

SİNEMA ve TOPLUMSAL ETKİLEŞİM BAĞLAMINDA
ERVİNG GOFFMAN ve
DRAMATURJİ

Yunus Emre YÜCEER

Haziran-2018

DENİZLİ

SİNEMA ve TOPLUMSAL ETKİLEŞİM BAĞLAMINDA
ERVİNG GOFFMAN ve
DRAMATURJİ

Pamukkale Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Yüksek Lisans Tezi
Genel Sosyoloji ve Metodoloji Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Programı

Yunus Emre YÜCEER

Danışman: Prof. Dr. Gönül İÇLİ

Haziran-2018

DENİZLİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ ONAY FORMU

.....Sosyoloji..... Anabilim Dalı, Genel Sosyoloji ve Metodoloji Bilim Dalı öğrencisi Yunus Emre YÜKSEK tarafından Prof. Dr. Hasan TÜZEN yönetiminde hazırlanan "Siyaset ve Toplumsal Etikamın Başlangıcında Erving Goffman ve Durkheim'in" başlıklı tez aşağıdaki jüri üyeleri tarafından 19.06.2018. tarihinde yapılan tez savunma sınavında başarılı bulunmuş ve Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Hasan TÜZEN

Jüri Başkanı

Prof. Dr. Gönül İÇLİ

Jüri Üyesi

Doç. Dr. Hande ŞAHİN ÇELİK

Jüri Üyesi

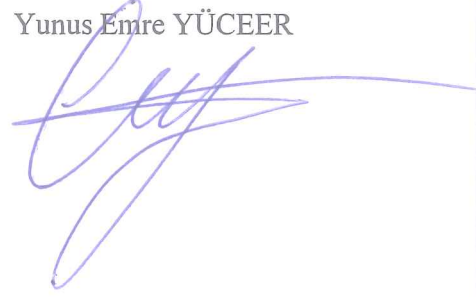
Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 25/07/2018 tarih ve ...31/06 sayılı kararıyla onaylanmıştır.

Prof. Dr. Mehmet Vefa NALBANT

Müdür

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, arařtırmalarının yapılması ve bulgularının analizinde bilimsel etięe ve akademik kurallara özenle riayet edildiđini; bu alıřmanın dođrudan birincil ürünü olmayan bulguların, verilerin ve materyallerin bilimsel etięe uygun olarak kaynak gösterildiđi ve alıntı yapılan alıřmalara atıfta bulunulduđunu beyan ederim.

Yunus Emre YÜCEER



ÖN SÖZ

Sinema, bir yaşam tarzıdır. İnsanların, beklentilerini karşılamakta ve yaşamlarının eksik yanlarını tamamlamada sinema etkin bir rol oynamaktadır. Sinema, içerdikleri ve yansıttıkları ile toplumu ve bireyleri kendi zihin yapısı, duruş tarzı, yaşam biçimine kendisinden bir şeyler katarak yaşama dâhil olmaktadır. Kültürel anlamda oluşturduğu endüstriyel yapının, topluma tezahürüdür. Davranış biçimine nasıl bir etki yaptığı üzerine yapmış olduğumuz çalışmamızda sinemanın, yaşam içerisinde etkisinin, insan üzerindeki vazgeçilmez tutkunluğu ideolojik açıdan bakılarak yansıtılmıştır. Oluşumu ve oluşturduğu süreç, insan yaşamına farklı bir değer atfetmiştir.

Çalışmaya kavramsal açıdan anlaşılabilirlik oluşturma açısından sembolik etkileşimcilik yaklaşımına göre ele alınarak; Erving Goffman ve dramaturjik yaklaşımı konusu dâhil edilerek yaşam içerisinde etkileşim ritüelleri ele alınmıştır. Dramaturjinin, benlik olgusuyla birlikte insan davranışlarına ve ikili ilişkilerde rolünün topluma yansımaları sinemanın etkisi ile yeni bir davranış şekillenmesine yer verilmiştir. Sinemanın, insan yaşamına etkisinin davranış boyutunda Goffman dramaturjisinin yapısal ve işlevsel açıdan uygulanabilirliğine aynı zamanda benzerliklerine değinilmektir. Dramaturji, sinemanın yapı taşıdır. Goffman'ın oluşturduğu dramaturji kavramı ile ilişkisel boyutu incelenmeye ve yorumlanmaya değer bir çalışmadır.

Bu çalışmanın sonuçlandırılmasında yapıcı eleştirileri ve yol gösterici kimliğiyle büyük pay sahibi olan sevgili hocam Prof. Dr. Gönül İÇLİ' ye araştırma ve bilgi toplama sürecinde yardımlarını benden esirgemeyen kıymetli arkadaşlarıma ve maddi manevi destekleriyle her zaman arkamda olan aileme teşekkürü bir borç bilirim.

Denizli 2018

Yunus Emre YÜCEER

ÖZET

Sinema ve Toplumsal Etkileşim Bağlamında, Erving Goffman & Dramaturji

YÜCEER, Yunus Emre
Yüksek Lisans Tezi
Genel Sosyoloji ve Metodoloji Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Programı
Tez Yöneticisi: Prof. Dr. Gönül İÇLİ
Haziran 2018, 127 Sayfa

Bu tez çalışması dört bölüm ve bir sonuç kısmından oluşmaktadır.

Çalışmanın birinci bölümünde, sinemanın tanımı ve tarihçesi hakkında bilgi verilmektedir. Lumiere Kardeşlerin icat ettiği sinema teçhizatının günümüzde, dünyanın her noktasına ulaşabilen sanatsal bir güç olduğu anlatılmaktadır. Gelişim aşamasında, teknolojinin yardımı ile sinemanın ideolojik-gerçeklik (inandırıcılık)-kültürel anlamda toplum içerisinde yapmış olduğu etkiye değinilmektedir. Çünkü toplumun kimliği kültürden doğar ve gelişir. İdeolojik anlamda, kültürel güce sahip olduğunda; toplumu etkilemeniz daha kolay olacaktır. Böylece kültürel endüstrinin, sinema-toplum-birey bağlamında etkileşim süreci başlamış olacaktır. Ayrıca bu bölümde, sinemayı oluşturan dramaturjik unsurlara değinerek sinemanın aşamalarının gerçek yaşamdakine benzer yanları ve teknik yanları karşılaştırılmaktadır. Bunun yanında dijital sinema kavramı ile sinema filmlerinin, sadece sinema salonlarında değil; aynı zamanda akıllı telefon, tablet, bilgisayar, TV vs. ile birçok mekânda rahatlıkla izleme imkânına kavuşulduğu ve etkileşimin sinema düzeyinde her ortama yayıldığı anlatılmaktadır.

Bu çalışmanın kavramsal çerçevesini oluşturan ikinci bölümde, Erving Goffman'ın kısa yaşam hikâyesi ve sembolik etkileşim içerisindeki yeri ve önemine değinilmiştir. Bölümün devamında, dramaturji ve içerdiği unsurlara (sahne önü-sahne arkası-dışarı-izlenim yönetimi) değinilmektedir. Dramaturjinin, benlik üzerinden birey-toplum, toplum-birey ve birey-birey ilişkilerinin nasıl sahnelendiği anlatılmaktadır. Bireyin sahne performansının, benliğinde meydana gelen gelişmeler ve değişimler ile şekillendiği aktarılmaktadır.

Dördüncü bölüm, örneklem bölümüdür. Hulk, Batman, Yüzüklerin Efendisi ve Fundamentals filmlerine yer verilmiştir.

Sonuç bölümü ile 'Sinema yaşamdır.' kanısına varılmaktadır. Bu yaşam, bir tarzıdır. Toplum ve içerisindeki bireyler, sinema ile karşılıklı bir etkileşime girerek kendi sahne performanslarını oluşturmaktadırlar. Goffman dramaturjisi ve sinema dramaturjisi kurgusal anlamda benzer özellikler gösterirken; içerik anlamında birbirleriyle etkileşim halindedirler.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Toplum, Birey, Etkileşim, Dramaturji

ABSTRACT

In The Context of Cinema And Social Interaction, Erving Goffman & Dramaturgy

YÜCEER, Yunus Emre

Master Thesis

General Sociology and Methodology Department

Master Programme

Adviser of Thesis: Prof. Dr. Gönül İÇLİ

June 2018, 127 Page

This thesis study, is composed of 4 parts and the final part.

In the first part of the study, information was given about the history and definition of cinema. It was said that the cinema appliance, Which Lumiere Brothers invented, is an artitic power that can reach throughtout the World today. In the development stage with the help of technology, the infuence on the society in terms of ideological, reality and cultural aspects. Because the indentity of the society originates and develops from culture. In ideological sense, when the culturel power is held, it is much easier to effect the society. Therefore, the İnteraction process of the cultural industry will begin in the context of cinema-society-individual. Moreover, in this stage, the similar and technical parts of between cinema process and real life will be compared by stressing the dramaturgic elements that from cinema. Besides, with the concept of digital cinema, it is reported that movies is the same as in cinemas.

In the second part Which comprises the conceptual framework of the study, short life story of Erving Goffman and the place and importance of him in the symbolic İnteraction. Later on the part, dramaturgy and its components are touched on. How dramaturgy enacts the relation of individual-society, society-individual and individual-individual in terms of ego is decipted. The stage performance of the individual is cited to be shaped with changes and developments in self-respect.

The fourth part is example stage. The movies such as Hulk, Batman, The Lord of The Rings and Fundamentals are included.

With the final part, the notion that ‘Cinema is life.’ is reached. This is a life style. Society and the individuals in it make their own stage performance by interacting cinema. Whereas Goffman dramaturgy and cinema dramaturgy have similarities in the fictional context, they have İnteraction with eachother on the basis of content.

Key words: Cinema, Society, İndividual, Dramaturgy

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER	iv
ŞEKİLLER DİZİNİ	vii
SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ	viii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMA ve TOPLUMSAL ETKİLEŞİM.....	5
1.1. Sinema	5
1.2. Sinema Nedir?	6
1.3. Sinemanın Tarihçesi	10
1.4. Sinema Dramaturjisi (senaryo, sahne, oyuncu, tip, karakter).....	15
1.4.1. Senaryo,	15
1.4.2. Sahne,.....	18
1.4.3. Oyuncu.....	19
1.4.4. Tip,.....	20
1.4.5. Karakter	21
1.4.6. Sinema Dramaturjisi	24
1.4.7. Yıldız (star) Sistemi	28
1.5. Sinemada Gerçeklik	30
1.6. Sinema İdeoloji İlişkisi.....	35
1.7. Sinema ve Kültürel Unsurlar	39
1.8. Sinema ve Toplumsal Etkileşim İlişkisi	43
1.9. Sinemaya Sosyolojik Yaklaşım.....	49
1.10. Dijital Sinema.....	54

Sonuç	56
-------------	----

İKİNCİ BÖLÜM

ERVİNG GOFFMAN ve DRAMATURJİ.....	59
2.1. Erving Goffman ve Kısa Yaşam Öyküsü	59
2.2. Erving Goffman, Sembolik Etkileşim İçerisindeki Yeri ve Etkisi	60
2.3. Erving Goffman ve G. Herbert Mead Etkileşimi	66
2.4. Erving Goffman ve Emile Durkheim Etkileşimi.....	68
2.5. Dramaturji	71
2.5.1. Sahne Önü (<i>ön bölge-vitrin</i>)	73
2.5.2. Sahne Arkası (<i>arka bölge</i>)	76
2.5.3. Dışarı.....	78
2.5.4. İzlenim Yönetimi	78
Sonuç	80

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ	84
3.1. Araştırmanın Konusu, Amacı	84
3.2. Araştırmanın Yöntemi	84
3.3. Evren ve Örneklem.....	85

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SİNEMA ÖRNEKLEMLERİ İLE DRAMATURJİK YAKLAŞIM ANALİZİ.....	86
4.1. Hulk Filmi ve Futbolcu Hulk (Givanildo Vieira de Souza)	87
4.1.1. Filmin Künyesi:	87
4.1.2. Filmin Öyküsü	87
4.1.3. Hulk Karakteri	88
4.1.4. Futbolcu Hulk & Givanildo Vieira de Souza.....	89
4.1.5. Sonuç	91
4.2. Yüzüklerin Efendisi (The Lord of The Rings) Filmi & Elf Karakteri ve Kendisini Elf Zanneden Genç Kız	93
4.2.1. Filmin Künyesi	93

4.2.2. Filmin Öyküsü	93
4.2.3. Elf karakteri	94
4.2.4. Elf Kulakları Yaptıran Melynda Moon.....	95
4.2.5. Sonuç	97
4.3. Batman Kara Şövalye (The Dark King) & Joker Karakteri Gibi Davranan Genç	98
4.3.1. Filmin Künyesi	98
4.3.2. Filmin Öyküsü	98
4.3.3. Joker Karakteri.....	100
4.3.4. Joker gibi Davranan James Holmes.....	101
4.3.5. Sonuç	103
4.4. Cem Yılmaz ve Stand-up Gösterisi “CM101MMXI Fundamentals”.....	105
4.4.1. Filmin Künyesi	105
4.4.2. Gösteri Filminin Öyküsü	105
4.4.3. Otel Restoranı, Müşteri ve Garson İlişkisi.....	106
4.4.4. Sosyal Medya Kullanıcılarının Profil Durumu	107
4.4.5. Sonuç	108
SONUÇ.....	110
KAYNAKLAR	119
ÖZ GEÇMİŞ.....	127

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Sinema-Toplum İlişkisinin Temel Öğeleri (Güçhan, 1993: 52)	46
Şekil 2. Sinemanın Bir İletişim Olarak Modeli (Güçhan, 1993: 53)	48
Şekil 3. Sinema ve Toplumsal Etkileşim İlişkisi	111
Şekil 4. Sahne Önü-Sahne Arkası İlişki Ritüeli.....	113

SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

ABD	Amerika Birleşik Devletleri
Aktrn	Aktaran
DVD	Digital Video Disc
FAN	Hayran Olmak, Hayran Grubu
HD	Yüksek Çözünürlük
TDK	Türk Dil Kurumu
TV	Televizyon
VCD	Video Compact Disc
Vb.	Ve Benzerleri- Ve Bunlar
Vs.	Ve Saire
s.	Sayfa
3D	Üç Boyutlu Obje ve Işık Kaynağı
4K	İki Kat Daha Geniş, İki Kat Daha Çözünürlüğü Olan

GİRİŞ

Sinema, popüler etkinliđi olan zaman içerisinde en yaygın sanat dallarından birisi haline gelmiştir. Bu gelişim serüveni, film endüstrisinin gelişimi boyunca toplumdaki etkilenmiş ve toplumu etkilemiştir. Etkileşim sayesinde mekânlar, sahneye dönüşmekte ve sinema artık yaşamla bir bütün haline gelerek yaşamın yerini almaktadır.

Sinema ve sosyoloji arasında karşılıklı bir ilişki vardır. Film çalışmaları içerisinde sosyolojinin pek çok kavramından yardım alınmaktadır. Film çözümlerinde, pek çok sosyal bilim dalından yararlanıldığı gibi sosyolojiden de yararlanılmaktadır. Sosyoloji, film içerisinde yansıtılan düşünce ve bilgi aktarımının arka planında anlatılmak istenen mesajlarını ön plana çıkaran önemli unsurlardandır. Bu açıdan sosyoloji bilimi kendi açısından da sinema ile ilgilenmektedir. Seyirci/toplum arasında kurulan ilişkinin, toplum içerisinde sinema/toplum-sinema/birey arasındaki tepkisel ilişkiyi incelemektedir. Çalışma süresince sinema ve sosyoloji kavramlarını, sinema sosyolojisinin çatısı altında incelemektedir. Sinema üzerine yapılan sosyolojik bağlantılar aktarılmaktadır. Bu bağlantılar üzerinden çalışmanın konusu olan rol kavramı, sinema ve toplumsal etkileşim üzerinden şekillenmektedir. Yani sinema filmlerini, bireylerin kendi mekânlarında üstlenmiş oldukları rolün sosyoloji ve sinema aracılığı ile tanımlanması üzerinde durulmaktadır. Çünkü filmler topluma dair çok fazla şey söylemektedirler. Sinema malzemesini toplumdaki, insandan almaktadır ve ister istemez topluma, insana dair pek çok şey söylemektedir. Dolayısıyla sosyoloji ve sinema arasında ortak bir pay genetik bir bağ bulunmaktadır.

Çalışmada konu seçiminde sinemanın toplum üzerindeki etkisinin benlik kavramı üzerinde oluşturduğu yeni davranış boyutları, Erving Goffman ve dramaturji kavramı üzerinden değerlendirilmektedir. Sinemanın geçmişten günümüze oluşturduğu gelişimin, toplumdaki faydalanarak tekrar topluma ve içerisindeki bireylere aktardığı yeni oluşumları ve hikâyeleri incelenmektedir. Yani sinema ve toplumun kendi içerisinde birbirlerini nasıl ifade ettiklerini incelenmektedir. Seyirci ve film arasındaki bağ ile davranış, rol, etkileşim, görsel anlamda toplum içerisinde bireyin yaşam sahasındaki yerini belirlemektedir. Sinema sosyolojisi bağlamında incelenen bu çalışmanın sosyolojik boyuttaki etkileri bu çalışmanın hem ismini hem de amacını tespit etmektedir. Birinci bölümde aktardığımız sinema ve gelişim süreci günümüzde sinemanın nasıl bir seviyede olduğunu toplum üzerindeki etki gücüne bakılarak

yorumlanmaktadır. Çünkü sinemanın var olmasını sağlayan ana mekanizma toplum ve içerisindeki bireylerdir.

Sinema filmlerinde seyirciye anlatılmak istenen konular, sanatçıların duygularımıza, düşüncelerimize hitap eden ustalıklarıyla hazırlanmıştır. Böylelikle seyirci, günlük yaşamında defalarca karşılaştığı sıradan konuları bile, özellikle seçilmiş konu akışı, imaj ve ses efektleri altında sinemada bambaşka duygularla yaşamakta ve anlatılmak istenen konuyu belki de yaşamı boyunca unutamayacak hale gelmektedir. Etkilendiğimiz filmleri sadece unutmamakla kalmaz, çoğu zaman günlük hayatımızda olayları anlamak, açıklamak ve başkalarıyla paylaşmak isterken bir referans noktası kullanılmaktadır. Bu şekilde filmlerin bizde oluşturdukları etkileri başkalarına da yayılmaktadır. Böylelikle, etkili filmlerin toplum içinde yeni normlar, inançlar ve davranış kalıpları oluşturdukları görülmektedir (Gençöz, 2006: 82). Bu tarz etkileşim sayesinde insanların kendilerini daha iyi ifade etmek ve toplum içerisinde statüsüne göre davranış şekillendirmesi oluşturmaya neden olmaktadır.

Filmlerin sadece bir film olarak bakılmaması gerektiğini ve aynı zamanda toplumsal gerçekliği yansıtan sanal bir gerçeklik vurgusu yapmak amacıyla hazırlanmıştır. Bu çalışmada ana unsur toplum-birey, birey-toplum arasındaki etkileşim ritüelinde sinemanın yerini belirlemektir. Filmlerde oluşturulan sanal gerçeklik film aracılığıyla seyirciye ideolojik açıdan gerçeklik hissi uyandırarak inandırıcılığı artırmakta ve böyle seyirci üzerinde bir bağımlılık oluşturmayı amaçlamaktadır.

Sinema ve toplumsal etkileşim bağlamında gerçeklik olgusu, tezin çalışma sahasını daha somut hale getirerek sosyoloji yapma uğraşının temsilidir. Örneklemeler üzerinden yorumlanan çalışma ile sahaya ulaşılabilirlik artacaktır. Böylece araştırılan çalışmaların toplumsal alanda ulaşılan sonucu daha kayda değer olacaktır. Filmlerin yardımı ile izlenen filmlerin gerçeği ne kadar yansıtabildiğine, hangi tür filmlerin kendi alanında daha başarılı olduklarına bakarak toplum üzerindeki yansımalarına yer verilmektedir. Çalışmamızın üçüncü bölümündeki örnek filmler üzerinden değerlendirilerek gerçeklik olgusunun etki alanı belirlenmektedir.

Filmlerin stratejik anlamda oluşturduğu etki alanının diğer bir gücü ise kültürel unsurlardır. Kültürel gücün sinema sayesinde nasıl şekillendiği toplum içerisinde melez kültürlerin nasıl oluştuğu, küresel bir kültür bilincinin toplum içerisinde nasıl yer edindiği incelenmektedir.

Günümüzde sinema her alanda o kadar büyük bir gelişme göstermiştir ki artık yaşam içerisinde yaşamı oluşturmaktadır. Sinema insanı motive eden, duygularını ifade edilmesine yardımcı olunan, ikili ilişkileri düzenleyen bir terapi seansı haline gelmiştir. Bu güce erişmesinde oluşturduğu küresel kültür anlayışı ve dünyanın her yerine ulaşabilme gücünün etkisi vardır. Sinemanı gücüne değinen Mustafa Kemal Atatürk, sinemanın toplum hayatında hızla derinleşen etkisini gözlemleyerek aktardığı bir konuşmasında şunları dile getirmiştir (Doğan, 2010: 77-78):

Sinema gelecekteki dünyanın dönüm noktalarından biridir. Şimdi bize basit bir eğlence gibi gelen radyo ve sinema, bir çeyrek asra kalmadan yeryüzünün çehresini değiştirecektir. Tek ve birleşik bir dünyayı hazırlamak bakımından sinema ve radyonun keşfi yanında, tarihte devirler açan matbaa, barut, Amerika'nın keşfi gibi olaylar oyuncak nispetinde kalacaktır.

Sinemanın bu etki gücü artık günümüzde ABD sineması öncülüğünde, birçok film şirketlerinin aracılığıyla tüm dünyaya yayılmaktadır. Farklı film konuları ile her seyircinin film zevkine göre oluşturulan filmler, izleyicinin davranışına hayat şartlarına etkide bulunmaktadır. Süreç o kadar ciddi bir boyut almaktadır ki; kahramanlık, savaş filmlerinde rol alan oyuncularını ABD, askeri üslere götürerek kendi askerlerini motive etmektedir. Buna benzer birçok farklı örnek bulunmaktadır. Böylece bilinçaltı, benlik kavramlarının şekillenmesine ve davranışların yönlendirilmesine ayrıca iş hayatındaki performans değişimlerinde dahi etkin rol oynamaktadır. Sinemanın, stratejik gücü insan hayatına her alanda müdahil olmaktadır.

Çalışmada istenilen hedefe ulaşabilmek için literatür incelemesi ve kaynak taraması yöntemi ile bulguların anlamlandırılması, tanımlarının yapılması ve anlamlı bir bütün oluşturulacak şekilde birleştirilmesine çalışılmaktadır. Detaylı bir araştırma yöntemi ile araştırmadaki neden ve nasıl sorularına cevap aranmaktadır. Bu cevaplar aranırken sadece kavramsal çerçeve üzerinde durulmamış aynı zamanda etkileşim kavramının daha somut bir şekilde algılanabilmesi için sinema filmlerine yer verilerek örneklem bölümü oluşturulmuştur.

Teorik alanda yapılan incelemeler üzerinden sinemanın toplum ve birey üzerindeki etkisinin kavramsal anlamda şekillendirmek için Erving Goffman'ın

dramaturji kavramı üzerinden inceleme yapılmaktadır. Bu kavram doğrultusunda sinema dramaturjisi ile Goffman dramaturjisinin sahne önü-sahne arkası kavramlarının benzerlikleri, farklılıkları ve işlevsellik açısından nasıl bir etkileşim ve benzeşim içerisinde oldukları incelenmektedir.

İkinci bölümde değindiğimiz Erving Goffman ve dramaturji kavramındaki ana çalışma noktamız “Günlük Hayatta Benliğin Sunumu” kitabındaki kavramsal çerçevelerinden ve örneklemlerinden oluşmaktadır. Eserde bulunan hayata dair kesitlerin dramaturji kavramı üzerinden yorumlanması bu çalışmanın ana odak noktası ve yol haritasını meydana getirmektedir. Çalışmadaki üçüncü bölümde vermiş olduğumuz sinema örneklemlerini, bu çalışma içerisindeki kavramsal çerçeveden yararlanarak yorumlayabilmek ve sonuca ulaşabilmek amaçlanmaktadır.

Erving Goffman, dramaturji kavramındaki sahneleme tekniği ile bireylerin kendi davranışlarını nasıl şekillendirdiklerini sahne önü ve sahne arkası kavramlarıyla aktarmaktadır. Bireyin bulunduğu ortama göre davranış sergilemesi bir hazırlık aşamasından geçerek vuku bulmaktadır. Sahne arkası kavramında, birey bulunduğu ortama göre oluşturacağı davranışın provasını yapar. Bu provayı yaparken en doğal haliyle kendini nasıl rahat hissediyorsa öyle davranarak çalışmasını tamamlar. Tamamlanan çalışma sonucunda birey gittiği mekânda o mekâna göre davranış sergiler. Yani sahne önü rol performansı ile toplum içerisinde kendi yerini bu davranış neticesinde oluşturur.

Son bölümde sinema örneklemleri üzerinden yapılan çalışmaların toplum içerisinde nasıl bir etki gücüne sahip olduğunu, izleyicilerin, izledikleri filmlerden sonra yapmış oldukları eylemler üzerinden yorumlanmaktadır. Yapılan eylemlerin sadece bireysel anlamda yarattığı etkinin yanında toplumsal anlamda olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğu çalışmaya eklenmiştir ve sonuca kavuşturulmuştur. Sadece sinema salonlarında oluşan tepkiler üzerinden değil; aynı zamanda teknolojik gelişmelerin sağlamış olduğu imkânlar doğrultusunda izleyicinin kendisini rahat hissettiği ve film izleyebildiği ortama göre davranış şekillenmesi gerçekleşmektedir. Bu durum TV kanallarında oluşan özel sinema kanalları ile ev ortamı dâhil tüm mekânlarda film izlenmeyi artırmaktadır. Böylece mekâna göre etkilenme oranı değişmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMA ve TOPLUMSAL ETKİLEŞİM

1.1. Sinema

Kitle iletişim araçları içerisinde film, en yaygın olan, okuma yazması olmayan kimselere bile kolayca hitap edebilen, kolay anlaşılabilen hareketli resim, söz veya yazı ve müzikle oluşmuş bir anlatım olanağına sahiptir. Hem göze ve hem de kulağa hitap etmesi ile etkinliğini artıran bir araçtır. Kopyalarının çıkarılması ile birden çok yerlerde gösterilebilmesi, aynı heyecanın, neşenin, hüznün zahmetsiz olarak seyircilerin hep birlikte paylaşılmasını sağlar (Tezcan, 2012: 171).

Sinema, insanoğlunun keşfettiği ulaşılmışın ötesini sunan, ulaşma hayalini kurduğu yaşam koşullarının, karakter tiplemesinin ve rüya âlemindeki bilinçaltının gizemlerini gözler önüne seren bir sanat olarak tarihteki yerini almaktadır. İnsanlar hayalini kurdukları dahası özendikleri yaşam şekilleri ve daha fazlasını sinema âleminde rahatlıkla bulabilmektedir. Kendini rahatlatmakta ve tatmin etmektedir. Yani bilinçli görülen rüyadır. Bu sürecin oluşmasında yani sinemanın bu kadar gelişerek insanlarda bir film kültürünün oluşmasına yardım eden unsurların desteği ile artık çoğu insanımızda bir karakter sempatisi, beklenti silsilesi meydana gelmekte ve arz talep unsurunun oluştuğu piyasa ortamında hem izleyen hem izleten hem de bu oluşumu yani filmi oluşturan oyuncu, yönetmen, kameraman ve daha birçok yapım ekibinin kazandığı (win-win) kazan-kazan ortamı oluşmuştur. Bu ortamdaki kimi grup maddi kimisi manevi kazanç elde etmiş olup bunun yanında dezavantajları içeren bir kültür demetinin parçası haline gelmiştir.

Günümüzde gelişen teknolojinin yardımı ile sinema seyircisi artık sadece sinema salonlarına bağlı kalmadan ev ortamında da bu heyecandan, aktiviteden faydalanabilmekte televizyon, internet, cep telefonu, tablet vs. sayesinde boş zamanlarını evlerinde değerlendirebilmektedir.

Televizyon sayesinde istediğimiz an hâkimiyeti kendi alanımıza çekerek, kendi izleme kültürümüzü oluşturabilmekteyiz. Sadece televizyonun evlere girmesiyle değil, internetin de artık rahatlıkla kullanılabilmesi ile cep telefonlarının, tabletlerin seyyar

şekilde kullanılması bu süreci hayal edilemez bir etki alanına ve kazanç merkezinin odak noktası haline getirmiş bulunmaktadır.

Sinemanın doğuşu, oluşumu, gelişimi ve günümüz seviyesine gelmesi sürecinin irdelenmesi için, sinemanın özelliklerinin odak noktasındaki insan unsuruna nasıl bir etki yaptığına daha detaylı bakmak gerekmektedir. Bu nedenle önce “sinema aslında nedir?” sorusunu sormak gerekmektedir. Daha sonra sinemanın, tarihçesine bakmak ve hangi maksatla resimlerin hızlı bir şekilde oynatılması ile akan resimlerin bir hareket demeti oluşturduğu izlenimi incelenmelidir. Böylece film kültürü ve karakter, rol kavramlarının bir kurgu, senaryo ile nasıl can bulduğu anlaşılabilir.

1.2. Sinema Nedir?

Sinema (cinema) sözcüğü, sinematografi (cinematographie) sözcüğünden alınarak kısaltılmıştır. Lumiere Kardeşler kendi buluşları olan aygıta sinematograf (cinematographe) adını vermişlerdir. Yunanca kinema, atos = devinim ile graphein = yazmak sözcüklerinden türetilen sinematograf, “*devinimi yazan, devinimi saptayan*” anlamına; sinematografi de “*devinimi yazma, saptama*” anlamına geliyordu. Yalnızca Lumiere Kardeşler değil; aynı zamanda sinemanın, buluşlar çağında çeşitli alıcılarını yapanlar da sinemanın içindeki unsurlara devinim, canlılık, yaşam kavramlarıyla ilgili adlar yansıtabilmektedirler. Nitekim günümüzde çok yaygın olan, hemen her ülkede kullanılan sinema sözcüğünün yanı sıra Birleşik Amerika’da çok kullanılan “*motion Picture, moving Picture* (ve bunun kısaltılması “*movie*”) = devinimli resim” de yine aynı tutumu yansıtmaktadır (Özön,2008: 3-4).

Sinema sözcüğü, zamanla filmlerin gösterildiği yapı, yer, sinema çalışmalarının tümü sinema işleyimi (endüstrisi) kavramlarını kapsayacak biçimde anlam genişlemelerine uğramış ise de, bizi burada ilgilendiren ilk ve temel kavram “*devinimi yazma, saptamadır*”. Bu anlamda sinema, herhangi bir devinimi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini saptamayı, sonra da gösterici yardımıyla bu resimleri karanlık bir salonda görüntülük üzerine yansıtarak devinimi yeniden oluşturmayı anlatır. Devinimi saptamak ve aktarmak, insanların yüzyıllardan beri düşleyip, ardına düşüp de bir türlü geliştiremediği bir özlemi dile getirmektedir (Özön, 2008: 4).

Sinemanın kelime manasına baktığımızda Türkçe sözlük kapsamında:

1)İçinde izleyici topluluklarına film gösterilen salonu bulunan, bu iş için özel olarak yapılmış yapı. 2) Güzel sanatların bir dalı olarak, izleyiciye göstermeye uygun olan filmleri gösterme ve yaratma sanatı. 3) Bu sanatın, kendine özgü niteliklerini taşıyan çalışmalarının, kişilerinin, kuruluşlarının tümü. 4) İlgi çekici olay ya da ortam (Püsküllüoğlu, 2004: 1541).

Diğer bir sözlük kaynağına baktığımızda, daha farklı ve daha teknik bir kavram kullanımı görülmektedir;

Bir ışık kaynağından çıkan ışınların, üzerinde resimler bulunan bir film şeridinden geçirerek bunlarla bir ekran üzerinde devinimli görüntüler meydana gelen görünümdür (Ağakay, 1969: 664).

Görüldüğü gibi devinim sinemanın olmazsa olmazıdır. Fotoğrafların bir dizi eşliğinde seri hareketleri doğrultusunda yapmış olduğu art arda hareket akışı sinemanın var olmasına, doğuşuna öncülük etmiştir. Amaç gerçeği yansıtmak yani kurguyu izleyiciye gerçekmiş gibi hissettirerek olay örgüsü ile sinemaya, filme bağlılığı artırmaktır. Bunun içinde kurgu anlamında romanlardan, tiyatrolardan ve fotoğraf temalarından vb. unsurlardan etkilenilmiştir. Bu doğrultuda;

“Sinema” derken, günümüz kavramı olarak ne anlatmak istiyoruz? Eğer klasik roman tarzındaki analizin ve gözlem kaynaklarının sonucu olarak dış dünyanın görünümü, görüntülerin kaydedilmesi aracılığıyla gerçekçi bir temsil etme olarak ifade modu anlatılmak isteniyorsa, İngiliz romancılarının böyle bir tekniğin psikolojik haklı çıkarımı olarak davranışçılığı keşfettiklerini söyleyebiliriz. Onlar sinemayı gerçekliğin yüzeysel tanımlaması üzerine kurmuşlardır. Onun temel maddesinin fotoğraf olması nedeniyle yedinci sanat, davranış psikolojisi ve görünüm diyalektiğine dayanmaktadır. Bunun doğru olarak kabul edilmesi görünümde binlerce farklı hareket, iki anlama gelebilecek durumların olmaması; sadece bir iç gerçekliğin olmasını gerektirir. Bu doğru, klasik analiz romanın veya tiyatrunun psikolojisine uygun görüntülerle ekrana aktarılabilir. Sinema, dünyanın belli bir görünümünün yansımasıdır ve insanoğlunun teknik uygarlığı ile doğrudan ilgili olarak gerçekleşmektedir (Bazin, 2011: 70-71).

Sinemanın amacı her bölümde ve başlık altında anlatacağımız gibi gerçekliğe ulaşmak, gerçeğin yerini alarak etki alanını sınırsız hale getirmektir. Bunu yaparken de uzay filmleri ile sınırların dışına çıkarak arzu edilen tüm noktalara fantastik yolculuklar

yapabilir ve izleyicisini de bu yolculuğa dâhil edebilir. Bunun akabinde Edgar Morin'in (Aktrn: Diken ve Laustsen, 2010: 19) aktarımına baktığımızda:

Hem sihirli hem de gerçekçi bir tarafı olan, tüm büyüleyici-etkileyici gelişmeleri bünyesinde barındıran sinema, embriyogenetik potansiyelinde dünyanın tüm imgelerini barındıran muazzam bir arketipik rahmi andırıyor.

19. yüzyılın sonuna doğru neredeyse aynı anda iki yeni makine gün ışığına çıktı: Lumiere Kardeşlerin sinematografi ve uçaklar,(bkz. Morin, 2005) her iki teknolojide hareket olanağı sağlıyordu, farklı mekânlar arasında hareketi mümkün kılıyordu. Uçak insanın en eski rüyasını, kanat takıp uçmayı gerçekleştirirken, sinematografin katkısı görüntüleri olabildiğince gerçekçi bir şekilde yansıtmakla sınırlıydı. Ne var ki çok geçmeden roller değişti. Uçak kullanışlı bir seyahat, ticaret ve savaş aracı haline gelirken, gündelik yaşamdan kaçmayı mümkün kılan sinema gitgide rüyalar üreten bir kaynağa dönüştü (Diken ve Laustsen, 2010: 19).

Dolayısıyla günümüzde sinema çoğu zaman rüyalarla kıyaslanıyor, Hollywood bir “*rüya fabrikasına*” benzetiliyor. Üstelik rüya gördüğümüz sırada fiziksel olarak hareketsiz kalırken, duygusal ve görsel anlamda yaratıcı ya da aktif oluruz. Benzer şekilde sinemada da fiziksel olarak hareketsiz, ancak duygusal olarak hareketli bir “*psikolojik bedensel farkındalık*” içindeyizdir (Morin, 2005: 97). İşte sinemaya özgü en can alıcı deneyim de burada yatmaktadır.

Sinema, insanın kendisinden ayrılıp bir başkası olmasını mümkün kılar. Olduğu yerde göçebeye dönüşmesini olanak sağlar. Toplumsal tahayyülü derinleştirir hatta kimi durumlarda toplumsal gerçekliğin bir adım ilerisinde olmayı, henüz atılmamış adımların sonuçlarını tasavvur etmeyi mümkün kılar. Diğer bir deyişle sinema sanal olanın, gelecek bir toplumun göstergesi olabilir. Bu nedenle de toplumsal gerçeklik kimi zaman sinemanın sanallığının bir ürünü gibi görünebilir. Sinemanın gerçekliği değil de, gerçekliğin sinemayı yansıttığına dair tekinsiz bir izlenim yaratır (Diken ve Laustsen, 2010: 19-20).

İlk ortaya çıktığında bir sanat olarak değerlendirilmeyen sinemaya, ilk ciddi yaklaşımlar ise kuramcılar sayesinde olur. Sinemayı ciddiyetle ele alıp psikolojik,

sosyolojik ve estetik yönlerini analiz eden bu ilk film kuramcıları sinemanın bir sanat olduğunu kanıtlama iddiasındadırlar ve öncelikle sinemanın tiyatrodan ve de fotoğraftan ayrı bir sanat olduğunu göstermeye çalışırlar. O, gerçekliği gösterdiği ya da en azından gerçeklik yanılması yarattığı için diğer sanatlardan ayrı bir yerde olmalıdır. Sinemanın temel kavramlarını açıklar “*Neden film izleriz?*”, “*Film izlemek insanın hangi ihtiyacına karşılık gelir?*” gibi soruların cevabını bulmaya çalışırlar (Özarlan, 2015: 15).

Teknik anlamda meydana gelen gelişmeler, sinemanın ilk tanımları arasında yerini almaktadır. Sonraki yıllarda yapılan tanımlarda ise kurgu, oyun, rol karakter, senaryo vb. terimler eklenerek sinemanın dünya üzerindeki ve insan hayatındaki yerini, etkisini daha iyi anlamaya kavramaya başlıyoruz.

Sinemanın özelliklerine göz attığımızda, sinemanın tanımını tamamlayan unsurlarla karşılaşmaktayız. Çünkü bu özellikler doğrultusunda sinemanın çok yönlülüğünü keşfedebilir ve uygulama alanlarının kapsam aralığının ne boyutlarda olduğunu görebiliriz. Nijat Özön “Sinema Uygulayımı Sanatı Tarihi” (1985: 13) kitabında bu özellikleri açıklar:

- ❖ **Sinema bir dildir:** Bildiğimiz geleneksel yazılı ve sözlü dilden değişik yönleri olan; kendine özgü kuralları, özellikleri bulunan; hem göze hem kulağa seslenen, görsel işitsel bir dildir.
- ❖ **Sinema bir anlatım aracıdır:** Kendine özgü görsel-işitsel diliyle sinema, düşünceleri, duyguları başkalarına aktarma aracıdır. Sinema bu özelliğiyle, başka sanatları örneğin tiyatro, müzik, dans, yazın vb. aktarmakta da kullanılabilir.
- ❖ **Sinema bir iletişim aracıdır:** Dünyamızın dört bir köşesindeki, hatta son yıllarda başka gezegenlere yayılarak genişleyen evrenimizdeki olayları sinemayla saptayıp her yana yayabiliriz.

- ❖ **Sinema bir eğitim-öğretim aracıdır:** Sinemanın görüntüleri, taşıdıkları görsel-işitsel özelliklerden dolayı üstelik çok etkili bir araçtır. Okulda ve okul dışındaki eğitim-öğretimde başarıyla kullanılabilir.
- ❖ **Sinema bir araştırma aracıdır:** Bilimsel araştırma ve incelemelerde; sinema, bilgilerin, uzmanların, araştırmacıların en önemli yardımcılarındandır. Özellikle devininin yer aldığı tüm olgularda, sinemanın yerini başka hiçbir araç tutamaz.
- ❖ **Sinema bir propaganda aracıdır:** Görüntülerinin inandırıcılığı, kandırıcılığı, yanıltıcılığı, etkinliğinden ötürü, sinema, propaganda araçlarının başında yer alır.
- ❖ **Sinema bir sanatlar birleşimidir:** Sanatların en genel, en yenisi olan, bütün öbür geleneksel sanat dallarından sonra ortaya çıkan, bundan ötürü yedinci sanat diye adlandırılan sinema, kendinden önceki tüm sanatlardan yararlanabilecek, bunların bütün özelliklerini kendi kuralları içinde özümseyebilecek yapıda, esnekliktedir.

Tek bir anlam ifade etmeyen, çok boyutlu anlamlar içeren ve gün geçtikçe anlamına anlam katan bir sanat dalı haline gelen sinema, geçmişiyile geleceğe yön verebilecek anlamsal boyutuna gelişen ve dönüşen dünya şartları içerisinde yeni ifadeler katarak evirilmeye ve gelişmeye devam etmektedir.

1.3. Sinemanın Tarihçesi

Tarih boyunca sinemanın kısa bir film olduğu ve anlamlandırılmaya çalışıldığı dönemlerden günümüze kadar gelişen süreçte sinemanın anlamı da değişmekte ve sürekli kendini güncellemektedir. Bunun sebebi ise kendini yenileyebilmesi ve gelişmesidir. Bu doğrultuda sinema sektöründe çalışanların amaçları, ilgi alanları da değişmektedir. Hala yeni anlamlar ile keşfi devam eden sinemanın gayesi gerçekliği kendi bünyesinde yayarak gerçek olan gerçeğin sadece kendisinden ibaret olduğu şuurunu yaymak istemesidir.

Çevresini gözlemleyen ilk insan, çok geçmeden gördüklerini içinde yaşadığı mağaranın duvarlarına çizmeye başladı. Kuzey İspanya'nın Santander ilindeki Altamira Mağarası'nda 1879'da paleolitik dönemden kalma renkli duvar resimleri ortaya

çıkarıldı. Resimler başta bizon olmak üzere at, geyik ve yaban domuzu resimleriydi. Fransa'nın Dordogne bölgesinde Montignac'ın iki kilometre güneyinde ki Lascaux Mağarası'nın duvarında da, paleolitik dönem duvar resimleri vardır. Genellikle tek renkli (siyah, sarı ya da kırmızı) olan resimlerin konusu yine hayvanlardır. Bu resimlerin bir özelliği de hayvanların kimi kez dört ayak yerine sekiz ayaklı çizilmiş olmalarıdır. Böylece hayvanın yerinde durmadığı, yürüdüğü hareket ettiği belirtilmek istenmiştir. Bu resimler hem canlandırma sinemasının hem de çizgi romanın uygarlık tarihindeki ilk tohumu sayılabilir (Teksoy, 2009: 15).

Tarih süreci içerisinde insanlar gördüklerini bir şekilde aktarma ve yansıtma ihtiyacı duymuşlardır. Bu süreçte bazen taş duvarlara bazen de sinema perdesine aktarma şeklinde gerçekleşmiştir. Böylelikle insanlar kendi sağaltımını yaparak, zihinsel boyuttaki hazlarını giderme ve yansıtma imkânı bulmuşlardır. Toplumsal anlamda insani ilişkileri de etkilemiştir. Geçmişten günümüze sinema bir resimden evirilerek hareketli imgelerin sembolü haline gelmiştir. Bunu yaparken devinim süreci ile hareketlerin akışkan, seri ve birbirine bağlantılı olmasına dikkat edilmiştir. Geçmişteki gölge oyunları ya da karagöz Hacivat sinemanın atası olarak görülebilir. Çünkü evrimsel aşaması önce tiyatro sonra sinemaya dönüşmesidir. Bu dönüşüm ile kendi özünü kaybetmemekte sadece farklı dallara ayrılarak türevlerini oluşturmaktadır.

Devinim içeren sanatlar olarak, insanlığın öyküsünün ilk dönemlerine dek uzanan dans ve tiyatro vardı ama bunlar doğadaki tüm devinimi aktaramıyorlardı. Üstelik bunlardaki devinim de ancak bir kez yaratılıyor, ikinci kez yaratılması yeni bir çabayı gerektiriyor ve hiçbir vakit bir öncekinin tıpkısı olmuyor, ilk devinimin aynısı olarak geleceğe aktarılamıyordu. Aynı durum, görüntülükteki görünüşü bakımından sinemanın görüntülerini andıran tüm gölge oyunları içinde söylenebilir (Özön, 2008: 5).

Sinemanın tarihsel süreç içerisinde evrilmesi endüstrileşmesiyle birlikte gerçekleşmiş, dünya geneline yayılan geniş bir kitleye ulaşan ve hitap eden dev bir mekanizmaya dönüşmüştür. Tarihsel süreci göz önünde bulundurulduğunda sinema endüstri devrimine görsellik ve farklı bir hava katmış üretim tarzına kendine has bir boyut getirmiştir.

Sinema ortaya çıkışının ilk yirmi yılında büyük bir hızla gelişti. 1895'te yalnızca bir yenilik olarak görüldüğü halde 1915'te artık yerleşik bir endüstri haline gelmiştir. İlk filmler bir dakika uzunluğunda ve çoğunlukla tek bir çekimden oluşan hareketli

şipşaklardan başka bir şey değildi. 1905'e gelindiğinde kural olarak beş ila on dakika arası uzunluğa ulaştılar. Bir öykü anlatmak ya da bir temayı açıklamak için artık değişik sahneler ve kamera pozisyonları kullanıyorlardı. Sonra 1910'ların başında ilk uzun metrajlı filmlerin gelişiyle birlikte, karmaşık anlatılar ele almak için aşama aşama yeni gelenekler ortaya çıktı. Bu sırada film yapım ve gösterimi artık şarkılar ya da sirk gösterilerinden büyümlü fener gösterilerine kadar uzanan eğlencelerin arasına sıkıştırılmış tuhaf bir şey olmaktan çıkmıştı (Nowell ve Smith, 2003: 30). Sinemanın evrilme sürecinde endüstriyel anlamda aşamalı geçiş sağlanmaktadır. Süresi ve yapım aşamasındaki maliyeti de artınca daha kaliteli filmler ortaya çıkmıştır. Böylece daha çok insana hitap edebilme imkânı da sinemanın endüstriyel çağında başlamıştır.

Büyük kentlerde konumlanan, dünyanın her yanına film satan ve kiralaayan büyük bir prodüksiyon ve dağıtım şirketleri tarafından sağlanan filmleri göstermek için özel mekanlar yaratılmıştır. 1910'larda Paris, Londra ya da New York en önemli sunum merkezi olmaktan çıktı ve Los Angeles -Hollywood- en önemli merkez haline geldi (Nowell ve Smith, 2003: 30). Sinema artık endüstriyel bir boyut kazanmış, global anlamda insanları etkilemiştir. Kısa sürede yeni bir sanat dalı olarak anılan sinema, iktisadi hayata ve toplumsal yaşam ilişkilerine kendisini entegre etmiştir.

Para karşılığında müşterilere Paris'te 1895'te gösterilen ilk film Lumiere Kardeşlerin, Arrival of the Train in La Ciotat Station (Trenin La Ciotat İstasyonuna Gelişi), perde yavaş yavaş gelen bir lokomotifle kaplandığında izleyenlerin koltuklarından fırlayarak kaçmalarına neden olmuştur. Birleşik Krallıkta basılı medya onlarca yıl boyunca yavaş yavaş gelişirken, film ve sinemanın gelişimi çok daha hızlı olmuştur. Birleşik Krallıkta ilk sinema 1896 yılında açıldı ve 1914'e gelindiğinde yalnızca Londra'da beş yüzden fazla sinema bulunmaktaydı. Sinema biletleri bütün sınıfların gücünün yeteceği kadardı ve 1920'lerin sonuna doğru azalan çalışma saatleri ve işsizlikteki artış sinemaya gidenlerin kısa sürede kitlesel bir izleyici oluşturacağı anlamına geliyordu (Giddens, 2012: 635).

Süreç içerisinde günümüze gelindiğinde artık sinema sergilenen filmlerdeki oyuncular artık mesleki anlamda iş sahibi durumundadırlar. Yani oyunculuk artık bir meslektir. Bunun yanında farklı mesleki grupların ortaya çıkması ve değişik çalışma saatleri de sinemaya olan ilgiyi artırmıştır. Sinemada işlenen konular ve içerikleri de sinemaya duyulan ilginin artmasını sağlayan diğer bir unsurdur.

Her şey daha fazla üretmek ve izleyicinin tüketici olarak sinema salonlarına gelmesi üzerine düzenlenmeye başlamıştır. Gelişen teknolojinin yardımı ile sadece sinema salonlarına bağlı kalmayan bir izleyici topluluğu oluşmuştur. Artık büyük dev şirketler aracılığıyla dünyanın her yanına servis edilen filmler ve satış opsiyonları sunulmaya başlamıştır. Dünya pazarına dönüşümlü olarak farklı devletlerin şirketleri hâkimiyet kurmuş ve sistemlerini oluşturmuşlardır. Bir rekabet eşliğinde gerçekleşen sinema gelişimi günümüzde dünya devletlerinin millileştirmesiyle farklı isimler alarak sürece dâhil olmuştur. Örneğin Türkiye’de Yeşil Çam, Hindistan’da Bollywood. ABD’de Hollywood vb. birçok ülke kendi kültürel bağlamında isimleştirme ve millileştirme yoluna gitmişlerdir.

Tarihsel süreci anlatırken endüstrileşme kavramına değinmeden sinema tarihinin gelişimsel boyutunu anlamamız beklenemez. Bunun için sinema endüstrileşme ve farklı üretim tarzıyla ayrı bir sektörel kavrama ve görünüme ulaşmıştır. Sesli ve sesiz ayrımına gidilen sinema sektörel anlamda farklı dönemlerde gelişme göstermiştir. Kronolojik açıdan süreç olarak baktığımızda James Monaco’nun (2002: 220) oluşturduğu gelişimsel takvim oldukça yalındır:

- Sinemanın tarih-öncesi dönemi, filme uygulandığında önemli bir etkisi olan diğer sanatların belirli yönlerinin (örneğin Viktorya Dönemi melodramlarının nitelikleri ya da fotoğrafik portrenin değerleri) evrimi kadar cinematographe’ın bütün habercilerinin de gelişimini içerir.
- 1896 ile 1912 yılları arasında sinema tam anlamıyla ekonomik değere sahip bir sanat olma yönünde evrim geçirdi. Bu dönemin sonu, uzun metrajlı filmin ortaya çıkışıdır.
- 1913’ten 1927’ye kadar olan dönem sesiz sinema dönemini içerir.
- 1928-1932 arasında dünya sineması geçiş dönemi idi. Bu dönem bizim için estetik açıdan ilginç değilse de, sinema bu dönemde ekonomik ve teknolojik açıdan önemli bir aşama olarak ortaya çıkar.

- 1932'den 1946'ya kadar ki dönem Hollywood'un altın çağıydı; bu süre zarfında filmler çok büyük ekonomik başarılar elde etti.
- 2. Dünya Savaşının hemen sonrasında sinema, televizyonun meydan okumasıyla karşı karşıya gelmeye başladı. 1947 ile 1959 arasındaki yıllar. Artan bir enternasyonalizme tekabül eden bu yanıtla karakterize olur. Ekonomik açıdan değilse de, estetik açıdan Hollywood artık hâkim güç değildi.
- 1960'lı yılların hemen başında Fransa'da Yeni Dalganın ortaya çıkışı, sinema tarihinin yedinci döneminin (1960-1980) başlangıcına işaret eder. Teknolojik yenilikler, filmin ekonomisine yeni yaklaşım ve sinemanın politik ve toplumsal değerinin yeni anlamı Doğu Avrupa, Latin Amerika, Afrika, Asya ve hatta Birleşik Amerika ve Batı Avrupa'da birçok "Yeni Dalgacılık" ın ortaya çıkmasına yol açtı.
- 1980, dünya sinema tarihinde "Yeni Dalga" döneminin sonunu ve postmodern sinema diyebileceğimiz bir diğerinin başlangıcını belirtmek için yerinde bir tarihtir. Şimdi içinde yaşadığımız dönemde filmler, televizyonun bütün biçimlerine egemen olduğu farklı eğlence ve iletişim araçlarının parçası olarak görülür. Radyo, uydu ve kablolu televizyon kadar farklı baskı tiplerini, diskleri, videobantları ve işitsel kayıtları içeren grubun üyesi olarak sinema, artık ekonomik piston görevini eskiden olduğu gibi günümüzde de yapamaz. Filmler hala diğer iletişim biçimleri için prestijli modeller olarak iş görüyorlar ama sinema bu genel bağlam içinde anlaşılmalıdır. Sinema salonlarına yönelik uzun metrajlı film yapımı, bu iletişim sisteminin birçok yönünden sadece biridir.

Monaco'nun bahsettiği üç temel üzerine kurulan sinema ekonomik, politik (psikoloji-sosyoloji), ve estetik açıdan incelenmektedir. Gösterime giren filmlerin yapısı incelendiğinde bu unsurlar gözetilerek yapım ve sunum aşamaları dikkate alınır. Uzun metrajlı filmlerin yapımı hem ilginin artmasına hem de kazanç boyutunda kayda değer kazanımları sağlamıştır.

Sinemanın tarihsel evrimini anlatan bu kronolojik yapılanmanın en özet ve anlaşılır halini Oğuz Adanır' ın söylemiyle aktarmak gerekir:

Sinema, Batıda ortaya çıkmış, önce bir çıraklık (1895-1915), sonra bir kalfalık (1915-1920/1925), daha sonra ustalık (1920/1925-1935/1940) ve nihayet bir sanatkârlık dönemi (1935/1940-?) yaşamış ve yaşamayı sürdürmektedir. Doğal olarak bu bölümlenme, günümüz sinema kavramı ve koşullarından yola çıkarak yapılmış bir bölümlenmedir (Adanır, 2003: 12).

Kısacası, hedefimiz sinema tarihinde “ne, neye yol açtı ya karar vermekten çok; neyin, neyle ilişkili olduğunu” anlamaktır. Sinema tarihindeki her ilginç olgu için birkaç makul açıklama vardır. Bu açıklamalardan hangisinin doğru olduğu önemli değildir. Önemli olan bunların birbiriyle ve kendilerini çevreleyen dünyayla nasıl ilişkili olduklarını görmektir (Monaco, 2002: 222).

1.4. Sinema Dramaturjisi (senaryo, sahne, oyuncu, tip, karakter)

Sinemanın insan hayatına entegre olmasında karanlık odalarda (sinema salonları) gösterilen filmlerin etkisi büyüktür. Olay akışının ve oyuncu topluluğunun inandırıcılık ile görsellik anlamında yapmış olduğu etki sonrasında oluşan tepkiye bağlıdır. Oyuncu ile canlandırdığı karakter arasındaki tepkime sonucunda oluşan gerçeklik olgusu izleyici ile yeni bir tepkimeye girebilmektedir. Filmdeki karakterle, izleyicinin öz karakteri birleşerek gerçek hayatta farklı karakter tiplerini ve davranışlarının ortaya çıkmasına yol açabilmektedir. Bu durum filmin etkisinin ve inandırıcılığının ne kadar etkili olduğunu göstermektedir. Çünkü seyirci, kendinden bir parça bulduğu seyirlik olayı içselleştirmiştir. Aşağıda filmi meydana getiren oluşumlara yer verilmektedir.

1.4.1. Senaryo, bir filmin çevrilmesine temel olan ya da bir televizyon izleyicisinin gerçekleştirilmesine kılavuz olmak üzere hazırlanan metindir (Püsküllüoğlu, 2004: 1160). TDK’ da geçen kelime manası kılavuz olduğudur. Diğer kaynaklar daha yönlendirici ve sinemanın, teknik yapısına daha uygundur.

Senaryo, bir olay, tasavvur, hayal, duygu, olgu, eylem ve yaşanmışlık dizgesini anlamlı ya da çok anlamlı bir biçimde sözcüklerle ifade etme biçimidir. Ancak bu ifade etme biçimi yapıtın ekipteki insanlar tarafından doğrudan algılayabileceği biçimde yazılmalıdır. Tabii şayet yönetmenin ya da yazarın başka bir tasarımı, art niyeti yoksa

(Kıraç, 2012: 78). Anlaşılır olması senaryonun inandırıcılık yetkinliğini artırır. Beklentilerin karşılandığı bir filmde, izleyici potansiyelinde bir artışa da sebep olduğu gibi amaçlanan hedef kitleye (izleyici) ulaşıldığında ekonomik kazançta sağlanmış olacaktır.

Senaryo, seyirci ile sinemanın yaratıcı tarafından çalışılanların buluşmasını sağlayan bir kılavuz, bir rehberdir. Günümüzde seyirci ne izleyeceğini, işiteceğini belli ölçüde bilerek, beklenti içinde sinemaya gitmektedir. Korkacak, gülecek, ağlayacak, şaşırarak, eğlenecek, bilmediği şeyleri öğrenecek, beyaz perdeden yansıyan serüvenin içinde bir yolculuğa çıkacaktır. Harcadığı zaman ve paranın karşılığını duygusal bir döngüye girmeyi; belki de en önemlisi tam anlamıyla bilmediği, anlayamadığı, tanımlayamadığı bir dünyayı tanıyıp öğrenmeyi bekleyerek, başka bir evreni gözetlemeyi umarak sinema salonlarına gider. Senaryo bu düşsel yolculuğun haritası, bir uçuşun rotasıdır. Senaryo yazarının temel beklentisi; para yatıracak yapımcının, filmi yönetecek yönetmenin, görüntüleri oluşturacak görüntü yönetmeninin, kısaca filmi yaratacak tüm ekibin onun vaadine uygun bir film ortaya çıkarmasıdır (Yıldız, 2014: 15).

Oluşturulan senaryonun temel amacı, endüstri anlamında etkin noktalara gelebilmektir. Endüstriyel beklenti filmin masraflarını karşılayan yapımcının filmi oluşturma gayesini göstermektedir. Bundan dolayı birinci amaç yapımcıyı etkilemektir. Böylece yapımcı, oluşturulacak film seti, oyuncu topluluğu ve kamera arkası ekibinin işvereni haline gelecektir. İkinci hedef ise izleyici ve izlenme oranlarıdır. Beklentileri karşılayan her film, yapımcı için kazanç, izleyici için kendi dünyasında oluşturduğu rol profiline toplumsal anlamda sergileyeceği sahne-senaryo bağlantısını oluşturacaktır.

Yapım aşamasına gelen senaryo yapımcı ile yaşam suyunu alır ve oluşumu başlar. Bu süreçte aşamalar ile oluşur. Film yapımı genel olarak üç aşamalı süreç olarak tanımlanır. Yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamaları, bir filmin üretim sürecindeki önemli evreyi ifade eder. Yapım aşaması filmin çekiminin yapıldığı aşamadır. Son aşama olan yapım sonrası ise filmin gösterime hazır kopyasının üretildiği aşamadır (Yıldız, 2014: 56). Süreç sonunda sinema mutfağında hazırlanan film seyirciye sunulmakta ve kazanç odaklı etkileme süreci başlamaktadır.

İzleyicinin filmi içselleştirmesi kendi davranışlarına yansıtması, gerçek yaşamda kullanmaya başlaması senaryonun baskınlığını ve yapımcının devam serileri ile sinemaya katkısının süreceğini göstermektedir.

Yazılan senaryolarda hikâye örgüsü romandan, tiyatrodan, destanlardan, masallardan vb. esinlenilebilmektedir; ancak onlardan biri olmadan da sinema kendi hamurunda yoğurarak yeni bir boyut kazanmaktadır. Field' e göre, senaryo, bir roman değildir; bir tiyatro oyunu hiç değildir. Elinize bir roman alıp onun temel doğasını tanımlamaya çalıştığınızda dramatik aksiyonun, yani olaylar dizisinin genellikle ana karakterin zihninde gerçekleştiğini görürsünüz. Olaylar dizisinin, karakterin gördüğü haliyle, onun bakış açısıyla açılıp ilerlediğini görürüz. Karakterin düşüncelerinin, duygularının, coşkularının, sözlerinin, yaptıklarının, anılarının, düşlerinin, umutlarının, hırslarının, fikirlerinin ve daha pek çok özelliğinin sırdaşı oluyoruz (2013: 32). Senaryo filmdeki yaşam örgüsünü kurarken izleyici kendi yaşanmışlıklarından da bir parça bulabilmektedir. Bu durum senaryonun gerçeklik olgusuna yakınlığını belirler. Ayrıca senaryoda ki karakter oyuncu ilişkisi, yani oyuncunun karakteri benimseme boyutu filmin izleyici üzerindeki inandırıcılık katsayısını belirler.

Karakter ile oyuncu, hikâyenin duygu dünyası içinde birlikte savrulacak macerayı omuz omuza yaşarlar. Nasıl harekete geçtiklerini, neler hissettiklerini, nasıl tepki verdiklerini ve sorunları nasıl çözdüklerini biliriz. Ortaya başka başka karakterler çıkıp anlatıya dâhil olduklarında hikâye onların bakış açılarını da kucaklar, ama olaylar dizisinin asıl sürükleyici gücü, sonuçta gene ana karakterde kalır. Hikâye kim hakkındaysa ana karakter odur. Roman söz konusu olduğu zaman, olup bitenler karakterin kafasının içinde cereyan eder, yani dramatik aksiyonun zihin coğrafyasında cereyan eder (Field, 2013: 32).

Film senaryosu, yaşamın gerçekliğinin senaristin yaratım sürecinde sanatsal gerçekliğe dönüştürülmesi ve yaşamın film senaryosunda yeniden canlandırılmasıdır; (ya da yorumlanması) bu durum sinema dramaturjisi, sinema dramaturgunun dünya görüşüne göre biçimlenir. Böylece senarist, dünyayı parçalara ayırır ve yeni bir anlam kazandırarak parçaları tekrarı olmayan orijinal bir bütün içerisinde toplar. Bu anlamda sinema dramaturjisi akli olan, bir şeyler söyleyen, her izleyicinin kendisiyle ilgili bir şeyler bulabileceği, açık ve kendine özgü realist olan bir dünyadır (Kıraç, 2012: 79).

Senaryo, sinema salonlarında film gösterimi ile hayat bulur ve zihin coğrafyasından çıkarak artık görsel bir harita ile izleyiciyi maceraya dâhil eder, farklı dünyalara farklı karakterlerle yolculuğa çıkarır. Bir anlatıyı gösterime koyarak neden-sonuç ilişkisi bağlamında olaylar örgüsü ile kamera merceğinden geçirerek sinema perdesine aktarım sürecinin ilk halkası senaryodur.

1.4.2. Sahne, bir oyunu ya da filmin başlıca bölümlerinde her biri; görünüş olarak tabir edilir. Sözlük anlamı böyle olsa da daha teknik tanımların bulunduğu ve asıl anlamın görsellikle bulunduğu noktada olduğu ifade edilmektedir.

Sahne, oyuncunun evrenini ortaya çıkaran, yönetmenin tasarım gücüne orantılı olarak sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeridir; yalnız bir yapım için değil, açık havada da var olan anlatım aracıdır. Sahne üzerinde rahatlamak, oyuncunun sahne denetimini yitirip odasındaymış gibi rahat olması anlamına gelmez (Nutku, 2002: 130). Sahne üzerindeki rahatlığı ölçülü ve denetimlidir. Böylece, mekân anlamında fark etmeyen görsel ortam içeren ve sahiplenen gerçekliğe dem vurma, etkilenme noktasıdır.

Bu tanımların yanına “sekans kavramını” ekleyebileceğimiz sahneler toplamı ile bir bütünlük sağlayarak olaylar örgüsü kurulması ve devamlılık ile görselliğin buluşturulmasını kapsayan bir başka tanımda, sinema film oluşumunun anlamsal bütünlüğü sergilemeye başlayacaktır.

İşlevsel boyutta baktığımızda; bizim sahneyi algılayışımız yalnızca içindeki hareketle değil hemen öncesinde sahneyi hazırlayan görüntüler ve hemen sonra sahnenin hazırladığı sonraki görüntüler ile belirlendiğini söylemeliyiz. Sahnenin işlevi, özellikle drama da olmak üzere hareketi /aksiyonu geliştirmek ve/veya özellikle epik türde olmak üzere izleyicinin sezgi ve anlayışını yükseltmektir. Bir sahneden sonra herhangi bir şeyin ilişkilerin, amaçların, tavırların-izleyici olarak bizim tavrımız da dâhil ya da anlayışımızın değiştiği duygusuna kapılmıyorsak, büyük olasılıkla sahne kötü bir seçim göstermektedir ve film içinde bir boşluk gibidir (Foss, 2012: 133).

İnandırıcılık, sinema için önemli ve gerekli bir unsurdur. Seyirciye yansıtılan hikâye boyutu sahne kavramında ki mekânlar topluluğuyla örgütsel ve kurgusal anlamda bir bütün şeklinde akıyorsa; yani etki alanı mekân üzerinden seyirciye verilmiyorsa asıl amaç olan gerçeklik olgusunun seyirci üzerindeki etkinliği de yoktur demektir. Seyirci etkilenmiyorsa yapılan işlem de başarısız olmuş demektir. Sahnenin,

gerçeklik ve inandırıcılık olgusuna katkısı seyirciye yaşanmış ve yaşanabilirliği olan mekânlar üzerinden hitap edebilmektir. Çünkü seyirci o mekânda, kendinden bir şeyler bulabilmelidir.

Sahnede gerçekleştirilen oyunu canlandıran, kapsam aralığını genişleten, etki boyutunu izleyiciye yansıtan gerçek yaşamdaki davranışlarına kadar dokunan kamera önünde emek sarf edip öz kişiliğini bir kenara bırakarak, olmayan bir karakteri canlandıran meslek grubu olarak oyuncular yer almaktadır.

1.4.3. Oyuncu, bir filmde herhangi bir kişiyi canlandıran kimseyi belirten genel bir terimdir. Bazı türler bir yana bırakılırsa, bütün filmler insanı, kişileri konu alır. Oyuncu işte bu insanları, kişileri canlandırır. Bundan dolayı oyuncu, görüntünün en canlı ögesidir; çünkü düşünen, karar veren, tepki gösteren, eyleme geçen, başka kişilerle ilişki kuran, bu kişilerle ya da toplumla uyum içinde olan ya da çatışan, yaşamını sürdürmeye uğraşan bir varlıktır. Oyuncunun başlıca görevi, oyunlukla kendi payına düşen kişiyi tüm ayrıntıları, özellikleriyle yansıtmak, bu kişinin gerçekliğini izleyicilere benimsetmektir (Özön, 1985: 115).

Oyuncunun görevi verilen senaryodaki rolü alarak o role kendini verebilmesi ve belli seviyedeki gerçekliği koruyarak aktarmasıdır; ancak kendini rolüne kaptırmaması gerekmektedir. Gerçek yaşamda da bu karakterin belli özelliklerini yansıttığı takdirde Goffman'ın vurguladığı etkileşim, karakteri canlandıranın üzerine yapışır. Amaç kurguyu gerçekmiş gibi yansıtmaktır. Bu da oyuncunun vazifesidir. Oyuncunun performansı, inandırıcılık ve gerçeklik seviyesine göre belirlenir.

Günümüz sinema potansiyelinde artık oyuncu profili daha çok yakışıklı, karizmatik erkekler ile güzel, seksi, çekici kadınlar üzerine kurulmakta ve yetenek, inandırıcılık ikinci plana itilmektedir. Bu durum fiziksel özelliklere insanların artık daha çok önem vermesi ve arzulamasıyla ilişkilidir. Şekilsel anlamda ekranda, perdede duruş artık daha etkilidir.

Sinema oyuncuğu temelinde “doğalcı” dır. Bir oyuncudan beklenen en başında, konuşmasının ve hareketlerinin her zaman içten görünmesi gelir. Seyirci açısından, perdedeki olay ile konuşmalar ilk kez olmaktadır ve anında onlara gösterilmektedir. Büyük oyuncular oynadıkları ya da konuştukları şeylere sanki o anda kafalarından geçiyormuş izlenimi verirler. Senaryonun bir cümlesini, gerçekten o anda

söyleniyormuş gibi bir tarzda söylemek için kendilerine göre değiştirirler (Dmytryk, 2011: 41-42).

İnandırıcılığı artırmak, sahnenin doğasını koruyabilmek için oyuncunun rolü ile olan ilişkisine bağlıdır. İzleyici bu doğallığı yakaladığı takdirde oyun başarıyla yansıtılmış ve izleyiciye sunulan gerçeklik doğru şekilde oluşturulmuş olacaktır. Unutulmaması gereken unsurlardan birisi de oyuncunun da bir izleyici olduğudur. Bu sarmal döngüde, aradığını bulma; bulduğunu yansıtma ve aktarma olarak işlevine devam edecektir.

Oyuncu görüntünün en canlı ögesidir; düşünen, karar veren, tepki gösteren, toplum içinde başka kişilerle ilişki kuran, yaşamını sürdürmeye uğraşan, bunun için sürekli çabalayan bir varlıktır. Görünüşü, davranışı, yüz anlatımı (mimik), oyunuyla görüntüde bütün bunları oyuncu gerçekleştirir, canlandırır. Oyuncunun başlıca görevi, oyunlukta (senaryoda) kendi payına düşen kişiyi en küçük ayrıntılarıyla, tüm özellikleriyle yansıtılabilmek ve bu kişilerin gerçekliğini izleyicinin benimseyeceği biçimde yansıtımdır. Bu bakımdan oyuncunun filmin öbür özdeksel (maddi) öğelerinden büyük bir ayrılığı yoktur. Ama kimi durumlarda oyuncunun ön sıraya geçtiği de olur (Özön, 2008: 112).

Özön'ün anlatmak istediği yıldız kavramının oyunculuk profiline eklenme sürecidir. Örneklendirdiği anlatıda, fiziksel ve görsel anlamda bir yıldız oluşturmaktır. İzleyicide hayranlık uyandıran herhangi bir yıldızın en büyük özelliği (vücut şekli, yüz güzelliği, cinsel çekicilik, davranış...) kullanmaktır. Bu tür filmlerde yıldız her şeydir; diğer bütün ifadeler bahanedir. Özön, tabiriyle “yıldızcılık” sistemi ile filmlerdeki çekicilik artmaktadır. Kimi zaman oyuncunun kişiliğinin ağır basmasıyla ya da dramatik yapının özelliğinden dolayı filmin bütün yükünün bir oyuncuya yüklendiği, bu yüzden oyunun, oyuncunun ön sıraya geçtiği görülür. Böylece hayran kitesinin oluşmasına ve film yerine oyuncunun anıldığı sistemin doğmasına neden olur.

1.4.4. Tip, psikolojik ayrıntılardan yoksundur. Genellikle sıfat kalıplarıyla (şişman, sarhoş..) anılmaktadır. Tipler, dış davranışlarıyla izlenirler. Olay dizisi boyunca gelişmezler, değişmezler. Bireysel kusurları, toplumsal kompleksleri, yanlışları, zayıflıkları vurgulanırken bunlar bir nedene bağlanmaz. Tinsel gelişimi, derinliği yoktur. Her film öyküsünde aynı biçimde devindiği için izleyici tarafından özellikleri ve davranışları bilinir. Tip kavramı insanın yaşadığı, toplumda işgal ettiği mevkiyle veya

mesleği ile ilgilidir. Örneğin, aydın, köylü, hırsız, doktor tiplerini gibi (Arslantepe, 2007: 68).

Foss' a göre, her kişilik /tip, üç boyutlu olarak biçimlendirilmelidir; fizik, psikoloji ve toplumsal boyutların bir bütün olarak. Bunların tümü filmde gereğinden çok vurgulanmış olmaları da, kişiliklerin/tiplerinin saptanmasında niteliksel /tekdüzelik gibi olumsuzluklardan kaçmak için, hepsinin varlığından bilgili olmalıyız. Her kişilik/tip için bir nitelik çizelgesi çıkarabiliriz. Doğaldır ki, çalışma sırasında bu nitelikler değiştirilebilir (2012: 136). Görüldüğü gibi kurgulanırken her an bir değişime uğrayabildiği gibi sahnelenirken de oyunun gidişatına göre oyuncu bu tiplerinin duruşunu, davranışını anlık değiştirebilir.

Aslında şekilsel anlamda vurgulanan duruştur. Tip, yani giyilmiş olan üniformadan, sakal kesiminden, saçının şeklinden, elbisenin oyuncu üzerindeki duruşundan kısaca ilk gördüğümüz anda ki izlenim ile o kişinin mesleğini ve davranışını tahmin edebilme fırsatı vererek izleyiciye ön bilgi sunmaktır. Bu bilgi ile izleyici filme ısınma, fikir sahibi olma gibi beklenti içerisine girmektedir. Tip, anlamında duruştan farklı bir davranış sergilemesi izleyicide heyecan ve merak duygusunu artırır. Bu şekilde izleyici ve sergilenen tip arasındaki bağ güçlenir. Bu farklılığı anlamak için karakterin yapmış olduğu davranışlar yani oyuncunun rol bilgisi, duruşu önemli duruma gelmektedir.

1.4.5. Karakter, senaryonun en temel iç dayanağıdır. Temel taşıdır. Senaryonun, kalbi, ruhu ve sinir sistemidir. Karakter, aksiyondur; insan söylediği değil, yaptığıdır. Sinema, davranıştır. Biz de resimlerle anlattığımızı göre nasıl harekete geçtiğini, nasıl tepki verdiğini ve onları nasıl aştığını ya da aşamadığını göstermek zorundayız (Field, 2013: 679).

Karakter, psikolojik açıdan kendine özgü nitelikleri olan bireydir. Kendi başlarına özel davranışları, düşünceleri, eylemleri, tepkileri bulunmaktadır. Saldırgan bir tipin saldırdığı genel bir kalıptır; karakterdeki saldırganlık ise özel ayrıntıları ile birlikte verilmektedir. Fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik boyutlarıyla gösterilmektedir. Filmin başkışisi ilginç olmalı, bilinen kalıpların dışına çıkmalıdır. Karakter, inandırıcı kılabilmek için davranışları doğrudan değil de dolaylı yollarla anlatmalıdır. Davranışlarının ve düşüncelerinin otomatik bir şekilde gerçekleştirilmesi değil, bunlar

arasındaki çelişkilerin sergilenmesi onun gerçekliğini artıracaktır. Kendine özgü yönlerinin gösterilmesi onun insan yanını vurgulamaktadır (Arslantepe, 2007: 68).

Karakterin doğal olması ve davranışlarıyla kendi kişiliğini, kimliğini ortaya koyması tercih edilen bir unsur; çünkü bu şekilde inandırıcılık artacaktır. Hikâye, kurgu daha sağlıklı ve detaylı olarak aktarılabilir, böylece amaçlanan izleyici kitlesine sahip olunabilecektir. Tepkisel özellikler bir insandakine benzer olmalı ve hissettirilmelidir. Karakterle kurulan özdeşim sayesinde filmin izlenme oranı, devamiyeti ve kar oranının artırması sağlanmaktadır. Böylece hedeflenen seviyeye ulaşılmış olunacaktır. Karakter bu noktada önem kazanmaktadır. Filmin sözcüsü karakterdir. Karakteri canlandıran oyuncuya duyulan hayranlık artık günümüzde sosyal medya yardımıyla “fan” grubu olarak nitelendirilen her anını takip edebildikleri düzene dönüşmüştür. Sadece sinema salonlarında ya da televizyonlarda gördüğümüz oyuncuların, izleyici üzerindeki etkisi farklılıklar göstermektedir. İzleyicinin film karakterinin gerçek dünyadaki yansıması ile film karakterinin gerçeklikle olan ilişkisi onun inandırıcılığını belirlemektedir.

Aristoteles, Poetika’da şöyle der: yaşam aksiyondadır ve amacı da bir tür aksiyondur, nitelik değil. Bu karakterinizin aktif olması, bir şey yapması, bir şeylerin vuku bulmasına neden olması ve olaylara sürekli tepki veren birisi olmaması gerektiği anlamına gelir. Bazen karakterinizin bir duruma tepki vermesi zorunlu olabilir, ama ana karakterinizi sürekli olarak başına gelenlere tepki gösteren bir kişi yapamazsınız. Eğer bu olursa, karakteriniz sayfadan uçup gider, hikâyeniz yumuşar ve sınırları bulanıklaşır. Karakteriniz her ne yapıyorsa odur. Film görsel bir ortamdır ve yazarın sorumluluğu, karakterini sinemasal anlamda dramatize edecek görüntü ya da resmi seçmektir. Diyaloğu bir sahneyi küçük, basık bir otel odasında da gerçekleştirebilirsiniz, kumsalda yıldızların altında da. Biri görsel anlamda kapalı, diğeri ise açık ve dinamiktir (Field, 2013: 77). Genel anlamda karakter sürekli konuşmasına gerek kalmadan jest ve mimiklerle de kendini ifade edebilir ve izlenirliğini, saygınlığını koruyabilir. Aksi takdirde sıradanlaşmaktan kurtulamaz. Bu de hedef kitleye (izleyiciye) ulaşamaması demektir.

Film kişinin seyirci ile özdeşleşmesi gereklidir. Özdeşleşmenin oluşturulması için bazı yöntemler bulunmaktadır. Buna göre, kişiye sevimli, sevecen, çekici ya da hayranlık uyandıran nitelikler verilebilir. Seyircinin film kahramanı ile özdeşleşmesini

sağlamak için, kişi/kişiler bir tehlike ya da mutsuzluk anında gösterilebilir. Herkesin yaşadığı yalnızlık, kıskançlık, terk edilmişlik gibi duygulardan yararlanılabilir. Bu durum da seyirci her zaman o kişinin yanında olacaktır. Başkişinin komik durumlarda gösterilmesi, kendine özgü yanlarının sırlarının olması ve çatıştığı karşıt tip seyircinin başkişiyle özdeşleşmesini sağlamaktadır. Fakat karakter özdeşleşmenin sağlanması için öncelikle kahramanın bir amacı olmalı ve amacının ne olduğu seyirciye gösterilmelidir. Amaçsız, çatışması olmayan bir kahramanla özdeşleşme sağlanamaz. İzleyicinin olaylara katılması başkarakter ile gerçekleşmektedir. Başkarakterin zor olaylarla karşılaşmasında izleyici hem olayların içine girmekte, hem de karaktere yaklaşmaktadır (Arslantepe, 2007: 71)

Karakterin, yapmış olduğu eylemler, toplumsal anlamda ve bireysel anlamda farklı ilgi noktaları oluşturmaktadır. Yani hem psikolojik hem de sosyolojik açıdan etki alanları genişlemektedir.

Sinemalarda, anlatı karakterin eylemleriyle açığa çıkmaktadır. Karakterler giriştiği eylemlerle fiziksel, sosyolojik ve psikolojik niteliklerini açığa vurmuş olur. Seyircinin karakterlere inanması (özdeşleşme duygusunun gelişmesi) ya da daha eleştirel, sorgulayıcı biçimde yaklaşma (yabancılaşma duygusunun açığa çıkartılması) ancak onu tanıdıkça mümkün olacaktır. Klasik dramatik ilk kurallarını belirleyen Aristoteles'e göre, karakter varlığını ancak eylem içinde gösterilebilir. Karakterin tasarımında sadece düş gücüne yaslanılmamalıdır. Sinemada bize benzeyen ancak biz olmadığımız karakterler izleriz. Özellikle özdeşleşme paradoksundan beslenir. Bu karakterleri tasarlamamanın en güvenilir yolu araştırma ve gözlemdir (Yıldız, 2014: 30).

Yapılan araştırmalar gerçek yaşamdan esinlenilmesi, sosyolojik ve psikolojik bağlantılar boyutunda incelenmektedir. İzleyiciye, var olan karakterinin yanında filmde ki oyuncu karakterinden de etkilenerek, harmanlanmış yeni bir davranış, rol profili oluşturulmaktadır.

Cinsiyet, yaş, boy, kilo, saç-göz-ten rengi, tavır-hareket-duruş, dış görünüş (yakışıklı, pasaklı, zayıf, vb.) biçimsel bozukluklar, doğuştan gelen özellikler kalıtım gibi özellikler karakterin fizyolojik boyutunu oluşturur. Sosyolojik boyut ise karakteri toplumsal bir varlık olarak tasarlamaya yarar. Karakterin ait olduğu toplumsal sınıf, yapmakta olduğu işi (çalışma süresi, gelir durumu, çalışma koşulları, çalıştığı ya da sahip olduğu kuruma karşı tutumu), eğitim düzeyi, ev yaşamına (aile iç düzeni, medeni

durumu, aile bireylerinin alışkanlıkları, kusurları, vb.) bağlıdır. Ayrıca dinsel inanç, milliyet-ırk, çevre içindeki konum (lider olmak, etkin olmak, kenarda durmak), meraklar, ilgi alanları, vb. için de etkilidir. Psikolojik boyut ise fizyolojik ve sosyolojik boyutların birleşik etkisiyle ortaya çıkar ve bu özellikleri tamamlar. Ahlaksal ölçütler, cinsel yaşam, kişisel davranışa yön veren güçler, yaşama karşı tutum (ezik, mücadelecı, saldırgan), kompleksler (saplantılar, yasaklar, boş inançlar, korkular), içe ya da dışa dönük olmak, yetenekler-beceriler, düş gücü, muhakeme gücü, yargı gücü, zekâ düzeyi, vb. (Yıldız, 2014: 32).

Döngüsel bir karakter oluşumu yani gerçek yaşamdan etkilenecek oluşturulan karakter ve izleyicinin, bu karakter bağlamında kendisinden bir parça bulması sosyolojik ve psikolojik anlamda yapılan benzetimlere, fiziksel boyut da kazandırılarak sinema dünyasında kalıcı karakterler yaratılmaktadır. Eski yunan tanrı heykellerindeki kaslı tanrı vücutlarının, sinema dünyasındaki erkek karakterlere (aktör) yansıtılmıştır. İnce belli, çekici ve seksi tanrıçaların, kadın karakter (aktris) olarak, görsele de hitap etmesi sağlanmıştır. Bu karakterlere yansıtılan kusursuz fiziksel özellikler, seyircinin karaktere ve onu canlandıran oyuncuya olan ilgisini artırmaktadır. Ayrıca bu tarz özelliklere sahip olunması izleyiciye, ulaşılması zor bir seviye gibi gösterilerek arzuyu, talebi, beklentiyi artırmakta ve canlı tutmaktadır.

Mükemmeli oluşturma gayesinin yanında, bu mükemmeliyeti yaşamdan bir kesit gibi göstermek, insansı özellikler katmak, karakterin doğumundan sonra büyümesi, gelişmesi ve artık bizden biri olmasını sağlamaktadır. Bunun yanında tam zıt özelliklere sahip karakterler de yaratılmaktadır. Fiziksel anlamda çok dikkat çekmeyen bir karakter; zeki, çalışkan, pratik akla sahip farklı özelliklerle, fiziki anlamda geri kalmış kişilik yapısını bu tarz özelliklerle cazip hale getirebilmektedirler. Yani sinema dünyasında her toplumsal yapıya, her insani özelliğe hitap eden kendinden bir şeyler bulabileceğimiz bir platform yaratılmaktadır.

1.4.6. Sinema Dramaturjisi

İlk dramaturjinin ilkel örneklerinin mağara duvarlarına nakşedilen resimler olduğunu söyleyebiliriz. Bu bize dramaturjinin bilgiye dayalı bir şey olduğu kadar sezgisel bir şey de olduğunu gösterir. Modern dünya her şeyi tanımlayıp sınırlarını belli etmeye başladıktan sonra kavramları ve varoluşları belli kalıplar içine hapsedmiştir. Biraz da provokatif amaçlı şöyle bir benzetme yapılabilir: dramaturji, insanın hayatta

davranış biçimi, nesnelere, bireylerle, iktidarla, politikayla, sanatla ve benzer şeylerle arasında kurduğu ilişkidir. Çünkü bireyin toplumsal davranışları, onun hangi mekânda, kimlerle, hangi şartlar altında birlikte olduğuna bağlı olarak değişkenlik gösterir. Bu noktadan sonra insan oynamaya, gerçek kişiliğin ardında başka bir kişilik yaratmaya, sunmaya başlar (Kıraç, 2012: 71).

İnsan davranışlarını etkilemesi, yapılan öykülemenin gerçekliğine ve birey üzerinde yaşanmışlık veya yaşanma ihtimalini barındıran yaşama dair hikâyeler, aradaki olası bağı güçlendirir. Fantastik hikâyeler de olsa yazılan kurgudaki karakterler, hayatımızda karşımıza her an çıkabilecek bir kişiyi, bir karakteri anımsatma ihtimali dahi, izleyicinin filmle olan bağı güçlü tutmasını sağlayabilmektedir.

Öykülenme, dramatize etmektir. Yani bir olayın, durumun, kurmaca ya da gerçek bir öykünün seyircide heyecan uyandırmasını sağlayarak dramatik biçimde işlenmesi için başvurulan yöntemlerin tümü olarak açıklanmaktadır. Öyküleme, neden-sonuç ölçüleri içinde geliştiren, bu izleğe bağlı olarak olayları zincirleme bir gelişim içinde anlatan bütündür. Filmde, olayların arka arkaya anlatımı öykülemeyi meydana getirmektedir. Her sinema filminin kurgusu farklıdır. Oluşturulan hikâyenin anlatım şekli ile yapılan dramatisasyon olay hakkında genel bir fikir vermektedir. Farklı yaklaşım ve hikâyeler, bunun yanında yapılan uyarlamalar ve gerçek hayattan esinlenme yöntemi ile anlatım oluşturulur.

Dramatisasyon, gerçeği belirli kurallar doğrultusunda uyarlamaktadır. Genellikle de kuralların kaynağı klasik tiyatrodur. Bir yapıtı dramatize ettiğimiz zaman, belirli bir amaçla gerçeğe daha iyi odaklanmak için gerçekten kasıtlı sapma yaparız. Gerçeğin altına, gerisine geçerek, ilk bakışta göze çarpmayan doğruları ararız. Bu hiçbir zaman bilimsel değil, dramatik ve artistik doğrudur (Foss, 2012: 158).

Yazılan hikâyenin, hazırlanan kurgunun yansıması gerçekliktir. Gerçeklik, anımsatılır; ancak her şey kontrollü şekilde ilerler. Kurgunun dışına çıkılmayan bir olay örgüsü yansıtılır. Böylece giriş, gelişme ve sonuç bölümleri ile aktarılmak istenen yaşamın bir bölümünden kesitmişçesine izleyiciye sunulur. İzleyici, izlediği filmi kendi yaşanmışlıkları ya da hayal dünyasındaki düşüncelerini gerçek dünyaya aktarma evresini sinemada izlediği filmde bulabilmelidir. Böylece gerçek ile kurgu ayrımı film izleme seansında yer değiştirebilmekte hatta aradaki fark tamamen kaybolabilmektedir.

Bu durum gerçeklik ile dramtizasyon arasındaki farktan ve benzerlikten doğan ilişkidir.

Dramatizasyon

- Her şey kontrol altındadır.
- Senaryo yazarı/yapımcı kendi koyduğu kurallara ve koşullara göre olayların gelişmesini belirler.
- Hareket mantıklı ve zorunludur.
- Gerçek bilinmemektedir.

Gerçek Yaşam

- Kontrol altında olan hiçbir şey yoktur.
- Olaylar gelişmesi, sebeplerin ve koşulların sonsuz karmaşası içinde olur.
- Hareket rastgele ve düzensizdir.
- Gerçek bilinmemektedir

Bob Foss, gerçeklik ile dramtizasyonun hem benzer yanlarını hem de farklı yanlarını maddeler halinde sunmaktadır(2012: 186). Oluşturulan kontrollü olaylar örgüsü içerisine bakıldığında mevcut hikâyeler, yaşamsal anlamda da benzerlikleri ve farklılıkları derecesinde bir süzgeç içerisinden geçerek sinemanın sistematik yapısını oluşturmaktadır. İnanırcılık ile bağıllık artırılmaya çalışılmaktadır.

Mutlu Parkan “Brecht Estetiği ve Sinema” isimli kitabında, sinema ve dramın halk için ‘afyon’ olduğundan bahseder. Evet, Sinema-dram “afyondur”, seyirciyi büyülemeye hizmet eder diyerek devam eder. (Sinema-göz ve sinema-gerçek) senaryoyu, oyunculuğu, dekor ve kostümü, makyajı kullanarak seyirciyi etkileyebilmektedirler. Hatta büyülemek, afyon terimini kullanarak şartsız bağımlı hale getirilen seyirci oluşturulduğundan bahsedilmektedir (1983: 12).

Sinemanın etkisi, büyüleyici olarak ifade edilmiştir. Bağımlılık boyutunda insan hayatının vazgeçilmez bir parçası haline gelme süreci yapay anlamda afyon ile tabir edilmektedir. Çünkü afyon kullanımı gibi sinemada belli bir süre sonra hayatın vazgeçilmezi olabilmektedir. Yani sinema artık izleyiciye belirli ölçülerde istediğini yaptırabilme ve etkileyebilme gücüne sahiptir.

Fark edilen yegâne gerçek sinemanın kullanmış olduğu teknikler, onun popülerliğini eksiltmemekte aksine belirli dönemlerde artırmaktadır. Teknolojik imkanlar kullanılarak bir çok ürün ve oyuncu profili, hikaye-mekan birleşmesiyle ister

sade bir ambiyans isterse çok göze çarpan bir sahne performansı ile her daim korunmaktadır.

Dramaturjik yaklaşım tiyatroyla ve daha sonra da sinemayla metaforik bir düzeyde iletişim kurar: Toplumsal gerçeklik tiyatroyu andırır, filmi andırır, bir roman sayfasının satırlarını andırabilir. Bu haliyle kimi filmlerin anlatı içeriğine ve sanatsal boyutlarına ilgisiz kalır. Biz bundan kaçınmak için diyalektik bir yaklaşım tercih ediyoruz ve filmi hem toplumsalın alegorisi hem de toplumsal teoriyi içeren bir konu olarak ele alıyoruz. Sosyal teori ve film arasındaki ilişki, kurmaca ile kurmaca olmayan, temsil ile gerçeklik arasındaki ilişki kadar belirsizdir. Filmleri sorgulayarak, toplumsal gerçeklik ile kurmaca arasındaki ikili karşıtlığın ötesine geçmeye çalışan ve böylelikle konusunu bir “sosyo-kurmaca” olarak (yeniden) kavramsallaştıran sinemasal bir toplumsal teori uygulamak gerekmektedir (Diken ve Laustsen, 2010: 27).

Kurmaca ve fantezi, gerçeklikten esinlenir ve gerçeklikten bir parça taşır. Aynı gezegende var olmuş iki farklı gerçekliğin yani sinemasal gerçeklik ve gerçek olan gerçekliğin birlikte devam ettiriliyor olması önemlidir. Çünkü gerçeklik, mekâna ve döneme göre farklı algılanabilir ve yorumlanabilmektedir.

Filmler aracılığıyla drammatizasyon, kendini temsillerle kısıtlamaksızın hayal gücüne ve duyuya, yaratıcılığa başvurması açısından, sosyoloji için kullanışlı bir araçtır. Böyle bir girişim çoğu zaman analitik olarak kavramsallaştırılamayan veya ampirik olarak çözümlenemeyen yoğunlukların, duygulanımların deneyimlenmesini mümkün kılıyor. Aslına bakılırsa drammatizasyon toplumsal teori üretme sürecinin en yaratıcı noktalarından biri, sosyoloğun sinemayla karşılaşması aracılığıyla dönüşüm yaşadığı bir an haline gelebilir. Sinema tam da bu bağlamda, drammatizasyon kapasitesi ve belli duygularla ilgili sosyolojik fikirlerin bir bakıma “edimselleştirilmesi” açısından sosyoloji için ilgi çekicidir (Diken ve Laustsen, 2010: 35).

Sanat /sinema ile toplumsal arasındaki ilişki bir katışıklaşma ve indirgenemezlik ilişkisidir. Sinemasal ile toplumsal, birlikteliklerinde ayrılan ve ayrılıklarında birleşen ikizlere benzer. Sosyal teori (sert, ciddi ve bilimsel) ile sinema (oyuncu, sanatsal ve kurmaca) arasındaki ilişkiye yönelik hiyerarşik yaklaşımlara karşı koymak da bu nedenle gereklidir. Aslında Goffman uzun zaman önce (1959) toplumsal yaşamı rol yapma, kurmaca ve toplumsallığı da sahne önü ve arkasıyla oyundan bir bölüm olarak

yorumlamıştır. Sosyolojinin “rol” ve “aktör” gibi kimi temel kavramlarını tiyatrodan almasına şaşmamak gerek (Diken ve Laustsen, 2010: 26).

Süreç içerisinde bakıldığında sinemanın oluşturulmasında çoklu bir bileşimin var olduğunu görmekteyiz. Sadece kamera önü ya da arkası olarak bakmamamız gereken bu süreçte kendi içerisindeki etkileşim ve değişim entegrasyonu da dikkate alınmalıdır. Toplumsal yansımaya neden olan birçok anlam ve kavram senaryo, sahne, rol, karakter, diyalog, replik, vb. birçok bileşimi oyuncuların yetenekleri ile yazılı haldeki metinde yer almakta ve insanların beğenisine sunulmaktadır. Gelişen ve büyüyen teknolojinin artık sınır tanımaz hizmetleri ile insanlar evlerinde, parklarda, yollarda, uygun buldukları her ortamda film izleme keyfini yaşayabilmektedirler. Bununla birlikte oyuncuların ve izleyicilerin, gerçek ile kurguyu yaşamlarına ortak ederek; etkileşimlerini devamlı hale getirmektedirler.

Dramaturji kavramını, dillendiren Jean Claude Carriere aktardığı, Rıza Kıracı’ ın “Sinemanın ABC” si kitabında yer verdiği sözleri, davranışsal anlamda ve dramaturjinin etkinliğini ve gücünü ortaya koymaktadır:

Sinema görüntü, duygu ve karakterler arasındaki bağ ve ilişkidir. Aynı zamanda sinemanın özel tekniği ve dili, onun olağanüstü keşiflere ittiği için, sinema tüm çevremizi etkilemiş ve yaşamımızın içine girmiştir. Algılamadığımız bir biçimde böylece bizi sararken, kişisel davranışlarımıza kadar bile işlemiştir (Kıracı, 2012: 72).

Sinema dramaturjisinin oluşumu, boyutları, içeriği ve inandırıcılığı ile gerçekliğe yaklaşma oranı her filmin etkinliğine göre değişmektedir. Genel kaide ise sinemanın insan yaşamının artık bir parçası olduğudur. Senaryo ile başlayan, film ekibinin sahne üzerinde buluşması ile kurgulanan bu yapıtlar, oyuncuya yüklenen karakter ve tip duruşu ile bir bütünlük sağlamaktadır.

1.4.7. Yıldız (star) Sistemi

Sinemayı oluşturan unsurlar, geçmişten günümüze sürekli kendini güncellemiş farklı unsurlar eklemlenmiştir. Bunlar içerisinde bir film kahramanı canlandıran oyuncunun, oyunculuk sıfatından sıyrılarak yıldız oyuncu düzeyine ulaşma aşamasına bakmak gerekmektedir. Oyuncu profiline, başrol, yıldız kavramları eklenmiş ve

hayranlarının sosyal medyada kurmuş oldukları fan grupları ile sosyal medyaya dâhil olmuştur. Çünkü yıldız kavramı, ulaşılmaza ulaşma gayesinde olan bu tip hayran kitlelerinin grupsal anlamda birleşimleri ile yıldız oyuncuya daha yakın olma isteğini göstermektedir.

Sinemanın dev bir endüstriye dönüşmesi yıldız sistemini de doğurdu. Büyük bir sermaye, son derece sağlam oluşturulmuş bir temel, yüksek düzeyde organize edilmiş bir çalışma yöntemi ve mükemmel bir teknik donanım. Ve elbette bu organize edilmiş bir pazarlama stratejisinin birer aracı olan yıldızlar, yıldız sistemi... 1910'lardan itibaren artık insanlar ilk dönemin izleyicilerinin tersine, sinemaya beğendiği yıldızları görmek için gidiyordu. Filmin kendisi geri plana düşmüştü ve izleyici idollerini daha sık ve daha yakından görmek istiyordu. Artık seyirciyi yıldızlar coşturuyor, heyecanlandırıyor, onların görüntüleri, gözleri ve zihinleri dolduruyordu. Yıldız oyuncular birer fetişe dönüşmeye başlamıştı. Yıldız sisteminin uzantısı olarak gelişen fan kültürü, ilk ürünlerini 1912'de vermeye başladı ve bu tarihten itibaren ilk fan dergileri de yayınlanmaya başladı (İri, 2011: 238).

Sinema artık kendi kültürel içeriğinden yeni kültürel platformlar türetmiştir. Filmlerin bile önünde olan bu platformlarda oluşturulan filmler, yıldızlar üzerine kurgulanmaya başlamıştır. Yıldız oyuncu endekslisi, sinema sistemi oluşmuştur.

İlk gerçek yıldızları da, yıldız sistemini de yaratan Amerikan sinemasıdır. Hollywood, çok geçmeden yıldız sistemini her ayrıntısını incelikle geliştirildiği bir reçeteye dönüştürdü ve tüm dünyaya yaydı. Böylece ileri ya da az gelişmiş tüm ülke sinemaları da kendi yıldızlarını yaratmaya koyuldu. Sinemayla tanışan herkes, bu yeni teknolojinin yıldızlar olmaksızın benzersiz bir endüstriye, büyük bir kitle sanatına ve olağanüstü bir iletişim aracına dönüşmeyeceğini anlamış durumdaydı (İri, 2011: 239).

Dyer'e göre yıldızlar, kültürel ya da ekonomik nedenlerle ülkeden ülkeye ufak tefek farklılıklar gösterse de temelde aynı pazarlama taktiğinin ürünü olarak biçimlendirilir. Sistemin bir üretim bir de tüketim yanı vardır. Üretim kısmı reklam, tanıtım, eleştirel ve yorumlarla desteklenir. Her stüdyo kendi tanıtımına uygun olarak yıldız ya da yıldız adayının ünlü olmadan önceki yaşamını yeniden hikâye etmekte, kariyer başlangıcını uygun bir şekilde kurgulanmakta, muteber bulmadığı geçmişi ya da kökenini değiştirmektedir. İsmi beğenmiyorsa daha artistik bir isim bulur, eşcinselse uygun bir sevgili temin ederek, hangi açılışa boy göstereceğini hangi

filmlerde oynayacağını ve sinemasal karakterini belirlenmektedir. Stüdyo, yıldızının görüneceği mecraları ve medya organlarını da, yapacağı röportajlardaki soru /cevapları da düzenlemekte, fan kulüpleri, hayran dergileri ve resmi web siteleri özenle kontrol etmektedir. (1979: 54).

Star terimi arketipik bir niteliğe, her yerde ve her zaman hazır, sonsuz ve evrensel olan bir figüre gönderme yapar. Starın gücüne, değerinin altında paha biçilemez. İzleyicinin gözünde star, yalnızca filmin bir parçası değildir. Star filmidir (İndick, 2007: 107). Artık film afişlerinde başrol oyuncusunun dev bir resmi ve resmin altında filmin adı geçmektedir. Star film olmuştur. Starı izlemek filmi izlemektir. Bu haz duygusunu tatmin etmek, seyirci için doyumsuz bir durumdur. Bu doyumsuzluk, fan grupları ile sosyal medya takibi sayesinde starı, bizden biri haline getirmiştir. Gerçek dokunmanın olamaması, bu hazı daha da artırmakta ve ekranda gördükleri ulaşılmazdan etkilenmektedirler. Bir diğer ifade ile ulaşılmazı yakalamak için hem çok yakınlar (teknolojik açıdan, web sayfası ve sosyal medya sayesinde) hem de bir o kadar uzaktırlar.

Kavramsal anlamda star, senaryodaki karakterlerin birleşerek gerçekleştirdiği davranışsal boyut yani dramaturjik yaklaşımın gerçek hayattaki tezahürüdür. Dramaturjik yaklaşım sayesinde hem karakterin gücünü hem de sinemanın etkinliğini belirlemektedir. Bu sayede oyuncunun star olma yolundaki potansiyeli de artmaktadır. Dramaturji bu açıdan önemlidir. Çünkü dramaturji, yıldız oyuncunun performansı sayesinde bir bütün olarak izleyiciye sunulur. Performans ne kadar etkili olursa izlenme ve beğenilme oranı o kadar yüksek olmaktadır.

Gelişen ve büyüyen endüstriyel pazarda, farklı bir yere sahip olan sinema sektörü kendi içerisinde oluşturduğu yıldız (star) kavramları ile film izleyicisinin dikkatini sürekli canlı tutmaktadır. Bu canlılık insanlar üzerinde davranışsal anlamda da etkide bulunmaktadır. Yani sinema izleyicisi, gerçek yaşamda kendi dramaturjisini-rol bölgesini oluşturmaktadır. Dramatizasyon demek, inandırıcılık ve gerçeklik hissini izleyiciye aksettirmektir. Buradaki gerçeklik boyutu davranışsal anlamda karşımıza çıkmaktadır.

1.5. Sinemada Gerçeklik

Sinemasal gerçeklik dediğimiz aklımıza, gösterilen ya da tarif edilen şeylerin gerçekliğinin görsel/işitsel anlatımı ve de yansıtılan karakterlerin içsel yaşamlarının

gerçekliği gelmektedir. Gerçeği tanımlamak kökü çok derinde olan, temel insani arayışlardan biridir (Clarke, 2012: 28).

Özön, “filmsel gerçekten” bahseder. Filmsel gerçek deyimini ile doğadan derlenen malzemelerle filmde yaratılan ve seyircide bulunduğu karşılık sonucu gerçek duygusu veren bir durumun anlatıldığını söyler. Sinema, doğadaki gerçeği olduğu gibi aktarmaya elverişli bir araç olmasına rağmen kimi zaman doğadan alınan gerçek aktarılırken aynı sonucu doğurmayabilir. Kısaca filmsel gerçek, görüntüler yardımıyla görüntülükte yaratılan gerçektir (2008: 164-165).

Gerçeklik kavramının sinemaya yansıtılmasının tarihsel boyutuna baktığımızda insanlık tarihine sinmiş savaşların etkisini görmekteyiz. Tarih boyunca çağların açılıp kapandığı ve bu durumun, çoğunlukla savaşlarla meydana gelmesi, sinemayı tarihsel ve gelişimsel olarak da etkilemiştir. Sinemanın etkilendiği süreçlerin tarihin gerçek yaşanmışlıkları üzerinden dizayn edilmesi sinemanın, gerçeklik ve inandırıcılık boyutunu da etkilemiştir.

İnsanlar, sinemanın anlatma yeteneğine sahip olduğu sosyal gerçekliği ve değişime yardımcı olmak için kullanılan araçları ki sinema bu iş için biçilmiş kaftandır, daha çok okuyorlar. İlginçtir, “sosyal devrim” olarak nitelendirebilecek en titiz ve ilgi çekici sinema kuramı, tümüyle biçimci kanattan gelmiştir (Andrew, 2010: 189).

Sinemanın, insanların yaşadıkları ve yaşamakta oldukları olayları, sinema sahnesine zaman kaybetmeden yansıtması ve gerçekliğe benzetmesi yaşanmışlıkların farklı algılanmasına neden olmuştur. Seyirciler kendilerine “biz o durumda olsak ne yapardık?” gibi sorular sorarak sinemanın gerçekliğine kendilerini, adapte edebilmektedirler. Böylece izleyici, kendi duyarlılıklarını kazanmaktadır. Bu durum sinemanın, gerçekliğe ne kadar yaklaştığını göstermektedir. Bu yaşanmışlıkların yanında arzu ettikleri ve ulaşamadıkları arzularını da sinemada bulabilmektedirler.

Jean Baudrillard bu konudaki aktarımında:

Amerika’ da sinema gerçektir. Çünkü sinema tüm (Amerika boyutlarında) uzamı, tüm yaşam biçimini kaplamış ve sinematografik bir hale sokmuş ya da bir başka anlamda yaşam sinematografikleşmiştir... Estetiğin ve soylu değerlerin ‘kirsch’ ve hiper gerçeklik içinde yok oluşu büyüleyici bir şeydir. Aynen tarihin ve gerçekliğin televizüel olanın içinde yok olması gibi (Aktrn: Adanır, 2003: 20).

Baudrillard, Amerika’da yaşamın sinematografik bir hale geldiğini ya da düşselin (fictive) gerçeğin (physis) yerini aldığını söylerken pek abartmamaktadır. Çünkü bu ülkede mitoloji üreten bir mekanizmanın kendisi mitolojik bir veriye dönüşmüş ve kozmolojik verilerin yerini “sine-kozoloji” almıştır (Adanır, 2003: 20).

Sinema, içselleştirilmiş gerçekliğin inandırıcılık boyutuna ulaştığı noktadır. Artık izleyici, yargılamadan hayranı olduğu oyuncunun filmi ya da yaşanmış bir gerçekten uyarlanan filmi daha hızlı içselleştirmekte ve benimsemektedir. Bu durum sinemanın çekiciliğini artırmakta ve etki alanını genişletmektedir. İnsani boyutta artık davranışsal anlamda bu gerçeklikler insanın, kendi sahnesini kurmasına, kendi oyununu sahnelemesine neden olmaktadır.

Sinemada insan yalan da olsa duymak, görmek ve düşlemek istediği hemen her şeyi, her konuyu, her açıklamayı bulabilmektedir. Öte yandan yine sinemayı yapanlar çoğu kez aynı uygarlığa, aynı ahlaksal davranış ve yaşam biçimine sahip insanlardır. Yine kusursuz bir sanat olan sinemada (filmsel öyküde) toplumsal yaşam kategorilerinin hepsini bulabilmek mümkündür. Hangi tür öyküye sahip olursa olsun, sansür mekanizması (ekonomik, politik ve ideolojik-ahlaksal) gereği film, içinde yaşanan dönem ve uygarlığın ahlakın ve toplumsal yaşam kategorilerini seyirciye zorunlu olarak yansıtacaktır (Adanır, 2003: 21). Yansıtılan fikir-düşünce, mekânda ya da sahnede ve kurguda vurgulanmaktadır. Toplumsal anlamda içselleştirilmiş bir filmin, toplumsal alana-yaşama yansması da farklı olacaktır. İnandırıcılık boyutunda incelendiğinde hem etkilenme hem de etkileme şeklinde karşılıklı bir ilişki meydana gelecektir.

Asıl mesele, bu sorunun iki tür varlık edimsel (gerçeklik, toplum) ve sanal (kopya, sinematografik imge)- olduğunu varsayması ve ilkinde, yani edimsel olana asli bir nitelik isnat etmesidir. Önce gerçeklik ve ardından da kopyası /temsili gelmektedir. Toplumsal teori çoğu zaman bu hiyerarşiye kanıyor ve nitekim sinemayı toplumsalın aynası gibi görüyor. Buna karşılık bu çalışmada, toplumsal teoriye sinema açısından bakarken “popüler sosyoloji” diyebileceğimiz bir yaklaşım benimsenmektedir. Bunu yaparken de sinema /gerçeklik ya da imge /beden gibi ayrımları bir yana bırakıyoruz. Diyalektik açıdan bakarsak, sinema hayattır ve hayatta sinemadır, ikisi de birbirinin hakikatini anlatır (Diken ve Laustsen, 2010: 21).

Diyalektik bakış bizi toplumsal yaşamdaki insan davranışlarının incelenmesine, yaşanmışlıkların insanları kendi yaşayacakları dünyada farklı duruş, bakış, davranış sergilenmesine neden olmaktadır. Sosyolojik açıdan insan davranışlarını Goffman'ın bahsettiği sahne önü ve sahne arkası gibi davranış alanı seçme, bu davranışı yerine göre sergileme gayesine sevk etmiştir.

Sosyolojinin hâlihazırda bir sanat olan sinema ile ilişkisini düşünelim. Durumun sosyolojisini filmin arkasındaki sosyal ağın analizini yapar. İlgi alanı filmin üretim koşulları, kim tarafından neden çekildiği, senaryonun yazıldığı dönemin nasıl yansıtıldığı, nasıl bir seyirci kitlesine hitap ettiği, seyircinin estetik yargısını neye göre yaptığı gibi konulardır. Olayın sosyolojisi, filmin sosyal gerçeklikten düşünsel bir kopuş yaşattığı alanlardaki yaratıcılıkla ilgilenir. Bu anlar, filmde gerçekliği perdeye aktaran görüntünün seyirciyi huzursuz ettiği, seyirciye bir an içinde olsa, sosyal gerçekliğin farklı olabileceğini düşündüren anlardır. Olayın sosyolojisi açısından, bir film yaratıcılığı görüntü, ses, kamera gibi film üretim süreçlerinde olduğu kadar, bu anlarda gizlidir (Yaşartürk, 2013: 219).

Olay analizinin sinemaya kusursuz yansıtılması diyalektik anlamda oluşan döngünün yansımasıdır. Sinemanın gerçeklerini, gerçek yaşam ile buluşturularak izleyiciye iki farklı gerçeklik sunulmaktadır. Dolayısıyla önemli olan, toplumsal gerçeklik ile sinema arasındaki etkileşim düzeyidir. Burada sanal yoğunluklar tını bulunur ve sinemanın yüzeysel etkileri ile toplumsal dünyayı tekrardan şekillendirir. Toplumsal gerçeklik de sinemanın yüzeyselliğini etkiler ve sanalı gerçeğe yaklaştırır.

Sinema ile toplumsallığın ilişkisini sanallaştırmaya (toplumsala dair imgeler üretmeye) ya da edimselleştirmeye (imgenin “toplumsallaştırılmasına”, simgesel unsurun ya da imgenin “gerçekliğe” dâhil edilmesine) dayalı çift yönlü bir ilişki olarak görmek gerekir. Sinema, toplumsal teşhise değerli bir katkıda bulunur, bulunabilir. Buna bağlı olarak toplumsal teori de (toplumsal) dünyayı farklı, daha duygulanımsal ve daha yoğun bir şekilde kaydetmenin bir yolu olarak sinema aracılığıyla sanal ile ilişki kurma olanağına sahiptir (Diken ve Laustsen, 2010: 19). Karşılıklı yaşanan etkileşim, sarmal anlamda karşılıklı bir ilişkiye yön vermektedir. Bu ilişki davranışsal anlamda gerçekliğin var olduğu inandırıcılık boyutuyla bağlantılıdır.

Gerçeklik, film ve televizyonda anlatım en önemli ögesidir. Film öykülerinin çoğunluğu, doğal bir aksiyon izlenimi yaratmaya çalışır. Film “sanki” gerçekmiş gibi

izler, öykünün sunuluşunu gerçekçi ve yaşama uygun buluruz. Film, nesnelere, kişileri ve onların aksiyonlarını göstermede, gerçek yaşantıları yansıtmada en uygun araçtır. Filmin yarattığı dünya ne kadar olağandışı ya da gerçeküstü bir özellik taşırsa taşırsın, içinde yaşanan olayların inanılır olması gerekir. İç tutarlılık filmde elzemdir. Aksi takdirde inanılır olmadığını düşünürüz. İnanılabilirlik, büyük ölçüde karakterin kişiliklerine uygun davranmalarına, onların yönlendiren şeylere, içinde buldukları koşullara ve ilişkilere bağlıdır (Miller, 2012: 89).

Bülent Diken ve Carsten Laustsen' in *Filmlerle Sosyoloji* kitabında, yer verdikleri Baudrillard' ın aktarımı ile diyalektik bir kurmacanın gerçeklik ve sinema arasındaki bağı açıklanmaktadır:

Bugün yapılan filmler, her şeyi toplumsal ve siyasi yaşam, genel manzara, savaş, vb. ele geçiren sinema biçiminin gözle görülür alegorilerinden başka bir şey değil, sadece sinema perdesi için senaryolaştırılan koca bir yaşam biçimi. Sinemanın yok olmasının sebebi de şüphesiz bu: gerçekliğin içine girmiş durumda. Gerçeklik sinemanın, sinema da gerçekliğin avuçlarında kayboluyor. Her ikisinin de kendi özgüllüğünü yitirdiği ölümcül bir aktarım bu (2010: 20).

Yaşadığımız toplum göstergeler, imgeler ve göstergeler sistemiyle daha da ilgilenir hale gelen, gitgide “sinemalaştırılan” bir toplum. Dolayısıyla gerçeklik gitgide daha çok sahneleniyor, toplumsal üretim ve gündelik deneyimler de sahnelenen sinemasal emsallerine göre değerlendiriliyor. Morin'in iddia ettiği üzere, insan bir “homo sinematografikus” haline geliyor. Toplumsallaştırmak, bugün büyük ölçüde imgeler oluşturmak ve tüketmek demektir. Sinemanın birincil gizemi de bu: Aşıkârlığı, şaşırtıcı olan (sinemanın) bizi şaşırtmasıdır. Aşıkâr olan “gözümüzün içine bakıyor”, kelimenin tam anlamıyla bizi kör ediyor. Bizi kör ederek toplumun sinemalaştığı gerçeğini görmemizi engelliyor (Diken ve Laustsen, 2010: 24).

Gerçeklik kavramının sinemaya yansımada, tanrı kavramından etkilendiği görülmektedir. Çünkü tanrı, insanı yarattı. Bu gerçek, inanç bağlamında bir gerçekliktir. İnanırcılık konusunda etkin olmaya çalışan sinema bu konuda yine kendi yaratılış öyküsünü örnek almakta ve yaptığı filmlerde gerçeklik örgüsünü yaşanmışlıklardan esinlenerek sergilemektedir. Artık boyutsal anlamda gerçeklik kendi mekanizmalarında

yoğurularak, farklı bir gerçekliğe bürünmektedir. Asıl gerçek tanrı, insanı kendi siluetinden yarattığıdır. Bu yaratılma öyküsünü insan, o kadar içselleştirmiş durumdadır ki kurgulamış oldukları hikâyelerde insanlar artık kendi siluetlerini kullanarak farklı bir gerçeklik yaratmışlardır. Yani insan kendi yaratıcısından esinlenerek gerçeklik olgusuna yeni bir boyut kazandırmıştır.

Mükemmellik anlamında, kendi yaratılışı kadar etkileyici olmasa da etkilemek istediği izleyici grubu üzerinde, etkin olmayı başarmıştır. Gerçekliğin, insan yaşamı için ne kadar önemli olduğu bu seviyedeki çalışmalarda görülmektedir. Kanıtlama isteği gerçeği arama, inanma güdüsü, insanı ve toplumu farklı kültürel seviyelere, dönüşümlere sürüklemektedir.

Arnes, sinemanın gerçekçi olmakla bu denli ilgilenmesinin en önemli nedeni olarak kameranın yaşamın yüzeyindeki ayrıntıları yakalamak için eşsiz bir araç olmasını gösterir. Sokaklar, insan grupları ve onların davranışlarının ayrıntıda kalan tuhaflıkları da büyük bir güçle sergilenmektedir. Ancak, gerçekliğin de kendi etkili sınırları vardır. Yaşamın yüzeyinin büyüleyiciliği kadar zihinlerimizi ve hayal etme gücümüzü de etkili süreçler olarak yerlerini alırlar. Yaşamın basitçe kaydedilmesi kadar yorumlanması da gerekir. Sinema yaşamımızı olgulara dayalı olarak kaydettiği gibi bizleri kendimizden de uzaklaştıran bir eğlence halini almaktadır. Toplumsal konuları ele aldığı gibi düşleri de ele almaktadır (2011: 20).

Gerçeklik olgusu, sinemanın bir parçası olduktan sonra insanlar kayıtsız şekilde sinemanın gerçekliğini kabul etmektedir. İnsanlar kendilerine sunulan filmleri sorgulamasınlar, bu yaratılan dünyaları sonuna dek yaşasınlar, kendilerini mutsuz eden, hiçleştiren, yabancılaştıran dünyadan bir film süresi boyunca uzaklaşsınlar, eğlensinler. Bu açıdan bakıldığında bu filmler aslında ideolojik bir işlev yüklenmektedir. Burada yaratılan hayatlarda verili olan gerçeğin mutlaka doğal olduğu söylenerek başka bir gerçekliğin de olması ihtimali gizlenmektedir. Yani izlenen film o anda dünyanın ve izleyicinin gerçeğidir.

1.6. Sinema İdeoloji İlişkisi

İdeoloji, fikirlerin insanların inanç ve eylemleri üzerine etkisine işaret eder. Bu kavram, sosyolojinin başka alanlarında olduğu kadar medya çalışmalarında da yaygın olarak kullanılmaktadır. Sözcük ilk kez 1700'lerin sonlarında Fransız yazar Destutt de

Tracy tarafından kullanılmıştır. Kendisine bu terimi “düşünce bilimi” anlamında kullanmıştır (Giddens, 2012: 651).

Fransız filozof Destutt de Tracy tarafından ilk kez kullanılan ideoloji terimi, herkese doğru düşünme imkânları sağlamak için kullanılacak, fikir bilimi şeklinde açıklanmıştır. Tracy’ ye göre ideoloji, insanların yanlış düşüncelerini düzeltmeye yarayacak, bir fikir bilimi olarak ortaya çıkmıştır. İdeolojinin başlangıçta, fikirlere ilişkin bilimsel araştırma anlamına geldiği belirtilmektedir. Bir süre sonra ise araştırmanın nesnesi konumundaki ideoloji kavramı, idareyi eline almış ve sözcük hızla fikir sistemlerinin kendileri anlamına dönüşmüştür (Onur, 2012: 35).

Althusser, egemen sınıfın iktidarını devletin ideolojik baskı aygıtıyla sürdürdüğünü söylemiştir. Ona göre; bireylerin mevcut düzene eğmesi, devletin ideolojik aygıtlarıyla gerçekleşmektedir. Devletin ideolojik aygıtlar dediği din, eğitim, aile ve hatta medya gibi kurumlarla da ideolojinin inşaa edilip, devamlılığının sağlandığına vurgu yapar. Althusser’ e göre esas itibariyle ideoloji içine doğulmaktadır. Belki de, artık günümüzde sinemayı da ideolojik aygıtlar arasına almak mümkündür (2003: 168-170).

Sinema, bir tarafıyla egemen ideolojinin değerlerini benimserken diğer bir tarafıyla da bu egemen ideolojinin dışında kalan ve hatta ona karşı tavır alan başka ideolojik yaklaşımlar için de çekici bir unsur olmuş ve ideal bir aygıt görevi görmüştür. Ama özellikle egemen sınıf, elit kesim açısından kendi hegemonyasını sağlama konusunda, televizyon programları, şovları, dizileri, tür romanları, uyarlamaları ve müzik parçaları gibi diğer pek çok sanatsal ve kültürel ürün yanında sinemada çok önemli bir araç haline gelmiştir. İstenilen düşünce, imge, slogan vb. birçok farklı düşünce ideolojik anlamda sinemada çok rahat bir şekilde işlenebilmekte ve izleyiciye sunulabilmektedir.

Toplumsal egemenliği elinde bulunduranlar, düşüncelerini ya zorla ya da kültür, okul, sanat ve benzerlerini kullanarak kabul ettirmektedirler. 18. Yüzyıldan sonlarından başlayarak insanın kendisi de dâhil her şey birer meta haline dönüşmüştür. Meta üretiminin karakteristik yapısı nedeniyle, üretilen her şey üreticisinden uzaklaşmıştır. Sanat da bu sürecin içindedir. Sanatın da, metaya dönüşerek sanat olma özelliğini kaybettiği iddia edilmektedir. Günümüz koşullarında, bunun gerçekleşebilmesi için eserin pazarlama olanaklarının en aza indirgenmesi gerekmektedir. Çağımızda

sinemanın günlük yaşamdaki egemen ideolojiyi, yeniden ürettiği vurgulanmaktadır. Bunu yaparken de burjuvalardan, varoluşlara kadar bütün toplumsal katmanlara seslenebilme özelliğine dikkat çekilmektedir (Onur, 2012: 36).

Sinema bir sanat dalı olarak belli bir süre sonra, estetik açıdan, iletmek istediği fikirlerin belli mecralar tarafından nasıl algılanması gerektiğini belirleyebilmektedir. Süreç içerisinde kendi özelliklerini güncelleyerek kendi kitlesini, kültürünü yaratabilmektedir. Fikirsal anlamda kendi taraftarını da toplayabilmekte ve mevcut sloganını film ile izleyiciye sunmaktadır. Kendi egemenliğini kurabilme mücadelesidir.

Egemen ideolojinin en önemli özelliklerinden birisi mevcut durumun (ekonomik, kültürel, politik vb.) doğal, gerçek ve değiştirilmez olduğuna inandırmaktır. Bu ideoloji mevcut yaşam tarzının (popüler Hollywood sinemasındaki Amerikan yaşam tarzı olarak karşımıza çıkar) olabildiğince az sorgulanmasına hizmet etmektedir. Bunların ebedi olduğu düşüncesini benimsetip sistemin değişmesine yönelik tehditleri ortadan kaldırma amacı taşımaktadır (Yılmaz, 2008: 71).

Sinema denince akla ilk gelen Hollywood sineması olmaktadır. İdeolojik anlamda izleyicisine aştığı fikirsal türdeki filmleri ile dünyanın bir numaralı film yapım örgütüdür. Bu öncülüğü yaparken de her izleyicinin beğenisine göre bir tür film sunabilmektedir. Benzer öyküler ve benzer karakterler üzerinden farklı film türleri sunabilmek ticari anlamda da kazanç demektir. Tür filmleri ile aynı zamanda düzenli bir dünya deneyimi ve rutinlik da kazandırmaktadır. Tür filmleri sadece filmin konusu ile değil aynı zamanda film içerisindeki karakteri ile de izleyicinin bu ideolojik film türlerine bağlılığını ve sempatisini artırabilmektedirler.

Tür filmleri karakterleri ya ikonografik araçlarla inşaa etmekte (yıldız takan adam şerif, masum yüzlü sarışın kadın gangsterlerin sevgilisi...) ya da bir karakteri oyuncuyla özdeşleştirmektedir. Standart film karakterleri, hızlı ve kolay kavranmaya yardımcı olmaktadır. Tür karakterleri, gerçek dışı ve derinliksiz olduklarından, seyirci onunla güvenlik içinde özdeşleşmekte ve kendi yaşamının günlük, sıradan gerçekliğinden kurtulmaktadır. Bu karakterler, yapmak istediklerini yapmakta ve kötüyü saptayıp yok edebilmektedirler. Bu durumda izleyiciyi rahatlatmaktadır. Tür filmlerinin, seyirciyi cezbedici bir özelliği de bu filmlerde kişisel farklılıkların törpülenmesi ve grup çıkarlarının, amacın önüne çıkmasıdır. Kısacası, temel tematik ilkesi, toplumsal

düzenin, statükonun meşrulaştırılmasıdır. Hem estetik hem de politik açıdan tutucu bir nitelik taşımaktadır (Onur, 2012: 40-41).

Tür filmlerinin, klasik anlamda bir öyküsü bulunmaktadır. Tür filmi, bir hikâye etme değil eylem içinde canlandırma yani drama olarak görülmektedir. Bu filmlerin belirli bir mekânları ve karakterleri bulunmakta, karakterler öyküyü belirli bir olay örgüsü içerisinde aktarabilmektedirler. İyi bilinen ve hemen tanınabilen olay örgüleri kullanılmaktadır. Kötülerle, kahramanlar arasında yer alan iyi-kötü karşıtlığını sergileyen bir nedenselliğe ve doğrusal bir zaman düzenine dayanmaktadır. Tür film karakterleri belirli açıdan grup, birlik, topluluk oluşturabilmektedir. Yani kitlesel bir birliktelik ile dönemsel fikir birliği sayesinde filmin ideolojik iletisini başarıya kavuşturabilmektedirler.

Sinema, bazı tiplerini de bir şekilde hafızamıza yerleştirilmektedir. Standart görünüşleri tavır ve hareketleri ile sahneye çıkar çıkmaz kimliklerini anlarız. Bildiğimiz vamp ve iyi kız, aile adamı ve kötü adam (siyah bıyığı ve bastonuyla) tiplerini ortaya çıkmıştır. İdeoloji, temsilin en derin ve en gizli düzeyinde üstü kapalı şekilde kapalı değerleri harekete geçirebilen ve yakınlaştırma eğilimi taşıyan, dayandığı temel çelişki ya da çelişkileri, özellikle de iyi-kötü, doğru-yanlış, doğa-kültür gibi değer yargılarını değer-kurumsal karşıtlıkları saptayabilir. Bu doğallaştırılmış iletiler filmlerin içine yerleştirilerek izleyici bunlarla uyutularak, “zenginlik-mutluluk değil” gibi bastırılmış bir kesim yaratma çabası sergiler. İzleyiciye hazırlanmış, idealleştirilmiş tiplerle yaşam biçimi öğretilir. İzleyici, fark etmeden bu iletileri kabul edip onaylar hale gelir (Arslantepe, 2012: 183).

Oluşturulan film tiplerinin insanları bir amaç uğruna birleştirebilmesi ve bunun davranışsal anlamda amaçlanan ideolojik düşüncenin yansıması olduğu görülmektedir. Yıldız kavramında belirttiğimiz, yıldız oyuncuya göre filmlerin oluşturulması tamamen istenilen ideolojiye ulaşabilmek ve izleyiciyi yönlendirmektir. Ekonomik, siyasi, sosyal vb. anlayışları gelişen teknoloji ile daha hızlı bir şekilde her eve, her aileye, her bireye bu fikirleri daha hızlı ve ulaşılabilir şekilde dayatabilmektedirler. Bunu yaparken farklı kültüre, farklı karaktere sahip olan izleyiciye göre film türleri ve karakter tiplerini oluşturulmaktadır. Her kesime hitap edebilmenin çoklu yolu bulunmaktadır. Böylece ideolojik hedefe ve amaca ulaşılmaktadır.

Diken ve Laustsen, *Filmlerle Sosyoloji* kitabında aktardıkları ideolojik film kavramında sinemanın dışında kalan bir şeyin olmadığını, sinemanın, kendi kendine yeten bir bütün olarak ortaya çıktığından bahsetmişlerdir. Film kendini kendine sergileyen, kendi kendine konuşan, kendi hakkındakileri öğrenen bir ideolojidir. (2010: 31). Filmler artık kendi kurgusuyla, kendisine ait anlamsal boyutu ile kendi gerçekliklerinin ideolojik anlamda hem yansıtmakta hem de yeni boyut oluşturarak sürekli gelişmekte ve büyümektedir.

Son olarak hem sinema ve gerçeklik hem de sinem ve ideoloji tartışmalarını tamamlayacak şekilde, kısaca film üretim süreçlerine değinmek gerekmektedir. Sinema filmleri, kolektif bir şekilde yapılan çalışmalar sonucunda ortaya çıkmaktadır. Diğer pek çok sanat dalı gibi bireysel bir iş değildir. Senarist, yönetmen, yapımcı, sesçi, ışıkçı, oyuncu, sanat yönetmeni ve filme emek veren daha pek çok kişi ortaya çıkan eser üzerinde bir iz bırakmış emek sarf etmiştir. Filmin farklı aşamalarında yer alan bu insanların arka planları, filmin üzerinde az ya da çok bir etki bırakmaktadır. Onların geldikleri sosyal tabakanın ve sınıfın, cinsiyetlerinin, aldıkları eğitimin, ideolojik görüşlerinin veya hayata olan bakış açılarının yansımaları bu filmler üzerindeki etkisi görülmektedir. Tek bir kişi değil birçok kişiye hitap edebilen bir sanat dalıdır.

Adanır, toplumsal hayatta bireyin kişiliğinin içinde yaşadığı grup ve çevre tarafından belirlendiğini söyler. Sanatçının da aynı şekilde oluşmaktadır. Bir kişiliğin olabilmesi için en az iki kişinin olması gereklidir; çünkü kişilikler ancak birbirlerine oranla belirlenebilirler. Bir toplumsal yapıda da çok çeşitli kişilik tipleri mevcuttur. Bu açıdan bakıldığında sanat da toplumsal bir üründür ve toplumsal hayatın dışında sanatın var olabileceğini düşünmek yanlış olabilir. Sanatçı, içinde yaşadığı toplumun bir parçasıdır ve bu toplumun zihniyet yapısıyla yoğurulmaktan kaçması imkânsız gibidir (2003: 15-30).

1.7. Sinema ve Kültürel Unsurlar

Kültür, günlük hayatta gösterilen kibarlık, bilgi almak, bedeni eğitebilmek, sanatsal uğraşlar, medeniyet gibi birbirinden farklı birçok anlamlarda kullanılmaktadır. Kültür, insan tarafından üretilen ve aktarılan, öğrenilen, değişebilen ve değiştirilebilen, ideali arayan bir yol haritası anlamına gelmektedir.

Kültür, bireysel ve bütünsel olarak farklı anlamların ve simgelerin üretimi ve dağılımını da ifade etmektedir. Bu tanım dikkate alındığında sinema sanatı, kültürün

işlevsel özelliklerini taşımaktadır. Bu nedenle sinema sanatının işlevleri, kültürden bağımsız düşünülemez.

Sosyal bilimlerde kültür genelde beşeri birlikteliklere ilişkin oluşumların soyut-sembolik ifadesi olarak anlaşılıyorsa da daha güncel kavramlaştırmada etkileşim ağları gibi davranış örüntülerini, bir başka deyişle sosyal süreçleri kapsamaktadır. Gerçekte kültürün en önemli olgularından birisi davranış örüntüleridir. Davranış örüntüleri, aynı davranışta bulunan insanların sürekli tekrarlamaları yoluyla biçimlenmiş kültürel oluşumlardır. Örüntüler toplumda belli biçimler kazanmışlardır ve genelde uyulurlar. Davranış örüntüleri, esasen toplumun bir bakıma roller kombinezonudur (Aydın, 2013: 259). Statü, toplumsal ve sosyal hayattaki roller, iş yaşamındaki roller vs. hepsi bir aradadır; ancak farklı alanlarda hâkimiyet sahibidir.

Oluşturulan filmlerin, sinema salonlarında karanlık ortamda gösterimi izleyicinin odaklanması, dikkatini dağıtacak herhangi bir unsurun olmaması etkilenme oranını artırmaktadır. Ayrıca filmlerin, televizyonlarda gösterime girmesi, internet ortamlarında rahatça seyredilebilme imkânı, filmlerin insan davranışı üzerindeki etkinliği artırmıştır. Her izleyicide farklı bir etki yaratsa da sinema bir kitle kültürü oluşturarak izleyicinin, izlediklerini yaşamlarına yansıtma ve yaşamlarının bir paçası olma imkânı vermiştir. Bu imkân sosyal hayatta farklı kültürel etkileşim oluşmasına ve yeni kültürlerin doğmasına da etki etmiştir.

Eleştirel kuramcılar, kültürü hayatı birçok açıdan yapılaştırdığını ve kültürün “ussallaşma, standartlaşma ve uyumluluğu” getirdiğini düşünmektedirler. Kültür, ticari kaygılarla üretilen sanat eserlerini beslemektedir. Günümüzde dünyanın birçok farklı kültürü sanat eserleri ile birbirine yakınlaşmaktadır. Ancak yenedünya düzeni hedefi ile kültürün yozlaşmasına yol açılmaktadır (Uludağ, 2009: 8).

Yeni düzende kültürel anlamda oluşan değişim ve dönüşüm sinemaya da yansımıştır. Artık oyuncuda en az film kadar ön plana çıkmıştır. Oyuncu var olan kültürü farklı anlamda izleyiciye aktarabilecek en iyi elçi durumundadır. Çünkü seyircinin hayranlığını kazanan oyuncu artık aktarmak istediğini arkadaşı, komşusu, aile bireyelerine rolünün gereklerini kültürel anlamda aktarabilmektedir. Seyirci buna izin vermiştir. Seyirciye göre oyuncu artık kültürel anlamda “bizden birisi” dir.

Sinema kültürel bağlamda, yaşamdan ve yaşanmışlıklardan etkilendiği, bunun yanında senaristin hayal dünyası, oyuncu performansı, sahne ortamı ile harmanlayarak yeni bir kültür yaratmaktadır. Yani gerçek ile sanalı birleştirerek farklı, melez bir kültür yaratarak, sosyal hayatta bireyin yaşayış ve davranış anlamında etkileyerek kendi film kültürünü yaratmıştır. Her film ya var olan kültürü işleyerek ya da kültürleri harmanlayarak, yeni bir kültür yaratmaktadır. Yani her film, kültürün kendisidir.

Sinema, kitle iletişim araçları arasında belki de içinde bulunduğu kültürü ve kültürün sosyal arka planını en iyi yansıtan araçtır. Sinema sadece, içinde var olduğu kültürü, yansıtmaktan öte yönetmenin ve onun beslediği kaynakların da aynasıdır. Kökenini dramaya, tragedyaya kadar uzatabileceğimiz sinema, dirsek teması içinde olduğu birçok sanat dalı ve Sosyal Bilimler alanının dışında mitolojik öğelerden de beslenmektedir. Ayrıca, çağın insanları olarak biz mitleri sanat dalları ve kitle iletişim araçları vasıtasıyla her gün yeniden üretmekteyiz. Kültürel yapı sinema filmlerinin beslendiği alan olduğu için ve sinema filmleri, dramadan, tragedyadan yani arkaik dönem sanatından etkilendiği için ve sinema ve kültür kavramlarını birbirinden ayrı düşünmek imkânsızdır (Gürses, 2007: 55).

Sinemanın etkilendiği ana unsur kültürdür. Çünkü kültür sayesinde oluşturulacak filmin konusu yapısı hitap edecek hedef kitleye ulaşma gayesi vardır. Gelişen süreçte sinema artık farklı kültürlerden etkilenmesiyle kendi kültürünü oluşturmakta ve dünya geneline yayılacak sinema kültürünü ülkeler bazında yansıtmaktadır.

Sinemada toplumun beğenisini kazanmak ve insanların dikkatini çekebilmek amacıyla kültürel kodlara yoğun bir şekilde yer verilmektedir. Bu nedenle sinema filmleri farklı kültürlerin birbirini tanınması, anlaması ve önyargıların azaltılması noktasında kültürlerarası iletişimi destekleyen önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca sinema, kitleler etkileyerek bir kültür modelinin dünyaya pazarlanmasını sağlayan en büyük araçtır (Özkan, 2014: 342). Artık dünya genelinde söz sahibi olan sinemanın yaşattığı haz duygusu, doyum noktası ülkelerin kendi geleneklerine bağlı global kültür yaratmalarına neden olmaktadır. Bunların en önde geleni Hollywood çatısı altında oluşturulan ABD film şirketleridir.

Sinema iletileri ile geniş kitlelerde ortak bir görüş yaratma işlevine sahip olan, kültürel yaşama biçimleri verilebilen güçlü bir sanattır, kitle iletişim aracıdır. Ait olduğu toplumun /kültürün bazen doğrudan, bazen de dolaylı ve karmaşık bir yansımasıdır.

Dolayısıyla film ve kültür arasındaki karşılıklı etkileşim kaçınılmazdır ve zorunludur. Çünkü film kültürle özdeşleşmiştir (Gürses, 2007: 56). İnsan hafızasında kalıcılık anlamında görsellik önemli bir yer tutmaktadır. Sinemada, sadece görsellik değil, ses, efekt, yazı, görüntü kalitesi ve gelişen teknoloji ile 3D-4K-HD gibi özellikli görseller artık dokunma hissi de vermeye başlamıştır. Böylece artık sinema, her yeredir ve her şey olmuştur.

Sinemada bir şey anlatmada, düşünsel anlamda ya da nesne olarak bir şeyleri sinemaya özgü anlatımlarla sunmada, öncelikle içinde yaşanılan toplumun ve kültürü iyi sentezlemeyebilmek ve tanımak gerekmektedir (Özkan, 2014: 345). Günümüzde artık global bir kültüre sahip olan sinema için ise artık kendi yapay kültürünü, toplumlar içerisinde sentezleyebilme imkanı ile döngüsel bir boyut kazanmıştır.

Sinema sanatı, farklı toplumsal ve kültürel yapılar içinde, farklı anlatım biçimleri geliştirmiştir. Bu anlatımlar, biçimsel olarak değişkenlik gösterse de içerikte kültürel unsurları barındırmaktadır. Bir sinema filmde kullanılan sembol ve anlamların, içinde bulunduğu toplumun anlayacağı bir dilde olmasına özen gösterilir. Çünkü sanatçı, seyircisi ile iletişime geçmek ister. Sanatçı, bu iletişimi kurmak içinde bulunduğu kültürün ortak değer ve inançlarını dikkate almaktadır. Sanatçı her zaman daha büyük bir seyirci kitlesine ulaşmayı arzuladığı için, sanatçının eseri bazen toplumun birebir yansıması, bazen da salt bir düş ürünü olabilmektedir (Uludağ, 2009: 8). Seyircinin hayalinin sinema perdesinde izlenmesi endüstriyel anlamda yapımcının, iktisadi kültürünü doyurmaktadır. Yani maddi ve manevi anlamda, karşılıklı bir doyum, bir haz alma-tamamlama vardır.

Sinema endüstrisi, sessiz film döneminden günümüze kadar, teknolojinin sunduğu sınırsız imkânların en iyi şekilde kullanarak, küresel bir dil olmaya ve temas ettiği kültürü etkilemeyi başarmıştır. “Film, sınıflar, topluluklar ve uluslararasıdaki eşitsizliğin son buluşunun simgesi durumuna gelen görüntü çağına, evrensel iletişim söylemini sokar.” (Mattelart, 2005: 34). Sinema sanatı küresel bir dil olarak kültürel iletişimin bir aracı olmuştur. Bu sayede bireyleri ve toplumları etkilemeyi sürdürmüştür ve sürdürecektir. Çünkü sinema artık canlı bir organizmadır. İnsan yaşamı devam ettiği sürece sinema ve kültürel etkileşimi de devam edecektir. Sinema, kültürler arası etkileşimlere en açık alanlardan biridir. Kitlelidir ve kültürün en hızlı, kalıcı taşıyıcısıdır.

Sinema toplumdaki deęişmeleri, sosyal ve kültürel yönelimleri anlamak ve toplumun nabzını tutmak bakımından önem taşımaktadır. Toplumların yaşayış biçimleri, kentsel deęişimler, nüfus ve göç hareketleri, gelenek ve görenekler kısacası sosyal ve kültürel birçok olgu sinemada yankı bulmaktadır. Bu nedenle filmler sosyolojik, kültürel, felsefi ve psikolojik analizler yapmak bakımından önemli bir anahtar vazifesi görmektedir (Osmanoęlu, 2016: 82).

Sinema, yapay kültürlerin oluşmasında en etkili unsurlardan biridir. İnsanı insanla bir film yardımıyla etkileyebilmek karşılıklı etkileşim ritüellerine yeni bir boyut kazandırmıştır. Çünkü sinema bir ortamdır, mekândır, insandır, canlıdır, ölüdür. Sinema izleyicinin bakış açısına göre yorumlanır, izleyicinin zihninde şekillenir ve davranışına yansır. Sinema, insan hayatını etkileyecek tüm unsurları bir derecede etki yapan ve yönlendiren istasyon görevindedir.

Sinema, hem toplum üzerine düşünmekte hem de toplumun ayrılmaz bir parçası haline gelmektedir. Herhangi bir sanat eseri ya da kültürel yapıt, içinde üretildięi sosyal, siyasal, ekonomik ve tarihsel koşullardan bağımsız bir biçimde anlaşılmaz. Bu nedenle sinema, toplumun bilinçdışını gözler önüne sererek sosyo-kültürel yapının aynası olarak işlev görmektedir (Diken ve Laustsen, 2010: 28).

İnsanlar içinde yaşadıkları toplumun kültüründen etkilenmektedirler. Sosyalleşme ve sosyalizasyon ile etkileşim karşılıklı aktarıma dönüşmektedir. Sinema da bu etkileşime oluşturduęu festivaller, ödül törenleri, galalarla kendi etkileşim ortamını özel bir ambiyans yaratarak farklı bir boyuta geçiş sağlamaktadır. Hem film izlemek hem de o film için düzenlenen özel bir etkinlikle bağlılık ve bağımlılık artmaktadır. Bu durumda kültürel aktarımı da sinema kendi ortamında izleyicilere ve katılımcılara aktarabilmektedir.

1.8. Sinema ve Toplumsal Etkileşim İlişkisi

Etkileşim birbirini karşılıklı olarak etkileme işidir. Türk Dil Kurumu'nun, Toplum Bilimleri Terimlerine göre etkileşim, toplum yaşamında her şeyin hem kendisinin baęlı olduęu, hem de kendisine baęlı olan bir karşılıklı etkiler bütünlüğü içinde bulunması; neden ile sonucun birbirinden ayrı deęil, sıkı sıkıya birbirine baęlı olması ve birbiriyle yer deęiştirmesi anlamındadır. Bu etkileşimin tarihsel süreç içerisinde popülerlik kazanmasını, birey ve toplumun üzerindeki etki seviyesinin belirledięi görülmektedir.

Tarih boyu popüler kültür halka ait kültür olarak görülmüştür. Bu bakış açısı zaman zaman daha az nitelikli olarak algılanmasına sebep olmuşsa da içinde bulunduğumuz çağda toplumsal beğeninin kültürel öğelerin üretimi ve bir endüstri olarak tüketiminde etkili olduğunu söyleyebilir. Popüler olan halk tarafından yaygın olarak beğenilen ve tercih edilendir. Bu anlamda popüler kültür; gündelik hayata ilişkin bir kavram ve gündelik hayatın kültürüdür. Yaşamasının, değişmesinin yegâne sebebi budur (Karaca, 2017: 1). Etkileşim bağlamında kültür toplum DNA'sını oluşturduğu için artık müdahale öncelikle kültürel alanda yapılmaktadır. Oluşturulacak yapay kültür ile popüler kültürlerin temeli atılmıştır. Var olan kültürel sembollere, sinema kendisine özgü değerler katarak mevcut kültürü insanlar arasında yaygın hale getirmektedir. Böylece popüler bir anlayış kültürü oluşmaktadır.

Sinema ve televizyon ürünlerini, popüler kültür ürünlerinin karakteristiklerinin sunulması ve aktarılması kapsamında değerlendirmek mümkündür. Sinema günümüzde belki de en rahat olarak ulaşılabilen kültürel ürünlerdendir. Sinema ürünleri, yapım şirketlerine ait tescilli fikir-sanat eserlerdir. Sinemanın yalnızca, sinema salonlarında değil; televizyon-bedava ve ücretli TV, internet ve video müzik endüstrisi aracılığıyla dükkânlar üzerinden dağıtılması mümkündür. Sinemaya ulaşabilmek için bilet satın almak ya da televizyon sahibi olmak yeterlidir (Karaca, 2017: 2). Her evde, iş yerlerinde, parklarda, araçlarda ve birçok mekânda artık bir ekran bulunmaktadır. Bu ekranlarda, sürekli bir şeyler gösterilmektedir. Görselleri sergileyenlerin başrolünde ise oyuncular gelmektedir. Oyuncular sayesinde dikkat çekme oranı ve gösterim sayısı artmaktadır.

Sinemasal anlatı biçimi, görselliği ve işitselliği içermektedir. Ancak teknolojinin yardımı ile artık dokunma hissi uyandıracak üç boyutlu görüntü algılayıcıları ile sinemaya bir duyu daha kazandırılmıştır. Bu durumda gerçeklik algısını yaratma ile görme-işitme dokunma argümanlarını izleyici sinemada bulabilmektedir. Sinemayı, toplumsal bir olgu olmanın yanında bir temsil aracı olarak da gördüğümüzde anlatıda, görüntüde veya kaydedilmiş seste bütün temsil biçimlerinin bellekte direkt bağlatışı mevcuttur. Bağlantı anlamında toplumsallık boyutu ile birebir iletişim biçiminde rol yapma ya da daha anlaşılır biçimde karşısındaki bireye, topluluğa kendi var olan kendi karakterinin yanında filminden esintiler hissettiren, duruş-davranış-aktarım yapmaktadır.

Sinema, toplumsal belleği var etmenin güçlendirmenin, yaşanan anı geleceğe aktarmanın en önemli sanatsal araçlarından biri olarak görülmektedir. Filmler anlattıkları ya da çekildikleri dönemleri içermesi nedeniyle diğer iletişim ve kültür araçlarıyla birlikte toplumsal belleğin deposu işlevi görmektedir. Filmler, yapıldıkları dönemlere ışık tutma işlevini de beraberinde getirmektedirler. Bir film yapıldığı döneme ilişkin izleyiciye, birçok olguyu da sunmaktadır. Özellikle belgesel sinema ürünlerinin belgeleme ve bilgi aktarımı işlevi, tarihsel ve toplumsal bellek için son derece önem taşımaktadır (Kula ve Koluçak, 2016: 388).

Dönemsel anlamda çekilen ve izlendiği dönemin izlerini taşıyan filmler etkileşim bağlamında izleyiciyi ve toplumu etkilemekte ve de yönlendirebilmektedir. Çevresinde gördüklerini sinema perdesinde izlemesi ya da hayalini kurduğu bir bölge veya yaşam tarzını izlemesi etkinliği artırmaktadır.

İnsanın, çevresinde gördüklerinin, algıladıklarının, tüm yaşam deneyiminin, kısaca toplumsal gerçekliğin ve bilincin bir anlatım şekli olan sinema ile insanın, çevresinde hâkim olmak, kurallar ve düzenlemelerle toplumsal değişimlere yön verme gereksiniminden doğan toplum bilimin birlikteliği, bize araştırma için çok elverişli ve sonuçları bakımından ilginç bir alan oluşturuyor (Güçhan, 1993: 51).

Güçhan' ın belirttiği, sinema diğer sanatlar ve kitle iletişim araçları gibi, toplumsal yapının bir ürünüdür; toplumsal yapıya bağlı olarak gelişir ve değişir. Genel olarak tüm sanat yaratıları ile toplumsal yapı arasındaki işlevsel ilişkiler şöyle tanımlanmaktadır:

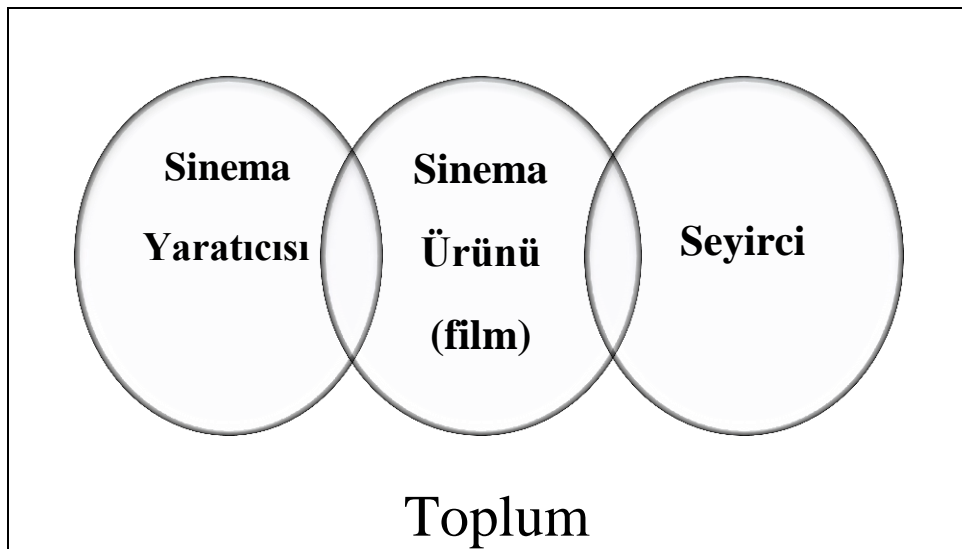
Bir üst yapı ürünü olarak sanatsal yaratılar, hem toplumun ekonomik alt yapısından hem de üst yapıyı oluşturan bilişsel dizgenin farklı öğelerinden etkilenir. Ancak sanat, yaratılan toplumsal işlevleri nedeniyle hem üst yapıyı hem de bir oranda alt yapıyı etkiler (1993: 51).

Yedinci sanat olarak adlandırılan sinemanın, alt yapıyı ve üst yapıyı etkileyerek birey-toplum üzerinde ne kadar etkili ve etkin olduğunu görmekteyiz. Goffman'ın anlattığı sahne önü-sahne arkası ve rol kavramlarına dikkat vermek gerekmektedir. Çünkü bunca terim ve unsur sinema-toplum ilişkisi üzerine kurulan ve bireyin toplum

içerisindeki rol davranışlarına yeni bir dizayn ve duruş getirmektedir. Bireyde oluşan bu yeni rol davranış toplum içerisinde bulunduğu statüye göre farklılık göstermekte, kendi yaşamının aktörü haline gelmektedir.

Sinema bir endüstridir. Hayal gösterileri satmaktadır. Film, bir ticari üründür. Sürekli kazanmak ve genişlemek için popüler olma zorunluluğundadır. Popüler ürünler geniş kitleler tarafından kabul edilebilir niteliktedirler. Sinema sunduğu hikâyeler, kullandığı teknikler ve yıldız oyuncularını ile popülerliğini korur. Hikâyeler yıllar geçtikçe göreceli olarak yenilenir, son teknoloji filmlerde kullanılır, yeni oyuncularla imaj tazelenir. Hayal üreterek dünyanın her yerindeki insanları etkiler. Duygusal etkileri bir kültür de sunmaktadır (Arslantepe, 2012: 10). Bu durum ilişkisel boyutu etkiler ve etkileşimi farklı boyutlara taşır. Tek taraflı etkileşim gibi görülse de karşılıklı bir etkileşim görülmektedir. Sinemayı yaratan, filmi izleyen ve filmin kendisi bu sarmal etkileşimden kendilerine yetecek seviyede etkilenme paylarını almaktadırlar. Matematiksel anlamda ana küme toplumdur. Toplumun içerisinde oluşan alt kümeler ile ortak yanları ve farklı yanları iç içe bulunur. Böylece etkileşim bütünsel olarak ilerler; ancak kendi içerisindeki oluşum payı farklılık gösterir.

Sinema-toplum ilişkisini, bu ilişkide yer alan dört temel öge ile açıklamak istersek, bunu basit bir şekilde şöyle gösterebiliriz. Aşağıdaki tabloda, toplumsal etkileşimde sinemanın yerinin ne kadar etkili olduğu gösterilmektedir. Çünkü sinema toplumun her kesimine hitap edebilen bir unsur haline gelmiştir.



Şekil 1. Sinema-Toplum İlişkisinin Temel Öğeleri

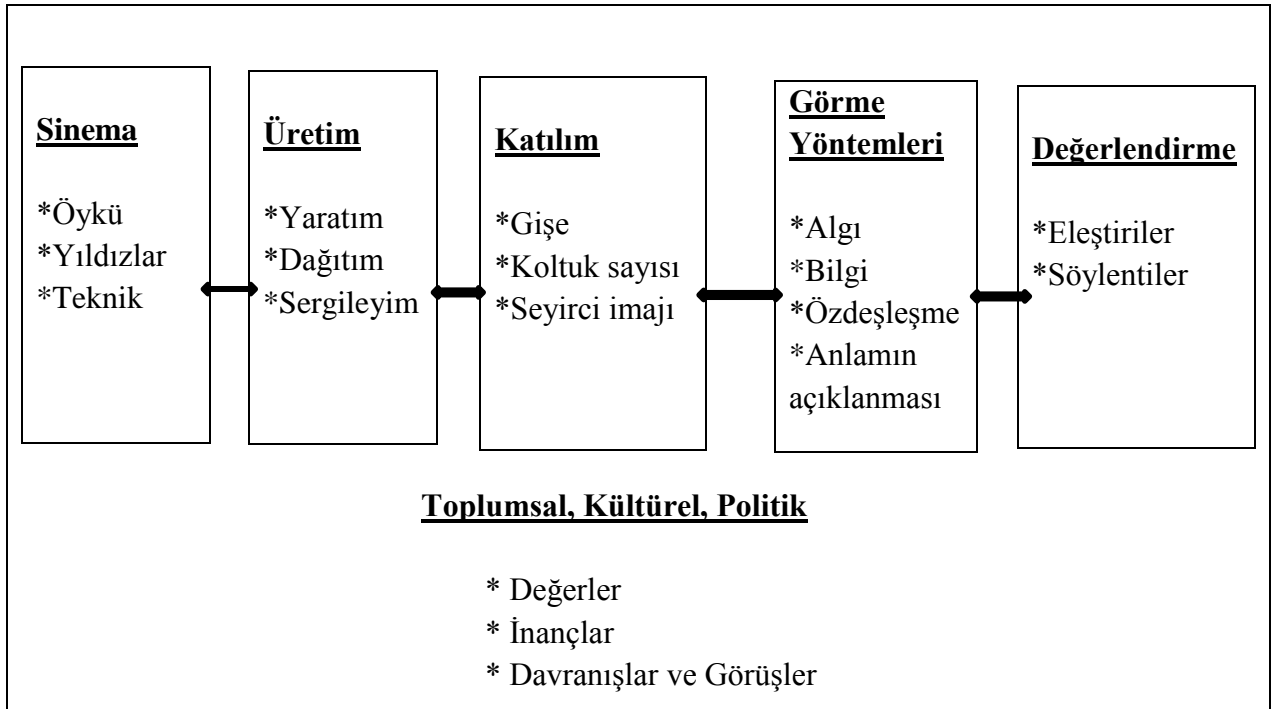
Sinema yaratısı, sinema ürünü (film), seyirci ve hepsinin içinde yaşadığı toplumsal yapı arasında dinamik bir ilişki vardır. Sinema toplum bilimi, kapsamı ve konuları açısından bu dört temel öge arasındaki ilişkilerin birini ya da bir kaçını bazen de hepsini çözmeye yönelik çalışmaların bütünüdür. Herhangi bir kültürel yapıt (eser) kendisini çevreleyen ekonomik, toplumsal, siyasal ve tarihsel koşullardan bağımsız olarak bir anlam taşımaz. Bu ifadeyle sinemayı da kendisini oluşturan toplumun bütünsel gerçeği içinde açıklayabiliriz (Güçhan, 1993: 52).

Ana unsur filmidir. Çünkü film bu etkileşimde göbek taşı görevi görür ve üreten-tüketen arasındaki bağı belirler. Böylece sinema, bu etkileşim mekanizmasının dinamosu haline gelerek iletişim ve etkileşimin devamlılığını sağlamaktadır.

Sinema olgusu, ekonomik, toplumsal, ideolojik, psikolojik öğeleri ile çok boyutlu bir olgudur. Sinemanın ürünü olan filmler bu olgunun yalnızca bir parçasıdır. Yapımla ilgili sorunlar (dağıtım, mali kaynaklar vb.) gösterimle ilgili sorunlar, pazarlama reklam film şirketlerinin birbirleri ile olan sorunları, teknik elemanları ve tüm sinema çalışanlarını ilgilendiren sorunlar bulunmaktadır. Ayrıca senaryo yazımı, film oyuncularını, stüdyolar, sansür, sinemanın gereksinimi olan teknik malzemeler, film üzerine eleştiriler ve söylentiler ve daha pek çok konu bu geniş olgunun içinde yer almaktadır (Güçhan, 1993: 53).

Etkileşim süreci içerisindeki farklı unsurlar etkilenme süresini ve derecesini belirlemektedir. Çünkü seyirciye sunulan film ve içeriği kişiye göre farklılık gösterdiği için aynı salon içerisinde farklı boyutlarda seyirci süzgecinden geçer. Bu model esas olarak bir kaynağın alıcısına, herhangi bir iletişim aracıyla belli bir mesaj göndermek ve alıcının da aynı şekilde cevap vermesi şeklinde incelenmektedir. Karşılıklı iletiler ile bir olgunun kendi aralarında tanımı ve yorumlanması şeklinde gerçekleşmektedir.

Yukarıdaki tablo ile bağlantılı olarak aşağıda Güçhan' ın, sinemanın bir iletişim sürecinde etkileşim bağlantıları gösterilmektedir. Bu bağlantılar endüstriyel, sosyolojik, psikolojik, kültürel alanda çok boyutlu bir etkileşim süreci anlamına gelmektedir.



Şekil 2. Sinemanın Bir İletişim Süreci Olarak Modeli

Sinema yapımının-seyrinin ve filmsel iletişim süreçlerinin birçok standart bölümünü veya basamağını kullandığı gibi, bu bölümler veya basamaklar arasında çoğu zaman göz ardı edilen bağlantıları da meydana çıkarmaya çalışmaktadır. Bu basamakların dinamiğini, üretilen sinema türüyle nasıl bağlantı içinde olduklarını tam olarak anlamak için önce bu basamakların yerlerini bir toplumsal-kültürel-politik çerçevede belirlemek gerekmektedir. Aynı şekilde seyirci tercihlerindeki belirsizliğin (seyirci tercihlerini gişe hasılatı belirler) “seyirci imajının” çok belirsiz olmasına yol açtığını da unutmamak gerekir. Sinema, bütün bir iletişim sürecinin farklı, fakat birbiriyle bağlantılı basamaklarının hem ürünü hem de hammaddesi olarak görülse de ona daha geniş bir bakış açısı ile yaklaşmak mümkün olacaktır (Güçhan, 1993: 54).

Hazırlanan film, belli bir kültürel unsura, değere, inanca ve görüşe hitap etmektedir. Oyuncunun, toplum tarafından benimsenmiş yıldız olması etkinliğini artırmaktadır. Çekilen filmin, global anlamda gösterime girecek ülkeler, bölgeler belirlenmeli ve sinema salonları kiralanmalıdır. Belirlenen bölgelerde özdeşim kurma, etkilenme yüksek olmalı ve farklı sahalara da yayılmalıdır. Böylece sinemanın etki alanı genişleyebilecektir.

Sinema ve toplumsal etkileşim karşılıklı diyalektik şekilde birbirlerini etkilemektedir. Etkileşim sürecinde, toplum içerisinde ki birey davranışlarını, samimiyet derecelerini, harcamalarını, yeme-içme alışkanlıklarını vb. belirlemektedir. Birey ve toplum içerisinde yeni karakterler, davranış örüntüleri ve duruş sergileme eğilimine gidilmektedir. Süreç yeni rol karakterlerinin doğmasına, yaşam tarzlarının değişmesine, giyim-kuşam tarzlarına hatta saç-sakal-makyaj gibi bireyler üzerinde farklı şekillenmelerin oluşmasına neden olmaktadır. Davranışsal anlamdaki etkileşim yaşamın her anına ve bölgesine etki edebilmektedir.

Sinema içerisinde ve dışarısındaki unsurlar seyirciyi etkilemektedir. Geçmişten günümüze kadar geçen süreç içerisinde sinemanın en büyük destekçisi teknoloji olmuştur. Teknolojik gelişmeler, insanları sadece sinema salonlarına olan mahkûmiyetten kurtararak filmlerin artık hemen hemen her ortamda izlenir hale gelmesine neden olmuştur. Bunun yanında görüntü niteliği, canlılığı, üç boyutluluk (HD-4K-3D vs.) kavramları seyirciye sadece davranışsal anlamda değil fiziksel olarak da etkilemeye başlamıştır. Bu noktada dijital sinema kavramı ortaya çıkmıştır. Böylece her ortamda filmlere ulaşılabilirliktedir.

1.9. Sinemaya Sosyolojik Yaklaşım

Sinema sosyolojisi, gerçek dünyanın sinemaya, sinemanın gerçek dünyaya etkilerini ve yansımalarını inceler. Bu incelemeyi yaparken sinemanın ortaya çıktığı dönemden bu yana gerçekleşen toplumsal hadiselerin etkileri, çerçevesinde daha geniş kitleye yansımalarını ele almıştır. Süreç içerisinde gelişen teknolojinin yardımı ile etkileşimin insan üzerindeki etki oranı da değişmiştir. Sinema yapımcıları, yaşanmış ve yaşanma ihtimali yüksek olayları dikkate alarak sinemaya uyarlamışlar ve sinemanın, gerçeklik ve inandırıcılık katsayılarını artırmışlardır.

Sinemanın getirisinin, maddi ve manevi anlamda yüksek olması yapımcıları sinemaya daha çok yönlendirmiştir. Ekonomik anlamda bir endüstri haline gelen sinema pek çok sosyolog tarafından önce maddi kazançla bakılarak ele almışlardır.

Anthony Giddens, küresel anlamda güç bulan sinemanın endüstriyel anlamda gelişme sürecine değinir. 1920'lerde konulu filmler ilk kez gün ışığına çıktığında, bütün dünya gösterilen filmlerin beşte dördünü Hollywood ürettiyordu; ABD, bugün de sinema sanayiindeki en etkili güç olmayı sürdürmektedir. Pek çok ülkede hükümetler, kendi film sanayilerini destekleseler de, hiçbir ülke konulu film ihracatında ABD ile rekabet

edecek durumda değildir. Hollywood stüdyoları, gelirlerinin yarısından fazlasını denizaşırı film dağıtımından elde etmektedir. Bunun yanında videolar ve son dönem DVD oynatıcıların küresel ölçekte yaygınlaşması ile Hollywood filmlerini izleyebilen insan sayısı da artmıştır (2000: 408).

Sinemanın öncülüğünü Hollywood yaptığı için Giddens örneklemini bu şekilde sunmaktadır. Sinemanın bu süreçte ABD hegemonyasında olması nedeniyle diğer ülkeler, bu ülkeden (ABD) film ithal etmeye başlamışlardır. Sinema sanayisinin, bu şekilde gelişmesi dünyada bölgesel sinemaların küresel anlamda benzer nitelikli sinemalar haline gelmesine neden olmuştur. Örneğin Hindistan’da Bollywood, Türkiye’de Yeşilçam, Fransa’da sanatsal anlamdaki filmler, Japonya’nın korku filmleri ve çizgi filmleri, global anlamda yayılma göstermiştir. Teknoloji, sinemanın bir parçası olmuştur ve insanların rüya âlemi ve hayal dünyalarına kadar dokunabilen imkânı elde etmişlerdir.

Gelişen sinema sektörünün, insan üzerindeki etkisine bakıldığında kültürel anlamda etkileşimin olduğu görülmektedir. Adorno, “Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi” kitabında değindiği kültürel kavramların sinema ile nasıl bir anlama büründüğüne değinir. Günümüzde kültür, her şeye benzerlik bulaştırır. Filmler, radyo ve dergiler bir sistem meydana getirir. Bu alanların her birinin kendi içinde ve hep birlikte söz birliği içinde olduğunu belirtir (2008: 48).

Her filmin başında nasıl biteceği, kimin ödüllendirilip kimin cezalandırılacağı anlaşılır; bundan başka, hafif müzikte, kulağı alıştırmış dinleyici, şarkının daha ilk ölçülerini duyar duymaz devamını kolayca kestirir, tahmini doğru çıktığına da sevinir bu açıdan kültür endüstrisi, efektlerin, bariz rötuşların ve teknik ayrıntıların sanat yapıtına baskın çıkmasıyla birlikte gelişmiştir. Vaktiyle bir ideayı ifade eden sanat yapıtı, onunla birlikte tasfiye edilmiştir (Adorno, 2008: 54). İzleyicinin, filme odaklanması daha film başlarken yapılan tahminler ve bu tahminlerin doğruluğu hem izleyiciyi motive etmek hem de filme olan bağlılığını artırmaktır. Kültürel anlamda artık film ve izleyici bağ kurmuşlardır.

Film, gündelik algı dünyasının aynısını yaratmayı amaçladığı için, dışarıdaki sokakların az önce izlediği filmin devamı olarak algılayan sinema izleyicisinin bu bilindik deneyimi, yapımcıların esas aldıkları kurallar haline gelmiştir. Dışarıdaki dünyanın beyaz perdede gösterilen kesintisiz bir devamı olduğu yanılsamasını yaratmak

da o kadar kolay olur (Adorno, 2008: 55). Filmin gerçekliği, sinema ortamında izleyiciyle buluşunca inandırıcılık artmaktadır. Çünkü izleyici, filmle özdeşleşme ve etkilenme boyutunda kendinden bir parça bulabilmektedir.

Gösterilen filmin etkisine izleyici o an girmese dahi, sonra hafızasında kalan sahneler ve replikleri hatırladıkça o ana benzer davranışlar sergileyebilir. Film kültürünü, izleyici bir şekilde sindirecek özümseyecektir. Böylece yeni bir izleyici kültürü oluşacaktır. Adorno, kültür endüstrisinin her dışavurumunu, kaçınılmaz olarak insanları bütünü onları dönüştürdüğü biçimde yeniden ürettiğinden bahseder (2008: 56). Böylece harmanlanmış melez kültürler ortaya çıkmaktadır. Yani izleyici kendisine yeni stil, tarz, duruş sergileyebilecekleri ritüeller yükleyebilirler. Adorno, bu değişimi bir “*arınma seansı*” olarak nitelendirmektedir.

Oluşturulan bu kültürel fonksiyonun, insan üzerinde ki etkinliğini artırmak için geçmişte yaşanan gerçeklik, günümüzde sinema sayesinde tekrardan canlandırılarak gerçekmiş havası uyandırılarak izleyiciye sunulmaktadır. Bunu yaparken de Jean Baudrillard tabiriyle simülakrlar ve simülasyon kavramları ile izleyiciye aktarılmaktadır.

Sinema aracılığıyla bir tarih bilincine sahip olma gibi bir düşünceden alınacak keyif de bir illüzyondan başka bir şey olmayacaktır. Tarihin sinema aracılığıyla yeniden şıngalanmaya çalışılmasının bilinçlenmeyle değil, yitirilmiş bir gönderenler sistemine duyulan özlemle ilişkisi vardır. Sinemanın bize gösterdiği bizden çalınmış bir tarihin tarihsel gerçekle olan ilişkisi, resim alanında klasik gerçekçi görüntülerle ilişkilidir. Bu gerçeklik, hiperbenzerliğe dönüşmüştür. Hiperbenzerlik, tıpkı güncel sinemadaki tarihin parlaklığına sahiptirler ki, bu da onların aslında hiçbir şeyi yeniden canlandırmayan gerçeğe benzeyen bomboş görüntüler oldukları anlamına gelmektedir (Baudrillard, 2011: 71-73).

Geçmişte yaşanmışlıkların, günümüz uyarlaması sinema üzerinde sadece benzerlikler eşliğinde görülmektedir. Bu gerçeklik değildir. Tahmini bir benzerlik olduğunu ifade etmektedir. Benzerliği yaratabilmek ve gerçeklik havası katabilmek için de simülasyonlardan faydalanılmaktadır. Yani geçmişi canlandırma değil simülasyondur. Geçmişin, geleceğin ya da şu anın günümüze uyarlanmasıdır.

Baudrillard, “simülakr” teriminin bir gerçeklik olarak istenilen görünüm istendiği gibi yansıtılmasından bahsetmiştir. Geçmişin gerçekliğine, geçmiş ya da günümüzden bir sahneye sadakat; geçmiş ya da günümüze ait mutlak bir simülakrın kusursuz bir yeniden sunumu tüm değerlerin yerini almıştır (2011: 6-77). Geçmişte yaşanan bir gerçeklik günümüzde benzetim ile gerçekmiş havası verilerek izleyiciye sunulmaktadır.

Baudrillard, sinemayı tarihin içerisinde mevcut yaşanmışlıkları teknolojik yardım ve benzetim ile izleyiciye günümüz şartlarına uygun şekilde sunmaktadır. Bunu yaparken bir görünümün gerçeklik olarak algılanması için “simülakr” terimini kullanmaktadır. Bu gerçeklik algısını yaratabilmek için “simülasyon” terimini kullanır. Yani simülasyon, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçimini inceleme, gösterilme ya da açıklama amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir (2011: 6).

Sinemanın izleyici üzerindeki etkisi gerçeklikten gelir. Bu gerçeklik, diyalektik bir şekilde karşılıklı bir etkileşim ile gerçekleşir. Yani sinema, toplumsal gerçeklikten, kültürel etkinlikten ya da tarihsel gelişmelerden etkilenebildiği gibi; gerçek yaşam da izleyici üzerinden sinemadan etkilenecek yaşamına yansır. Bu noktada George Herbert Mead’ın yaklaşımına değinmek gerekmektedir. Çünkü Mead, insana özgü olan sosyalleşmenin, sinemanın etkisi ile ikili ilişkiler bağlamında benlik duygusuyla açıklamaktadır.

Mead’e göre “yalnız insan, bir bütüne ait olup henüz fark etmemiş kişidir.” Bu yalnız-izole insanın evrensel söyleme katılabilmesi için diğer bireyler ile iletişimde bulunması gerekir. Mead, bireyleri birbirine yaklaştıran her yeniliğin, onların kendilerini diğerlerinin yerine koymaya, deneyimlerin paylaşılmasına ve bireylerin sosyalleşmesine olanak tanıdığından söz eder. Mead, birer iletişim formu olarak sinema filmini bu mekanizmalardan biri kabul eder (Morva, 2013: 123).

Mead, sinemayı, insanların sosyalleşme, birbirlerine yakınlaşma konusunda bir etken olarak görmektedir. İkili ilişkilerde benlik olgusuna katkıda bulunabileceğini söylemektedir. Benliği etkileme gücü sinemanın gerçeklik olgusu ve gerçek dünyada fark edemediğimiz detayların, sinema ortamında görsellikle sunulmasından kaynaklıdır.

Mead, sinema filmlerinin estetik yönüne de vurguda bulunur. Sinema filmleri, kişiye verdikleri zevkle onun içinde yaşamakta olduğu toplumun değerlerini ortaya çıkarmaya hizmet etmek için gerçek estetikle üretilmiş olur. Öyküyü bulup getiren, kültür formları, yaşam şekillerine vs. yaptığı katkı ile estetik fonksiyonu yerine getirir (Morva, 2013: 123).

Bir filmdeki estetik kaygı, onun izleyiciyi etkileme katsayısını belirlemektedir. Estetik, yaşanmışlıkla birleşince izleyicinin gerçek dünyada arzuladıklarını sinema eşliğinde etkilenecek yansıtabilmektedir.

Mead'in anlayışıyla benlik olgusu etkileşim ile davranışına ve sosyal yaşamına farklı bir yaklaşım yansıtmaktadır. Sinemanın, bu işlevine Erving Goffman yaklaşımı ile daha teknik boyutta bir anlayış kazandırmaktadır. Çünkü Goffman açısından hayat bir tiyatro sahnesidir. İnsanlar, rollerini sergilemek için her gün kendilerine ait olan sahneyi kullanarak ikili etkileşimde ve toplumsal anlamda iletişimde bulunmaktadır. Bu iletişimi sağlarken de sinemanın ve tiyatronun teknik boyutundan yararlanabildikleri gibi etkileşim düzleminde de bir bağ kurabilmektedirler.

Teknik boyutta, sahne önü ve sahne arkasını bir tiyatro veya sinema planlamasına uygun şekilde sergileyebilmektedirler. Kamera olmasa da karşısındaki bireye, topluluğa statüsüne uygun rolleri sergilemekte, sahnesine uygun davranmaktadır. Bu rolleri sergilerken karşılıklı etkileşim boyutunda sinemadaki filmde esinlenme durumunu da yok sayamayız. Çünkü teknolojik gelişmeler sayesinde artık her yerde ulaşabilecekleri filmler ve film kahramanlarının gerçek yaşamlarını takip edebilme imkânı da bulunmaktadır. Yani hem teknik anlamda hem de davranışsal boyutta benzerlikler sergilenmektedir.

Sinema sosyolojisi, toplumu etkileyen olayları çok boyutlu şekilde incelemektedir. Çünkü sinemanın ilk çıkış amacı ve geçen sürede ekonomik endeksli iken daha sonra seyirciyi sinema salonlarına çekmek için onlara hitap eden konular ele alınmıştır. Sosyolojide bu süreci izlemektedir.

Geçen süreçte sinema endüstrisini inceleyen sosyologlar sadece maddi kazancın yanında izleyicinin kültürel anlamda kendisine yakın bulduğu filmi seçtiği ve yaşamına yansıttığını fark etmişlerdir. Adorno, kültürel endüstri terimi ile değişen ve gelişen dünyada sinema yardımı ile yeni kültürel oluşumların var olmaya başladığını

aktarmaktadır. Aynı zamanda geçmiş yaşantılar, benzetim eşliğinde gelişen teknoloji yardımı ile nasıl günümüze taşındığını da izleyiciyi etkileyerek göstermişlerdir. Baudrillard'ın, simülakr-simülasyon terimleri bu teknolojik gelişmenin yansıtılma sürecini aydınlatmaktadır. Farklı açıdan biraz daha sosyal psikolojik anlamda ikili ilişkilerin insan yaşamına etkisinden bahseden Mead, sinemanın benlik duygusu ile estetik haz yarattığına değinmiştir. Mead'in benlik kavramına yaklaşım konusunda etkilenen Goffman, dramaturji kavramı ile etkileşim düzleminde insan yaşamına yansımaları roller üzerinden incelemiştir.

1.10. Dijital Sinema

Dijital sinema en genel ve anlaşılır tanımı ile sinema filmlerinin geleneksel yöntem olan 35 mm film şeritlerine sayısal teknoloji kullanılarak üretilmesi, dağıtılması ve gösterimini içermektedir (Buyan, 2006: 59).

Sinemada dijital teknolojilerin kullanılması üretim ve gösterim olanaklarında yarattığı etki büyüktür. Çünkü sinema, böylece bir çağ atlamış olacaktır. Sinemada dijital teknoloji ses kaydı ve bazı efektlerle başlamaktadır. Bir süre sonra filmler HD, 3D, 4K şeklinde gösterimler ile seyirci ile buluşmuştur. Bunun yanında film yapım aşamalarında gelişen dijital teknoloji ile filmler dijital film stüdyolarında çekilmeye başlamıştır. Dijital devrimin son aşaması olan dijital gösterim olanaklarının ilerlemesiyle bu teknolojik gerçek anlamda etkisini göstermiş olmakla birlikte, çalışmanın merkezine aldığı sinema-seyir kültürü açısından gelişmeler ve değişimler olmuştur.

Dijital sinemanın temel süreçleri ele alınırken bu sürecin son aşamasının dijital gösterimdir. Dijital gösterim, daha önceki geleneksel üretim biçiminin aksine seyirciyi çok daha fazla merkezine koyan ve onun beklentilerine göre kendi dinamiklerini yenileyen bir aşama olanaklarını gün geçtikçe arttırmaktadır. Dijital olanaklar, seyircisine kazandırdığı seyir deneyimleri olan televizyon, video gibi teknolojilerde gözlemlenebilir sonuçlar vermesine karşın, bu sonuçların en somut değerlendirilebileceği teknolojiler üç boyutlu sinema ve interaktif seyir teknolojileridir (Öz, 2012: 69). Dijital sinema, gösterilen filme ulaşabilmenin daha kolay olmasını sağladığı gibi görüntü kalitesi ile odaklanılacak noktaya dikkat çekebilecek bir görüntü performansına da ulaşmıştır. Böylece ideolojik anlamda verilmek istenilen mesaj daha

net bir şekilde izleyiciye iletilmektedir. Görüntü kalitesi sayesinde izleyiciye gerçek hayatın canlılığı da sunulmaktadır.

Dijital olanaklar sinema filmlerinin televizyon kanalları ya da video aracılığıyla izlenmesi, sonuçlarının teknolojik bağlamdan çok toplumsal bağlamla ilişkilendirilmesi gereken olgulardır. Aynı zamanda seyir kültüründeki ilk önemli kırılma olarak da ele alınabilecek televizyon ve video, seyirciye sinema filmini sinema salonu dışında izleme olanağı yaratmış olması anlamında dikkatle ele alınmalıdır. Çünkü bu, toplu seyir kültürünün kırılması anlamına da gelmektedir. Böylece seyirci kendi tasarrufu altında dilediği filmi, dilediği kişilerle izleme şansı yakalamış olacaktır. Üstelik televizyondan ya da videodan izlediği filmi sinema salonu şartlarında izlemiyor olması, sinema salonunun ona vaat ettiği ritüellerden ya da zorunlu kıldığı seyir adabından da dilediği gibi feragat etme imkânı vermektedir.

Sinema salonunun yoğun duygular yaratan törensel havası yerine, evin gayri resmi havası vardır. Seyir biçiminin kendisi de sinemanın törensel alışkanlıklarından son derece farklıdır. Her şey bir parmağımızın düğmeye basması ile başlar ve son bulur (Jarvie, 1993: 24). Böylece seyirci pasif durumdan aktif duruma geçmiş olur. Bir nevi izlediği filme belli derecede ve kurallarda müdahale etme gücü sağlanmış olmaktadır.

Sinema salonları sahip olduğu görüntü ve ses teknolojileri anlamında bu deneyiminin yaşanması için gerekli mekânsal düzenlemeyi fazlasıyla içeriyorken, evde bir monitör aracılığıyla izlenen sinema filminin ve bu anlamda ev içi mekânın böyle bir potansiyele sahip olmadığı ortadadır. Her ne kadar artık DVD ve sinema sistemlerinde yapılan yeniliklerin göz boyayıcı özelliklere sahip olduğu hesaba katılsa bile, bütün bunların sinema salonlarını aratmak kaygısı ile düzenlendiği ve bu anlamda sinemadaki seyir deneyim ile kıyaslanamayacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla tüm koşullar içerisinde televizyon, video ya da DVD teknolojilerinin seyir süresinde, seyirciye sinema salonunun vaat ettiği hazları ne ölçüde sunduğu bir şüphe konusudur (Öz, 2012: 69).

Eleştirel açıdan sinema salonlarının etki alanına girilemeyeceğinden bahsedilmektedir. Ancak unutulmamalıdır ki dijital teknolojinin sunduğu imkânlar seyirciyi daha rahat, konforlu, istediği ortamda seyir zevki yaşatmaktadır. Bu durumda seyircinin tercihi rahatlıktan yana olmaktadır. Sinema salonu ve bu salonlardaki film izleme adabı bir ritüeldir ve farklı bir özelliği ve boyutu olduğu yadsınamaz bir

gerçektir. Üç boyutlu sinema tutkusu, izleyiciyi sinema salonlarına çekebilecek bir örüntü haline gelmiştir. Çünkü farklı bir görsele sahip bu görüntü teknolojisi izleyiciye olaya müdahil olma imkânı vermektedir.

Dijital teknolojinin getirmiş olduğu diğer seyir deneyimi olan 3 boyutlu sinema ve interaktif sinema ise televizyon ve videoya göre çok daha farklı bir yerde durmaktadır. Üç boyutlu sinema deneyimi fiziksel bir mekân olarak sinema salonunu ortadan kaldırma potansiyeline sahip, sadece seyir deneyiminin beslendiği bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır (Kırel, 2010: 112).

Üç boyutlu sinema deneyimi özdeşleşme, haz alma kavramları bağlamında kendisinden önceki teknolojilere göre, seyirci üzerinde en fazla etkiyi yaratma potansiyeline sahiptir. Bunun en önemli nedeni hiç kuşkusuz sinema filminin ele aldığı gerçekliğin tekniğin olanağıyla üçüncü boyutuyla ele alınması ve görsel olarak seyircinin kendisini görsel olarak film gerçekliğinin içerisinde hissetmesinin kapılarının büyük ölçüde açılmış olmasıdır (Öz, 2012: 70).

İzleyiciye, izlediği film ve kahramanla özdeşleşme imkânı, olanağı sağlamaktadır. Bu durumda izleyici, film kahramanını kendisine rol model alma durumu daha da artmaktadır. Filmi izlerken, yanımızdaki koltukta oturan seyirci yoktur, filmi oluşturan karakterler ve filmin içerisindeki atmosfer mevcuttur artık. Böylece hem filme bağlılık artmakta hem de izleyici profilinde evirilmeler meydana gelmektedir.

Sonuç

Dünya sinemasını dönüştüren küreselleşme olgusu ve dijital sinema kavramına paralel olarak gündelik hayatta değişim gösteren ekonomik koşullar, yaşam kalitesi ve mekânlara uygun olarak sinemada, ilk yıllarındaki gibi eğlence ve yatırım aracı olarak yeniden değerlendirilmektedir. Bu çerçevede, sinema günümüzde video /DVD izlemek, dışarıda yeme-içmeye gitmek, televizyon izlemek, bilgisayar, dijital TV, ödemeli TV ve seyahat etmek gelişmekte olan eğlence kaynakları olarak sinemanın karşısında yer almaktadır (Erkılıç, 2009: 144).

Gündelik hayatta meydana gelen değişimler insan yaşamının rutin kullanım alanlarını ve kullanım şekillerini de değiştirmektedir. Bu değişimler insanların davranışlarına ve ikili ilişkilerine de yansımaktadır. Yani insan mevcut değişmelere uyum sağlamak ve dönüşmektedir. Filmler günlük yaşamı bir dereceye kadar

yansıtmaktadır. İzlenen film ve karakterle hızlı bir bağ kurulabilir. Bu bağ ile değişim dönüşüm başlangıcı sayılabilmektedir. Filmin bu dönüşüme katkısı, izleyiciyi mevcut gerçek mekândan uzaklaştırarak filmin gerçekleri üzerinden benliğine, duruşuna müdahale edebilmektir. Böylece izleyicideki dönüşüm zihinde başlamış olacaktır.

Sinemanın, dijital hale gelmesi ya da mevcut düzen içerisinde sinema salonlarını dolduran insanların yegâne amacı kendilerine ayırdıkları belirli zaman içerisinde farklı bir boyutta yaşamışlığı tekrardan yaşamak ya da yaşanma olanağı olmayan fantastik olguların bir araya geldiği bir serüvene katılmaktır. İsteddiği karakterle çıkacağı bu serüvende izleyici, film kahramanı gibi davranışlar sergilemeye başlayacaktır. Toplumsal boyutta sergileyeceği davranışların bir bölümü izleyicinin, izlediği film kahramanı ile benzer davranışlar göstermesine neden olmaktadır. Yani filmler toplumsal yaşamımıza etki etmekte ve özdeşim kurarak karşılıklı bir ilişki içerisine girilmektedir.

Goffman, toplumsal yaşamı rol yapma olarak nitelendirmektedir. Ona göre, kişiler öz benliklerinin yanında, sürekli toplumsal etkileşim içinde olan (anne, öğretmen, eş, doktor vb.) pek çok kimliğe sahiptirler. Bu kimlikler, toplumsal ilişkileri içinde gereken rollere uygun hareket ederler. Tek başlarıyken ise kendi öz kimliklerine dönerler. Aslında diğer bir ifadeyle, insanların toplumsal etkileşim içinde oldukları her yer birer sahnedir. İnsanlar, toplumsal ilişkiler içine girdiklerinde dramaturjik kimliklere bürünürler. Bu kimlikler başka insanların duygu ve davranışlarını etkilediği gibi başkaları da onlarınkini etkilemektedir (2014a: 32). Bu doğrultuda film, hem gerçeği yansıtır hem var olamayan üzerinden yeni bir kurgu düzeni oluşturur. Böylece etkileşim süreci, davranışsal anlamda insan hayatına yansır. İnsanlar arasında karşılıklı etkileşim olduğu gibi sinema ve insanlar arasında da etkileşim olmaktadır.

Filmlerin popüler olması, izleyicinin ilgisine ve beklentisine bağlı olarak şekillenmektedir. Bu beklenti duygusal anlamda hissettikleri ile ilişkilidir. Öfke, sevinç, hüznün ve korku film seyredilirken hissedilip dışa vurulan duyguların bir kısmıdır. Seyircinin sinema ile kurduğu ilişki bu hissiyatlarının yanında tarihsel ve toplumsal bağ ile de bağlantılıdır. Bu ilişkiyel bağlantılar film yapımcıları içinde, kurmaca filmler, mitler, fanteziler, düşler, ütopyalar yaratma gereksinimi duymuşlardır. Bu gereksinime teknolojik gelişmelerle daha da geliştirerek kültür endüstrisinin oluşmasına ve kitlelere

yayılmamasına neden olmuştur. Sinema gelişimsel anlamda popülerliği ve güncel kalmayı toplumsal değerler ve insani ihtiyaçları (maddi-manevi) kullanarak sağlamıştır.

Filmler, kapitalizmin kurallarına göre yapılan sinema endüstrisinin, ilk gerçek ürünleridir. Bu sistem ilk günlerden itibaren film türlerini de devreye sokarak gangster, western, hatta bilim kurgu bile olsa sıradan yaşanabilecek olan gündelik konularla bağlantılarını kurmuş ve çok kısa bir süre içinde milyonlarca sıradan insan tarafından benimsenmiştir (Abisel, 1995: 13). Birçok insanın izlediği bu filmler bir süre sonra hakikatmiş gibi algılanmaktadır. Bu hakikate inanılan süreçte, filmin çekildiği sahne, karakterin gerçek hayatta ki tezahürü, senaryonun yaşanmışlık hissi uyandırması ve oyuncunun sergilediği rol performansı da sinema-toplum, sinema-birey arası ilişkiyi belirlemektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

ERVİNG GOFFMAN ve DRAMATURJİ

2.1. Erving Goffman ve Kısa Yaşam Öyküsü

Erving Goffman (1922-1982) Kanada Manville’de doğdu. Toronto ve Chicago Üniversitesinde okudu ve daha sonra Edinburg Üniversitesi Sosyal Antropoloji Bölümünde çalışmaya başladı. Shetland Adalarındaki alan çalışmasından (1949-1951) sonra “Gündelik Hayatta Benliğin Sunuluşu” başlıklı ilk temel yapıtını yayınladı. Ulusal Akıl Sağlığı Merkezi’ndeki “Tımarhaneler” (1961) isimli ünlü kitabında sundu. 1962’de Kaliforniya Üniversitesinde Sosyoloji Profesörü; 1968’de Pensilvanya Üniversitesinde Benjamin Franklin, Antropoloji ve Sosyoloji Profesörlüğüne atandı ve 1981’de en yüksek derece olan Amerika Sosyoloji Derneği Başkanlığı unvanını elde etti (Giddens,2008: 138).

Erving Goffman 1982’de şöhretinin doruklarındaiken öldü. O, sosyoloji kuramı içinde uzun zaman “kült” bir şahsiyet olmuştu. Bu statü, onun California, Berkeley’deki saygın sosyoloji bölümünde profesör olmasını ve daha sonra Ivy Ligi’nin Pensilvanya Üniversitesinde daimi profesörlük yapmasını sağladı (Ritzer, 2013: 374).

O, 1980’lerde çok önemli bir kuramcı olarak karşımıza çıkar. Öldüğü sene Amerikan Sosyoloji Derneği’nin başkanlığına gelir fakat ilerleyen hastalığı yüzünden başkanlık konuşmasını yapamaz. Goffman’ın başına buyruk statüsünü göz önüne alan Randall Collins gerçekleşmeyen bu konuşma için şöyle der:

Herkes onu konuşmada ne yapacağını merak etti. Ezber bozan biri olan Goffman için düz geleneksel bir sunum düşünülemezdi... Daha dramatik bir mesaj aldık, konuşma iptal oldu. Goffman ölüyordu. Tam Goffman’ a göre bir veda oldu (Aktrn: Ritzer ve Stepnisky, 2013:124).

Goffman’ın ölümünden kısa süre önce bir sembolik etkileşimci olup olmadığı sorulduğunda, bu etiketin, kendisini bu kategori içinde koymasına imkân vermeyecek kadar muğlak olduğu cevabını verdi. Aslında, onun eserini herhangi bir kategoriye

sıkıştırmak zordur. Goffman, kendi kuramsal bakış açısını oluştururken birçok kaynaktan yararlandı ve kendine özgü bir yönelim oluşturdu (Ritzer, 2013: 374).

Goffman, Chicago’da üretilen betimleyici araştırmalardan etkilendi ve kendi özgün bakış açısını üretmek için onların bakış açısını sosyal antropolojininki ile bütünleştirdi. Böylece, bir sembolik etkileşimci, insanların kendi benlik-imgelerini nasıl oluşturduklarını ve müzakere ettiklerini incelerken Goffman, “Toplumun... İnsanları” nasıl “kendilerini belirli bir imgesini sunmaya zorlandığı” ile ilgilenir. Çünkü o, birçok karmaşık rol arasında bizi ileri geri zorlar ve aynı zamanda bizi sahte, tutarsız ve güvenilmez kılar (Collins, 1986: 107).

Goffman’ın toplumbilimine bıraktığı miras, başkanlık konuşmasının sonunda, etkileşim düzeni üzerinde yapılacak olan araştırmaya yeni bir yön göstermiş olmasıdır. Meslek hayatının önemli bir kısmını, itaat etme durumunda olan insanlar, ayrıcalığı olmayan gruplar üzerinde odaklanarak, haksızlığa uğramış kimseleri incelemekle geçirmiş olan Goffman farklı bir şey tavsiye etmektedir. Toplumbilimcilerin, “kurumsal yetkilere sahip olan polis, general, hükümet üyeleri, ebeveynler, erkekler, beyazlar, ulusçular, medyacılar ve gerçekliğin yorumlarına resmi bir karakter verebilecek mevkilerde olanların faydalanmakta oldukları toplumsal düzenlemelerin destek beklemeden çözümlerini” yapmalarını istemektedir (Wallace ve Wolf, 2012: 331). Yani itaat etme durumunda olanlar ile emretme durumunda olanlar arasındaki güç hiyerarşisinde etkileşim örüntülerini anlamak ve dikkat etmek gerektiğini vurgulamaktadır. Son çözümlenmelerde mikro ve makro düzeyler arasında köprü kurmayı amaçlamaktadır.

2.2. Erving Goffman, Sembolik Etkileşim İçerisindeki Yeri ve Etkisi

Kanadalı sosyolog Erving Goffman’ın çalışmalarında sembolik etkileşimcilik adıyla bilinen Amerikan sosyal kuram geleneğinden beslenmiştir. Bu gelenek, sosyal yapılar veya kurumlar ile bireyler arasındaki kişi dışı, makro seviyedeki ilişkiler yerine bireyler ile küçük gruplar arasındaki mikro seviyedeki etkileşimler ve alışverişlere odaklanır. Etkileşimci düşünürler kişisel kimlik, kişilik, grup dinamikleri ve sosyal etkileşim gibi sorunları inceler (Göbekçin, 2015: 192). Benlik üzerine yoğunlaşan bu akımın, isim babalığı yapan ve etkilenen, etkileyen bu sisteme ismi veren kişi ve kişilere de kısaca değinmek gerekmektedir.

Sembolik etkileşimci yaklaşımın kaynağı, esasen fikirleri öğrencilerinden Herbert Blumer (1900-1986) tarafından sosyolojik bir öğretilere dönüştürülen toplum felsefecisi George Herbert Mead'ın (1863-1931) çalışmalarıdır. Hayattayken çok az çalışması yayımlanan Mead'ın fikirleri esasen kentsel hayatla ilgili sosyolojik alan araştırmaları geleneği olan Chicago Üniversitesi'nde verdiği dersler sayesinde yaratılmıştır. Sembolik etkileşimci okul, Mead'ın esasen Blumer tarafından yorumlanan teorileri ile Hughes'un savunuculuğunu yaptığı alan araştırmaları çalışmalarının gevşek bir karışımıydı (Cuff vd., 2013: 136).

Sembolik etkileşim, gündelik hayattır. Etkileşime yani eylem ve aktör ilişkisi bağlamında sembollere, anlamlara odaklanır. Bu süreçte etkilenen ve etkileyen benlik kavramı içerisinde kendi duruşuna göre anlamsal ifade demeti oluşturur.

Herbert Blumer'ın

Man and Society yazmış olduğum bir makalede rastgele türettiğim biraz barbarca bir neolojizmdir. Bu terim artık kabul edilmiş, şimdi genellikle kullanılmaktadır (Aktrn: Wallace ve Wolf, 2002: 231).

diye tanımladığı bir terimdir. Toplumsal psikoloji üzerine bir bölüm yazmak için davet edilmiş ve toplumsal psikologların insan tabiatı hakkındaki görüşlerinin ne kadar farklı olduğunu açıklamak için simgesel etkileşimcilik terimini kullanmıştır (Wallace ve Wolf, 2002: 231).

Mikro sosyolojik bakış açısıyla mevcut düzen içerisinde, bireylerin karşılıklı etkileşimlerinden bahsederken Goffman, etkilendiği Mead'ın benlik üzerine kendine has söylemiyle farklı türdeki olgulardan toplumsal etkileşim üzerine kuram ve kavram üretmiştir. Tiyatral anlamda mevcut yapının bireyler arasında nasıl bir denge ile karşılıklı oyunlar silsilesiyle kendi sahnesinde rol aldığını anlatmıştır.

Sembolik yaklaşım taraftarlarının geliştirdiği sosyal ben, ferdi ben arası ayrımı; benlik tanımı; davranışçılık eleştirisi; durumun tanımı, müzakere edilen düzen, eyleyicinin yerini almak, ayna benlik, genelleştirilmiş başkası, kariyer, toplam kurum, etiketleme, dramaturji, izlenim yöntemi, takım, rol mesafesi, damgalama gibi onlarca

kavram sosyolojinin kavram dağarcığında hala sıklıkla ve güvenle kullanılmaktadır. Bu kavramlar artık terimleşmiştir (Çelebi, 2007: 217).

Sembolik etkileşimcilik içerisinde bulunan Goffman kazandırdığı terimler ve kavramlarla toplumsal ilişkiler içerisinde bulunan ikili ilişkiler ve takım kavramı kullanarak grup içerisindeki ilişkileri bağlamında kendine özgü bir düzen oluşturmuştur. Goffman'ın kazandırdıklarından önce sembolik etkileşimcilik içerisindeki duruşuna bakmak gerekmektedir.

Goffman'ın benlik, toplumsal etkileşim ve insan deneyimini anlamlı kılan çerçevelere yönelik ilgisi, onun sembolik etkileşimci kampa dâhil edilmesine yol açmıştır ve toplumsal yapıya, toplumsal eşitsizliğe ve sosyo-tarihsel bağlama kayıtsız kaldıkları için ve ayrıca daha geniş toplumsal süreçlerin mikro-toplumsal etkileşimi nasıl sınırlandırdığını formüllendirmekten aciz oldukları için sembolik etkileşimcilere yöneltilen eleştirilere maruz kalmıştır (Turner ve Elliott, 2017: 149).

Goffman'ın mikro düzeyde dahi inceleme yapması eleştirilmiştir. Yani ülke olayları ya da bölgesel olaylar yerine, bireysel anlamda yaşanan ikili ilişkiler veya belli sayıdaki gruplar içerisindeki ilişkileri incelemektedir. İlişkisel bağlamda kurumsal bağlardan oluşan iletişim üzerine odaklanır. Yapmış olduğu çalışmalar onun belli kesimler tarafından sembolik etkileşimci olarak eleştirilmesine sebep olmuştur.

Goffman, Blumer'in öne sürdüğü ve Mead'in toplumsal psikoloji kuramından hareketle geliştirilen sembolik etkileşimcilik terimini fazla muğlak bularak reddetmiştir. Mead ve Blumer'in fikirlerine yakınlık duysa da kendi yapıtlarında ampirik araştırmaya yönelmiştir; Mead ve Blumer'in araştırmalarında göz ardı edildiğini düşündüğü toplumsal dünyanın yapısına odaklanmıştır (Turner ve Elliott, 2017: 142).

Goffman'ın farklı bir bakış açısına sahip olması, tek bir anlayışa kapılıp diğerlerini yok sayma gibi bir özelliği yoktur. Aksine farklı alanlara kendisi yönlendirebilmeyi, bağ kurmayı başarabilen bir sosyolog olarak anılmıştır. Bu özelliği farklı alanlarda uzman olan sosyologların da takdirini, övgüsünü almasına sebep olmuştur.

Goffman'ın çalışmaları simgesel etkileşimci bakış açısı dışında muhtelif kuramcılar da etkilemiştir. Örneğin, Peter Blau, izlenim yöntemi ve rol mesafesi kavramlarını kendi toplumsal alışveriş kuramına uygulamıştır. Goffman'ın çalışmaları

etnometodologlara ilham vermiştir ve Randall Collins, Goffman'ın birçok fikirlerini çalışma sosyolojisi kitabında yer vermiştir. Collins, Goffman'ın “entelektüel gelişmeye en fazla katkısı olan sosyolog” olduğunu söylerken Goffman' a en yüksek takdirlerini belirtmiştir (Wallace ve Wolf, 2012: 316).

Erving Goffman ve toplumsal etkileşim üzerine yapılan çalışmalarda, toplumsal etkileşimi çözümlerlerken tiyatrodan alınma kavramları da sık sık kullanılmaktadır. Toplumsal rol kavramı, toplumsal konum gibi birçok kavram aynı şekilde tiyatrodan esinlenerek kullanılmıştır. Goffman en gözde kuramlarından biri olan dramturji bu süreçte etkin bir alan bulmuştur. Bunu dışında damga, izlenim yöntemi, rol mesafesi, çevre çözümleme gibi kavramlar üzerinden toplumsal yapıyı incelemiştir.

Goffman'ın ana düşünce noktası, benlik üzerinden odaklanma olmuştur. Çünkü birey “Ben”i kabul ederse “Seni”i de kabul eder. Bu süreçte etkileşim başlar. Bu etkileşim bireyler ve gruplar arasında oluşmaktadır. Ancak farklı bir noktaya değinmek gerekmektedir. Artık günümüzde belli sayıda grupların oluşturduğu toplulukların belli sürelerde geçirmiş oldukları zamanlar kendileri için bir araya geldikleri sinema salonlarında bu etkileşime farklı bir boyut kazandırmıştır.

Goffman'ın sembolik etkileşime katkılarını incelediğimizde farklı eserlerinde farklı konuları kuramlaştırarak ilişkisel boyutta yorumlamalarda bulunmuştur. Benlik kavramından yola çıkarak mikro düzeyde etkileşim düzeyinden davranış boyutuna kadar geçen süreci anlatmıştır. Bu süreci anlatırken toplum içerisinde insanların statüsü, dini, cinsel tercihleri fiziksel özellikleri, ten renkleri, cinsiyetlerine kadar aktarımda bulunarak birçok duruma göre toplumsal rollere büründüğümüzü veya büründürüldüğümüzü ifade etmiştir. Goffman eserlerinde bu ayrıştırmayı ve davranış düzenlerini ele almıştır.

Damga (*Stigma*), itibarsızlaştırma olarak tanımlamaktadır. Damga, sabit bir nitelik değil ilişki türüdür. Toplum içerisindeki kimlik normlarının hâkim olduğu her yerde işler halde bulunan bir usuldür. Damga olarak tanımlanan sapma da olabilir. Damga, kişiye atfedilen rollerin tipolojisini verir. Yani birey toplum içerisindeki duruşunun davranışa bürünmüş halidir. Bir sosyal kimliktir. Temelde yine benlik vardır. Bu seferki benlik bastırılmış veya bastırılmaya zorlanmıştır.

Tımarhaneler (*Asylums*), akıl hastanelerinde dört yıldan fazla süren gözlemler sırasında toparlanmıştır. Washington, D. C. St. Elizabeth Hastanesi'ndeki gözlemlerde bulunduğu yıllarda Goffman, hastanedeki hastaların toplumsal dünyasını öğrenmek isteyip, gözlem ve kavrayışlarını bir kuramsal perspektifte zekice birleştirmiştir. Goffman, anlatmak istediği akıl hastanesindeki delilerin deli gibi davranmalarına yönelik bir baskı yapıldığı ve hastaların böyle davranmaya yöneltildiğidir. Yani etiketleme yapılmaktadır. Goffman'ın insanların hayatlarında uygar bireyler olarak devam edebilmesi için sıradan kurumların güvence altına alınması gereken düzenlemelere dikkat çekmektedir.

Etkileşim Ritüelleri (*Interaction Ritual*), başkalarıyla bir arada olduğumuz esnada ve bir arada olmamız vesilesiyle meydana gelen olaylar bütünüdür. Burada temel davranış kaynakları; insanların farklı durumlarda isteyerek ya da istemeyerek sürekli kullandığı bakışlar, jest ve mimikler, duruşlar ve sözlü ifadelerdir. Bu ifadeler, yönelim ve katılımın görünen işaretleridir–yani toplumsal örgütlenmeler nazarında şimdiye kadar düzenli olarak incelenmemiş ruh ve beden halleridir (Goffman, 2017a: 9). Toplumsal hayatın toplumsal düzeni istikrarlı kılan, görünürdeki önemsiz kural ve mekanizmalarına dair kusursuz analiz sunmaktadır.

Kamusal Alanda İlişkiler (*Behavior in Public Place*), Goffman, toplumsal etkileşim duruma uygunluğu üzerinde durur ve her ne kadar önemsiz görünse de ortak toplumsal hayatın temeli olduğunu ileri sürer (2017b: 196). Toplumsal ilişkileri, toplumsal statüyü ve düzen onaylamak adına uygulanan toplumsal rutinleri ve pratikleri inceler. Toplumsal hayatın mikro incelemesini yapmaktadır. Temel amacı, toplumumuzdaki olayları kavramamıza yarayan mevcut temel anlama çerçevelerinden bazılarını tespit etmek ve bu düşünce çerçevelerinin tabi olduğu özel zaafı analiz etmektir. Yani insan davranışını, sadece toplumun kural ve düzenlemelerine uymanın bir ürünü olarak gören bir pozisyonu benimsemektedir.

Günlük Hayatta Benliğin Sunumu (*The Presentation of Self Everyday Life*), Goffman ilk eseridir. Gündelik yaşamda karşımıza çıkabilecek durumlara karşı kendi davranışlarımızı yönlendirmemiz ortama göre davranış performansı sergilememizdir. Toplumsal yaşamı tiyatro sahnesi olarak nitelendiren Goffman:

Toplumsal yaşamın, özellikle de bir binanın veya fabrikanın fiziksel sınırları içinde yer alan türde toplumsal yaşamın incelenebileceği bir sosyolojik bakış açısını anlatan bir el kitabı işlevi görmesini istiyorum. Burada, ister ev yaşamı olsun, ister sınai ya da ticari yaşam olsun, herhangi somut bir toplumsal kuruma uyarlanabilecek bir çerçeve oluşturan birtakım özelliklerden söz edeceğim. Bu bir tiyatro oyunu ile aynı bakış açısına sahiptir; buradan çıkarılan ilkeler ise dramaturjik ilkelere (2014a: 13).

Goffman, günlük yaşamdaki davranış düzeninin bir tiyatro sahnesine hazırlanırken yaşanan duruma ve ortama benzetmesi çalışmamızın ana konusunu oluşturmaktadır. Bu eserden yola çıkarak Tiyatral anlamda günümüz dünyasında sinemanın sosyolojik anlamda insan yaşamına nasıl bir etkide bulunduğunu hazırlanma aşamasından itibaren değinilecektir.

Genel anlamda Goffman'ın sosyolojik anlayışına baktığımızda sembolik etkileşim içerisinde yer almaktadır. Bilinçli bir davranış sahnesinin toplum içerisinde belli bir yerde bulunan bireyin, kendince ortam yaratması ve kendi rolünü sergilemesidir. İster mesleki anlamda olsun; isterse aile yaşantısında, isterse de sosyal anlamda nasıl zaman geçireceği farklı bir aktivitede sergilenecek davranışın bir geçmişi etkilenme serüveninin olduğunu anlatmaktadır.

Goffman sosyolojisi sürekli bir devinimin, makas değiştirmenin sosyolojisidir. Bu sebeple yorucudur; teknik bir dilden gündelik hayatın diline aniden geçişler, aynı paragraf içerisinde gündelik hayatın sıradan bir nüvesinin bitmek tükenmek bilmeyen tasvirinden bir anda makro bir teorik çözümlmeye geçiş, sert bir fren ve tekrardan anti teorik hava alabilecek bir tasvire sıçrayış yapmaktadır (2014a: 17). Sürekli bir hareketlilik özünde bireyin toplum içerisindeki davranış ritüellerini yorumlamaktadır. Gündelik yaşamın ritüellerini çözümlmeye çalışmaktadır. Ayrıca sosyal yaşamda davranışsal anlamda oluşacak her türlü duruma hitap eden birçok çalışması da mevcuttur.

Goffman'ın sosyolojisi “unutulmanın sosyolojisi” olarak adlandırılır. Utanç, sıkıntı, öz-bilinç, garip durumlar, gaflar, skandallar, ruhsal bozukluklar, Goffman'ın ele aldığı konulardır (Collins ve Makowsky, 2014: 219). İnsanın yaşayabileceği bireysel ve toplumsal anlamdaki sorunlarında yaşamsal anlamda nasıl bir etkiye sahip olduğunu ve

yansımalarının birey üzerinde etkisine bakmaktadır. Bir nevi sosyal psikoloji alanına dahi değinebilecek bir çalışma sergilemektedir.

Goffman sosyolojik bakış açısını geliştirirken kendisini etkileyen sosyologlarda olmuştur. Belli kurallar eşliğinde davranış ritüeli sergilenmesinde etkili olan Emile Durkheim'ın "Dini Hayatın İlk Biçimleri" eserindeki davranışın ahlaki boyutunun kurallar üzerindeki etkisinden, etkilenmiştir. G. Herbert Mead'ın benlik kavramındaki yüz yüze ilişkilerin etkileşim durumundan esinlenerek kendi kavramsal çerçevesini oluşturmuştur.

2.3. Erving Goffman ve G. Herbert Mead Etkileşimi

Goffman'ın eserlerinin ana unsuru benlik kavramıdır. Bu kavram bireyin kendisini bulmasına, farkına varmasına ve toplumsal etkileşim düzeninde kendisine yer edinmesine öncülük eden unsurdur.

Goffman'ın benlik kavramının iki bileşeni vardır; birincisi, toplumsal konuma yerleştirilen resmi benlik, bu benlik kişinin dışındadır ve kişi ile ilişkisinde bir şekilde güç kullanılarak sağlanan toplumsal kontrolün kalıplarında yer bulur. Bu resmi kişi, bir rol ya da roller olarak kurulur ve ona uygun kostümünü giymiş olması beklenir. Tabii ki, her bir statüyü karşılayacak farklı kıyafetler vardır. İkinci bileşen, performans içinde olan, rol oynayan, ya da izlenim yaratan benliktir. Bu benlik dostça, enerjik, çok da düşünmeden ve duygularıyla ya da ruh halindeki değişmelere göre davranır (Waters, 2008: 54).

Bu iki benlik süreklilik anlamında birbirlerine karşı alt etme mücadelesi vermektedirler. Her iki benlik de kendi bölgelerini genişletmeye çalışmaktadır. Böylece birbirleri üzerinde baskın gelerek hâkimiyet alanlarını yani davranış bölgelerini genişletme eğilimindedirler.

Goffman'ın, iki benlik anlayışının Mead'ın tanımladığı görünüşler ile paralel olduğu söylenebilir. Resmi benlik, "beni/bana" ile paraleldir, denk gelir. Gerçekten Goffman onu bir "beni/bana hazır-yapılmış" olarak tanımlar ve rol oynayan benlik "ben" ile denktir (Waters, 2008: 55).

Goffman eserlerinde Mead'ın benlik kavramından etkilendiğinin izlerini taşımaktadır. Günlük Hayatta Benliğin Sunumunda benlik üzerinden rol kavramı ve etkileşimden bahseder. Tımarhane ve barınaklarda, akıl hastanesi üzerinden kişilere

nasıl davranılması gerektiği benliklerin törpülenmesi ile iletilmektedir. “Etkileşim Ritüelleri” ve “Kamusal Alanda İlişkiler” de ise davranışların bölgesel olarak statü ve kişinin sosyal yaşamdaki kendine has karakteri üzerinden benlik kavramını yorumlamaktadır.

Damgada ise leke-iz kavramları ile kişiye bastırılması ile itibarsızlaştırma kişi üzerinde gerçekleştirilmektedir. Goffman damgada;

Damgalı birey ile bir arada olduğumuzda onun için söz konusu olabilecek her potansiyel huzursuzluk kaynağı, onun bu durumun farkında olduğunu, onun da farkında olduğumuzun farkında olduğunu, hatta onun farkında olduğuna ilişkin farkındalığımızın da farkında olduğunu sezdiğimiz bir şey haline gelebilir. Meadci sosyal psikolojinin, nasıl başlatılacağını söylediği ama nasıl son verileceğini söylemediği karşılıklı algılamının bitmek bilmez çevrimi için ortam müsaittir (2014b: 50).

Damgalanan ve yanındaki bireyler farkındalık doğrultusunda yaşadıkları karmaşık duyguların birbirlerine karşı sergilemek zorunda oldukları ritüellerden, benlik üzerinden bireyin iç dünyasındaki çelişkilerden kaynaklandığını aktarmaktadır.

Goffman, ikinci uyarlamalardan da bahseder. Bir kurumun üyesinin izin verilmemiş vasıtalar kullanarak veya izin verilmeyen sonuçlar elde ederek, ya da her ikisi ile birlikte, kurumun onun ne yapması gerektiği ve neye ulaşması gerektiği ve böylece ne olması gerektiği hususundaki kabul ve beklentilerini bir şekilde aşmasını sağlayan alışla gelmiş bir düzenleme olarak tanımlar (Wallace ve Wolf, 2012: 317). Bunları serbest yerler olarak tabir eder. Bu bölgelerde ister kamu alanlarının gizli yerlerinde içki içmek veya tuvalet banyo gibi yerlerde kendince davranabileceği kendine yer ve zaman ayırabileceği rahat davranabileceğin alanlardır. Goffman’ın bu düşünceleri Meadci geleneğe sahip olduğunu göstermektedir. Goffman, Tımarhaneler eserindeki aktarımında;

İnsan kendisinden bir kısmını bir kurumun pençesinden kurtarma çabası akıl hastaneleri ve hapisanelerde çok açık olarak görülür; ama daha şefkatli ve daha az topyeküncü olan kurumlarda da vardır. Ben bu karşı çıkış mekanizmasının, tesadüfi bir savunma mekanizması olmadığını, ancak kişiliğin gerekli bir parçası olduğunu söylemek

istiyorum. Bir kişi olduğumuza ilişkin duygumuz, daha geniş bir toplum birimi içine çekilmemizden ileri gelmektedir; kişilik özelliğimiz ise, bu çekilme karşı gösterdiğimiz ufak tefek direnmelerimizden doğabilir. Statümüz gerisinde, dünyanın yoğun katı yapıları vardır, ama kişilik öğelerimiz çoğu zaman çatlaklar arasındadır (2016: 329-330).

Goffman'ın, Mead' in "Ben"inden büyük ölçüde etkilenmiş olan çalışmaları sayesinde içindeki kişiliklerin "çekime karşı koydukları" ve "çatlaklar içinde yaşadıkları" durumları çözümlmelerine yardımcı olmaktadır (Wallace ve Wolf, 2002: 257).

Goffman'ın yapıtlarında ele alınan temel meselelerden biri benliğin toplumsal üretimidir. Benliğin toplumsal hayatın bir ürünü olduğu görüşü öncelikle Mead tarafından ileri sürülse de Goffman'ın yaklaşımı Mead'inkine kıyasla hem daha somut hem de daha radikaldir. Mead benliğin toplumsal deneyim içinde ortaya çıktığını, kişinin benliği oluşmadan önce "genelleştirilmiş bir öteki" nin perspektifinden kendini görmeyi öğrendiğini öne sürmüştür. Goffman ise benliğin toplumsal deneyim içinde ortaya çıkmakla kalmayıp aynı zamanda toplumsal sahnenin bir ürünü ve toplumsal hayattaki performansların dramatik bir sonucu olduğunu savunmuştur (Turner ve Elliott, 2017: 144).

Goffman benlik anlayışının toplumsal deneyimler içerisinde sadece etkileşim ile genelleştirilmiş bir davranış sürecinin haricinde planlı şekilde bireyin kendi öz sahnesini oluşturmaktadır. Bu sahnede kendine has rolünü kurguladığı şekilde sergilemektedir.

2.4. Erving Goffman ve Emile Durkheim Etkileşimi

Goffman'ın ritüellere ilgisi onu Emile Durkheim'in Dini Hayatın İlkel Biçimleri' ne yaklaştırmıştır. Daha genel olarak Goffman, Durkheim'in toplumsal olgular anlayışıyla uyum içinde kurallar üzerinde odaklanmaya ve onları toplumsal davranış üzerindeki dışsal kısıtlama olarak görmeye başladı. Bununla birlikte, kurallar davranışın yalnızca kısmi, belirsiz kılavuzlardır. Dahası, insanlar kısıtlanırken bu kısıtlamalar bireylerin çeşitlilik göstermelerinin, hatta bu kuralları bireylerin hayallere dayalı olarak kullanmalarının olanaklarını saf dışı bırakmaz (Ritzer, 2013: 382).

Meşhur din incelemesinde Durkheim, ritüeli iki sınıfta ele alır: olumlu ve olumsuz. Olumsuz çeşidi, yasakları, sakınmaları ve kaçınmaları içerir. Bu, benliğin özel alanlarına ve yalnız kalma hakkına baktığımızda göz önüne aldığımız şeydir. Olumlu ritüel ise, failin alıcıya bir şekilde yakınlaştığı, çeşitli türden tekliflerle bağlılığın sergilendiği yollar içerir. Standart argüman, bu olumlu ritüellerin fail ile alıcı arasındaki toplumsal ilişkiyi onaylayıp desteklediği şeklindedir. Olumlu ritüellerin uygun olmayan şekilde icrası saygısızlıkken, olumsuz ritüellerin uygun olmayan şekilde icrası bir ihlaldir (Goffman, 2017b: 91-92).

Davranışsal anlamda yapılan her eylemin bir anlamı vardır. Diyalog şeklinde geçen süreçte karşıdaki ile olan münasebetin ona alan ahlaki saygı ve duruşunu göstermektedir. Durkheim, olumlu ve olumsuz ritüel bağlamında ikili ilişkilerin etkileşim düzlemini açıklamıştır. Sohbet anında karşıdaki kişi ile olan ilk diyalog ya da ilk karşılaştığımızda yaptığımız sohbet konuşmalarını ahlaki ve saygı boyutunda irdelemiştir. Goffman, "Etkileşim Ritüelleri" kitabında pozitif ve negatif ritüeller olarak da değinmektedir.

Ritüeller benliğin sınırlarını belirlemeden düzenlemede önemli etkendir. Goffman "Etkileşim Ritüelleri"nde, iki ayrı saygı türünü anlatırken; aktörün alıcıya karşı takdirini somut bir biçimde gösterdiği takdim ritüelleri ve yasaklamalar, engellemeler, tabular şeklinde tezahür ederek alıcının aktöre karşı mesafe koyma hakkını ihlal etmemesi için aktörün yapmaktan sakınması gereken eylemlere işaret eden kaçınma ritüelleri kapsamaktadır. Aslında Durkheim' in pozitif ve negatif ritüeller tasnifi sebebiyle bu ayrıma aşınayız (2017a: 85). Yapılması gerekenler ve yapılmaması gerekenleri belirlerken insan şahsına karşı gösterilen tutumun, saygı çerçevesinde yapılması gerektiğinin işaretidir. Bu saygı durumu bir çatışma ve olağanlık ortamı da yaratmaktadır. Yani uygulanacak kurallar doğru şahsa doğru şekilde aktarılmalıdır.

Durkheim, kuralların toplumsal etkileşim içerisinde bir sınırlama, kısıtlama olduğundan bahsetmektedir. Bu kısıtlamalar etkileşim içerisinde kaynak olarak da kullanılır. Yani kurallar belli kısıtlama getirmekle etkileşime yeni bir boyut kazandırmaktadır. Dini törenlerin belli kuralları olduğu gibi bu kurallar kısıtlama da getirmekte; ancak etkileşimin boyutu değişimler olur etkileşim tamamen ortadan kalkmaz. Böylece anlaşılıyor ki belli ortamlarda yaşanacak olan aktiviteler, toplantılar, ayinler vs. kendi içerisinde kendi kurallarına göre etkileşim düzeni oluşturmaktadır.

Olayların, onları yaratan bireylere de baskın çıkan kendi güçleri vardır. Tıpkı Durkheim'in belirttiği gibi, birey ortak bilince katkıda bulunur ama kendisi ortak bilincin ezici kuvveti karşısında genellikle güçsüz kalır. Bireysel gözlemcileri, ağızlarını açmaktan alıkoyan ve acemi konuşmacılara sahne korkusu aşıl原因 bir kilise cemaatinin ya da kamu töreninin sağır edici sessizliğinden, nazik sohbetlerdeki izin verilebilirliği izin verilemezden ayıran örtük kurallara kadar, sembolik gerçeklerin gücü her yerde bulunur. Goffman durumları, sosyal tiyatrunun süreçleri olarak analiz ederek, ortak bilincin nasıl yaratıldığını ve etkilerini nasıl kazandığını gösterir (Collins ve Makowsky, 2014: 224).

Oluşacak yeni düzen içerisindeki birey, kendine has kurallar çerçevesinde bir davranış sergilemeye başlayacak ortamın, kurallarına-kısıtlamalarına uyum sağlamaya çalışacaktır. Goffman'ın "Gündelik Hayatta Benliğin Sunumu" kitabında aktardığı gibi;

İçinde sergilendiği toplumun ortak resmi değerlerini öne çıkardığı kadarıyla bir performansa, Durkheim gibi tören -topluluğun ahlaki değerlerinin ifadesel bir canlandırması ve onaylaması- gözüyle bakabiliriz (2014a: 45).

Gösterilen davranışlar ortamın gerçekliği olmaktadır. O mekânın sahnesinde, mekânın kurallarına göre tiyatro oyunu sahnelenmektedir. Bu da mekânın gerçekliği olmaktadır.

Toplum bir tiyatrodur ve içinde sergilenen performanslar –sembolik sosyal törenler- bu tiyatrunun devamı için olmazsa olmazdır. Durkheim, toplumun tören ve ritüelle bir arada tutulduğunu genel bir teori olarak ileri sürmüştür. Goffman, toplumun varlığını sürdüren ritüelleri, günlük karşılaşmaların her noktasında gösterir (Collins ve Makowsky, 2014: 225).

Sergilenen oyun, mekâna göre duruma göre ve bireye göre farklılıklar gösterir. Bu durumun ahlaki boyutunun yanı sıra birey kendisi için en doğru davranışı mekâna göre sergilemek zorundadır. Bunu dışına çıkıldığında asi olunur. Yani deli, suçlu vs. toplumun bir şekilde dışladığı bir birey olmak zorunda kalınabilir ya da birey tarafından tercih edilebilir. Goffman'ın, Durkheim' den etkilendiği noktada burada, yani kurallar ve ahlaki boyut etrafında çözümlenmektedir.

2.5. Dramaturji

Dramaturjiyi tanımlayabilmek için Goffman'ın benlik kavramını irdelememiz gerekmektedir. Çünkü benlik kavramı dramaturji ile şekillenmektedir. Benlik, oyuncuyu ve seyirciyi şekillendirici yönlendirici rehber kimliğe sahiptir. Bu açıdan benlik, eyleyen (*rolü gerçekleştiren*), izleyen, yapan, yaptıran olarak tanımlanabilir.

Benlik, aktör ve seyirci arasındaki dramatik etkileşiminin bir ürünüdür. Benlik, o an oynanan sahnenin dramatik etkisiyle kim olduğuna dair oluşan histir. Benlik, dramatik etkileşimin bir ürünü olduğu için performans sırasında kesintiye uğrayabilir. Goffman'ın dramaturjisi bu kesintilerin engellenme süreçleriyle ilgilidir (Ritzer ve Stepnisky, 2013: 120). Goffman'ın dramaturjisinde benlik sabit değildir. Benlik, duruma göre şekil alabilen bir unsurdur ve sahneye göre sergilenen performansın şekillenmiş halidir.

Sahnelenen benlik, sahnede belli bir karakteri canlandıran bireyin başkalarına vermeye çalıştığı (genellikle güvenilir) bir imaj olarak kabul edilmiştir. Her ne kadar bu imaj bir kişiyle ilgili olarak oluşturulsa ve böylece o kişiye bir benlik atfedilmesini sağlasa da, bu benlik ona sahip olandan değil, onun tüm eylemlerinin toplamından gelir, olayların şahitlerce yorumlanmalarına imkân veren nitelikleri tarafından yaratılır. Doğru şekilde düzenlenmiş ve canlandırılmış bir sahne, seyirciyi canlandırılan karaktere bir benlik atfetmeye yönlendirir, ama bu atıf -bu benlik- ortaya konulan sahnenin nedeni değil ürünüdür. Buna göre, canlandırılan bir karakter olarak benlik, belli bir yeri olan, esas kaderi doğmak, büyümek ve ölmek olan organik bir şey değildir; sergilenen bir sahneden dağınık olarak doğan bir dramatik etkidir ve tipik sorun ya da asıl kaygı inandırıcı olup olmayacağıdır (Goffman, 2014a: 234-235).

Sahnelenen oyunda, seyircinin her ortamında kendine has bir performans sergilemesi; inandırıcılık katsayısının yüksek olması beklenmektedir. Aksi takdirde o bireyin mevcut ortamda kendisine yüklemiş olduğu rol tamamen sahte bir karakter olarak kalacaktır. Ayrıca bireyin sergilemiş olduğu rol sürekli aynı kalmaz. Mekâna duruma göre değişebilir. Çünkü Goffman'ın tabiriyle "*nabza göre şerbet vermek*" gerekmektedir. Böylece birey, sergilemiş olduğu rolde bir güncelleme yapmış olacak ve tekrara düşmeden mevcut sosyal hayatına devam edecektir. Bu süreçte dekor, kıyafet, duruş, statü, ruh hali (dalgınlık) da en az performans kadar etkilidir.

Malcolm Waters' ın kaleme aldığı eseri “Modern Sosyoloji Kuramları” kitabında değindiği gibi Goffman'ın benlik kavramının iki bileşenin vardır.

Birincisi, toplumsal konuma yerleştirilen resmi benlik olup, bu benlik kişinin dışındadır ve kişi ile ilişkisinde bir şekilde güç kullanarak sağlanan toplumsal kontrolün kalıplarında yer bulur. Bu resmi kişi bir rol ya da roller olarak kurulur ve ona uygun kostümünü giymiş olması beklenir. Her statüyü karşılayacak kıyafetler vardır (2008: 54). Bulunmuş olduğu mevkie göre almış olduğun görev ve mesleğin gereklerini yerine getirebilme için sergilenen oyunlardır. Statü kapsamın birey rolüne göre giyinmek zorundadır.

İkinci bileşen, performansın içinde olan, rol oynayan, ya da izleyen yarattığı benliktir. Bu benlik dostça, enerjik çok da düşünmeden ve duygularıyla ya da ruh halindeki değişmelere göre davranır. Goffman'ın dramaturjik analizinde tanımlanan sürçmeler ve aksamalar, zaman içinde sesiz bir alınganlığa dönüşebilecek, bu ciddi gerçeğe ve hassas beni gösterme eğilimindedir (2008: 54). İnsanın kendi doğasında yapılan planlamada yaşanacak insana özgü aksaklıklar nedeniyle benlik içerisinde yaşanabilecek çatışmalardan, karışıklıklardan bahsetmektedir. Goffman bu yaşanan sorunları, aksaklıkları “*hadiseler*” olarak tanımlar.

Goffman, benliği eyleyenin bir mülkiyet olarak değil; eyleyen ve izleyici arasındaki dramatik etkileşim ürünü olarak algıladı. Benlik sunumu yapılan sahnede ortaya çıkan dramatik bir sonuçtur. Benlik, dramatik etkileşimin sonucu olduğu için performans sergileme esnasındaki aksamalar karşısında kırılındır. Goffman'ın dramaturjisi bu tür aksamalar ve sorunların üstesinden geldiği süreçle ilgilenir (Ritzer,2013:376). Başarılı performans eyleyenden kaynaklıdır ve doğru orantılı olarak sorun yaşanmadan devam eder. Goffman, performansların çoğunda sorun yaşanmadığını da aktarmaktadır.

Dramaturjik benlik, toplumsal durumun belirlediği bir ürüne benzer biçimde; sahnedeki karakteri kişilerin etkinliklerini ayrıntılı olarak belirleyen yazılmamış bir metin bir ürün olarak alır. Karakter, tiyatronun dışındaki geniş dünyayı göz önüne almadan, tiyatro sahnesinin kapalı sistemi içinde var olur. Bu aktörün en temel görevi, performans süresince bıraktığı izlenimi idare etmektir (Poloma, 2007: 213).

Goffman “Günlük hayatta Benliğin Sunumun” da, dramaturjik kavramını tiyatronun sahne kavramıyla bağdaştırarak; günlük hayatta yaşanan iletişimin, etkileşimin bunun üzerinden devam ettiğini, şekillendiğini belirtmiştir. Goffman bu fikrini kitabının başında aktarmaktadır:

Bu yazı bir tiyatro ile aynı bakış açısına sahiptir; buradan çıkarılan ilkeler ise dramaturjik ilkelere. Bireyin kendisini ve etkinliğini diğerlerine sunma şeklini, onların kendisi hakkında edindiği izlenimi yönlendirme ve kontrol etme şekillerini ve onların önündeki performansını devam ettirirken yapabileceği ve yapamayacağı şeyleri göz önüne almalıyız (2014a: 13).

Birey performansı süresince profesyonel şekilde rolünün gereklerini yerine getirmekle mükelleftir. Bu performans süresince belli aşamaları ve süreçleri eyleyen rollünü sergilemek için kullanır. Bu aşamaları Goffman, rolün sergilendiği “*sahne önü*”, eyleyenin kendisi olduğu yani rahat davrandığı “*sahne arkası*”, sahne önü ve sahne arkasında azade kendine özü bölge olan “*dışarı*”, eyleyen ve izleyen arasında gerçekleşen aksaklıkların yorumlandığı “*izlenme yönetimi*” gibi kavramları dramaturji kavramının ana alt başlıklarını oluşturmaktadır. Bu başlıkların öncülüğünde sinemadaki dramaturji ve Goffman’ın kavramlaştırdığı dramaturji bağlamında etkileşim düzenini birey ve toplum üzerindeki etkisi ve gücü incelenecektir.

2.5.1. Sahne Önü (ön bölge-vitrin)

Sahne önü, bireyin kendi sunduğu, kişisel özelliklerini izleyiciye aktardığı alandır. Bu alanda Goffman’ın tabiriyle “eyleyen” sadece davranış örüntüleriyle değil aynı zamanda duruşu, oturuşu, giyimi, tarzı, saç şekli, konuşma tarzıyla kısacası sosyal hayatta ya da iş hayatında karşılaşacağı her ortama göre sergilemesi gereken bir tipolojik karakter koymak zorundadır. Sahne önü çalışılmış rolün vücut bulduğu bölgedir. Burada önemli olan sergilenen oyuna inanmış olmaktır. Çünkü kendisini inandıran oyuncu izleyiciyi de inandırabilir. İster yüz yüze etkileşim isterse de bir grup içerisinde ki davranışı bireyin ön bölgedeki duruşunu belirlemektedir. Tabi bunları bir set ortamında gerçekleştirilmektedir. Set, oyunun sergilendiği mekândır. Kişisel vitrindir.

Goffman’ın tabiriyle;

Kişinin performansının, gözlemcilerle durumu tanımlamak için genel ve değişmez bir şekilde işleyen kısmına ise kolaylık olsun diye ‘vitrin’ adını verelim. Vitrin, performans sırasında kişi tarafından kasıtlı ya da kasıtsız olarak kullanılan standart ifade donanımıdır (2014a: 33).

Vitrin kavramıyla, sahne önünden bahsetmektedir. Sahne önü performansı izleyene inandırıcılık ve güven vermelidir. Bu açıdan oyunu sergileyen eyleyenin role, önce kendisinin inanması gerekmektedir ki aktarım gerçekleşebilsin.

Goffman’ ın sahne önü terimi sinemadaki aktörün kamera önünde sergilediği performansla uyumaktadır. Çünkü benzer hazırlıklar ve performanslar vardır. Sadece biri kamera önünde kayıta iken diğerinde gerçek hayatta ikili ilişkiler kaydı oluşur. Bu benzerlikler sinema-izleyici etkileşimini de artıracaktır.

Gerçekleştirilecek performans ile ilgili olarak “görünüş” ve “tutum” kavramlarından bahsetmektedir. Çünkü bu kavramlar Goffman’a göre rolün sergilenmeden önceki ve rol anındaki güvenilirliği artırmaktadır.

Görünüş kavramı, oyuncunun toplumsal statüsü hakkında bilgi veren uyarıcıları kaydetmektedir. Bu uyarıcılar aynı zaman o kişinin geçici ritüel durumunu, yani resmi sosyal faaliyet içinde mi yoksa iş veya gayri resmi eğlence faaliyeti içinde mi olduğunu, mevsim döngüsünde veya kendi yaşam döngüsünde yeni bir döneme girmiş olup olmadığını anlatır (Goffman,2014a:35). Kişinin fiziksel özelliklerinin, ilk izlenimlerimiz sayesinde bize, karşımızdaki kişi hakkında ön bilgi verdiği yeni bir tip kavramını ifade etmektedir. Ya da giyilen bir önlük, cübbe, üniforma vb. kişinin mesleğini, statüsünü belirleyen kıyafet tercihi de etkilidir. Sinemadaki karakteri, ilk gördüğümüzde kendi iç dünyamızda bir fikre vararak sıfatlandırmamıza benzemektedir. Görünüş, ön bilgi sunmaktır.

Tutum kavramı, oyuncunun mevcut durumda söz konusu olacak etkileşimde oynamayı beklediği rol hakkında bize bilgi veren uyarıcılar içinde kullanılabilir. Bu şekilde küstah, saldırgan, bir tutum oyuncunun sözel etkileşim başlatacak ve yönünü belirleyecek kişi olmayı beklediği anlamına gelir (Goffman, 2014a: 35). Davranışın şekillendiği hangi durumlarda nasıl davranıldığı ve kişinin görünüşü ile davranışının uygun olup olmadığı kanısına varıldığı noktadır. Görünüş ve tutumun uyumadığı da

olabilir. Mevcut sahne ortamında yaşanabilecek ilginç durumlar olarak dikkat çekebilmektedir.

Sahne önünde sergilenen oyun bir dekor eşliğinde aktarılmaktadır. Dekor sayesinde eyleyen kendi performansını, kendi ortamında sergileme rahatlığına kavuşur. Böylece eyleyenin inandırıcılığı artmaktadır. Görünüş ve tutum ile kişisel cephesi oluşan eyleyenin izleyiciye gösterdiği performansın boyutu da değişmektedir. Tutum ve görünüşün uyumluluğu karakterin dekor bütünleşmesiyle eyleyen oyununu tamamlamış ve izleyiciye istediği izlenimi aktarmış olur.

Performans sergileme sürecinde eyleyen, izleyici ile arasında belli bir mesafe koyarak olayı gizemli hale getirebilir. Buna G. Ritzer, “toplumsal mesafe” oluşturarak huşu duygusu oluşturmak terimini kullanmıştır. Böylece performansın güvenilirliği artmakta olduğunu belirtmektedir (2013: 378). Eyleyen, takmış olduğu maske ile izleyiciyi etkilemeye çalışmaktadır. Burada gerçeklik ve düzmece arasındaki kararı sergilenen oyun performansı ile eyleyen ve oyundan etkilenen izleyici karar verecektir. Bu süreçte izleyici ve eyleyen yer değiştirebilir. İnanırcılık açısından ve performans bağlamında takım kavramı Goffman’ a göre bir kara kutu görevini üstlenir. Performans, etkileşim, set ortamı, sahne önü ve arkası, izleyici, eyleyen yani oyuna dâhil olan tüm unsurlar burada şekillenmektedir.

Yaratılan gizemli hava performansın sergilenmesi yanında, Goffman’ın takımlara yönelik ilgisini artırmıştır. Sembolik etkileşimci olan Goffman birey eyleyenler üzerinde odaklanma, etkileşimle ilgili önemli olguların algılanmasını zorlaştırdı. Bu da temel çözümleme birimini takım kavramına çevirmesine neden oldu. Bir takım, işbirliği yapan bireyler dizisidir (Ritzer, 2013: 378).

Takım kavram bir veya daha fazla oyuncu tarafından sergilenen performansları düşünmemize yardımcı olur. Oyuncunun yarattığı gerçekliğe kendisi de inanır ve böyle oyuncu kendisinin seyircisi olur. Oyunu sergilediği grupla özdeşleşir (Goffman, 2014a: 85). Yani kişi guruba yönelik davranarak grup arkadaşlarına güvenmek zorundadır. Her üye birbirine bağlıdır. Goffman, takım bir tür “gizli dernek” olduğunu ifade etmektedir. Çünkü takım süreç içerisinde kendi oyuncusunu destekler farklı ortamlarda performansını zedeleyecek hareketlerden sakınır. Örneğin mesleki gruplar, öğretmenler öğrencilerinin yanında birbirlerini alt etmeye ya da sınamaya kalkışmaz. Bir kabinedeki bakanlar kendilerini destekleyici söylemlerle yaşanacak kaoslardan, siyasi

anlaşmazlıklardan kaçınmış, korunmuş olurlar. Bireysel performansta yaşanacak aksaklıklar, izleyiciden kaynaklı sorunlar, dil sürçmeleri, gaflar vb. durumlara karşı da bir savunma gerçekleştirebilirler.

Eyleyen, sahne önü performansında bazı şeyleri gizleme ihtiyacı duymaktadır. Birincisi, geçmiş yaşantılarındaki gizli haz duygularını saklayabilirler. İkincisi, performansa hazırlanma aşamasında yapılan hataları ve bu hataları düzeltme çabalarını gizleyebilirler. Üçüncüsü, her zaman biliyor gibi yaparak ürünün sunumundan önce yapılan hazırlığı gizleyebilirler. Dördüncüsü, kirli işi (yarı yasal, acımasız, onur kırıcı...) imalatında izleyiciden gizlenebilir. Beşincisi, eyleyenler belli performans sergilerken diğer standartları gizleyebilirler. Altıncısı, eyleyene karşı herhangi bir hareket, onur kırılması veya yapılan muameleyi saklamayı gerekli görebilir ve performansa devam edebilir (Ritzer, 2013: 377). Bu altı madde ile eyleyen performans sırasında oluşabilecek anlık hata ve sorunların üstesinden gelebilir. Süreç içerisinde doğaçlama yaparak da belli düzeyde sorunları alt edebilir.

Bireysel performansın oluşmasında ve kişinin kendine has ayrı bir benlik sergilemesine neden olan diğer bir bölge sahne arkası (arka bölge) ile gerçekleştirmektedir. Sahne arkasında hem performansa hazırlanmak hem de sahne önünde sergilediği karakter haricinde farklı bir karakter olma imkânı bulabilmektedir. Eyleyen daha rahattır.

2.5.2. Sahne Arkası (*arka bölge*)

Arka bölge ya da sahne arkasını belli bir performans tarafından çizilen izlenimle çelişen bir görüntünün yer aldığı bölge olarak tanımlayabiliriz. Bir performansın kendi ötesinde bir şeyler ifade edebilme becerisi bin bir zahmetle burada gerçekleştirilir; yanılsamalar ve izlenimler burada inşa edilir. Sahne dekorları ve kişisel vitrine ait kalemler adeta tüm repertuvarları ve karakterlerin sıkıştırılmış bir toplamı halinde burada depolanabilir (Goffman, 2014a: 112). Burada eyleyen tamamen rahat bir şekilde kendi doğasındadır. İsteddiği gibi konuşabilir, davranabilir ve ön hazırlıklarını yapabilir hatta kişisel ihtiyaçlarını (yeme-içme-cinsellik-banyo-tuvalet vs.) giderebilir.

Sahne arkası, insanların daha biçimsel ortamlardaki etkileşimler için kendilerini ve sahnede kullanacakları malzemeleri hazırladıkları yerlerdir. Arka bölgeler, bir tiyatrodaki sahne gerisine ya da sinemadaki kameranın çekmediği etkinliklere benzer. İnsanlar, güvenli bir biçimde sahne gerisinde olduklarında rahatlarlar ve sahnedeiken

denetim altına tuttıkları duygu ve davranış biçimlerini serbest bırakırlar (Giddens, 2000: 85).

Eyleyen sahne arkasında, sahne önünde oynadığı rolden çıkabilir rahat davranışlar sergileyebilir. Tamamen kendisine ayrılmış bu alanda ister bireysel takılır isterse takım arkadaşlarıyla aynı ortamda sahne arkasının rahatlığını yaşayabilir. Hesap vermediği kendinden başkasına sorumluluk duymadığı bölgedir.

Sahne arkasında, “dindışılık, açık saçık sözler, uzun uzun ayrıntılı el sıkışmalar, kaba-düzensiz giyim, rahat-duruş-oturuş biçimleri, bir şiveyle ya da standart olmayan biçimde konuşma, fısıldama, bağırma, oyun biçimindeki saldırganlık, önemsiz ancak gizil olarak simgesel edimlerle diğerlerini göz ardı etme, mırıldanma, ıslık çalma, sakız çiğneme, kemirme, geçirme, gaz çıkarma gibi kendi kendine yapılan önemsiz fiziksel edimlere” olanak verir (Giddens, 2000: 85). Böylece Goffman, sahne arkasında yapılabilecekler listesini tanımlar.

Goffman, sahne arkasına takım kavramından da izlenimler eklemektedir. Otel çalışanı örnekleri verirken, müşterinin siparişini alırken ki ciddiyetin (*sahne önü*), siparişin hazırlandığı bölgede (*sahne arkası*) tüm ekiple olan ilişkisi bağlamındaki rahat davranışından bahseder. Sahne arkasında, ekip arkadaşlarıyla konuşma tarzının, müşteriyle olan konuşma tarzından farklı olduğu ve duruş, yürüyüş gibi hareketlerdeki ciddiyet farkını sunar (2014a: 115). Örnekte de görüldüğü gibi mesleki hayatta yaşanacak ciddiyetsizlikler, iş hayatında farklı algılanabilir. Önemli olan sahne arkasındaki rahatlık ile sahne önündeki profesyonelliğin dengesini kurabilmek ve koruyabilmektir. Bu şekilde ön ve arka bölgelerin hem birbirine olan bağları daim olur hem de ilişkisel boyutta yaşanacak sıkıntılar atlatılmış olur. Çünkü müşteriye sinirlenen garson arka bölgede müşteri yokken istediği gibi küfürde eder; bağırır da böylece sinir harbinden sıyrılır ve saygı çerçevesinde görevini yerine getirebilir.

Bir sahne arkası, çoğunlukla sahne önüne bitişiktir ancak aynı zamanda ondan ayrılmıştır. Performans sergileyenler, ön bölgedeki izleyiciler arasından herhangi bir kimsenin arka bölgede görünmesini hiçbir şekilde beklemezler (Ritzer, 2013: 378). Yukarıdaki paragrafta verdiğimiz örnek gibi, müşteri-garson ilişkisi ya da öğretmen-öğrenci ilişkisi gibi birçok ilişkisel örnek sunabiliriz.

Performans sürecinde ön ve arka bölge kullanılarak etkileşim düzlemi şekillenebilmektedir. Bu duruma ek olarak Goffman, dışarı kavramı ortaya koyarak üçüncü bir bölgenin varlığından bahseder.

2.5.3. Dışarı

Goffman'ın ifade ettiği üçüncü bölge eyleyeninin tamamen sahnesi haricinde ve arka bölge dışında ortamın farklı olduğu, yeni bir bölge dışarı ve bu bölgede göstereceği davranış ortamıdır.

Belli bir performansın sahnelenmekte olduğu veya olabileceği vitrin bölgesi (*sahne önü*) ve performansla ilgili ama performansça çizilen görüntüyle uyuşmayan eylemlerin gerçekleştiği arka bölge. Buna üçüncü bir bölgeyi, geriye kalanları, yani tanımladığımız iki bölge dışında kalan her yeri eklemek mantıklı olacaktır (Goffman, 2014a: 132). Hazırlanan set ortamı haricinde kalan tercih edilen alanlar dışındadır. Eyleyenin, sergilenen oyunun dışında, kendini rahat hissettiği doğal alanından uzakta belki bir sosyal aktivitede belki de zorunlu bir ziyaret ortamında sergilenen davranış bu bölgeye örnektir.

Örneğin bir profesörün odası, bir öğrenci ziyaret ettiğinde sahne önüdür, öğrenci ayrıldığında sahne arkasıdır ve profesör üniversitenin bir basketbol oyunundayken dışarıdır. (Ritzer,2013:378) Farklı zamanlarda yaşanan oluşacak bu durumlar bölgesel anlamda oyuncunun alanını ve rol dağılımını etkilemektedir. Goffman izleyici ve eyleyen etkileşim sürecinde, izlenim yönetimi üzerinde durmaktadır. Performans anında yaşanacak beklenmedik veya istenmedik davranışlar karşısında yaşanacak izlenim durumlarından bahsetmektedir.

2.5.4. İzlenim Yönetimi

İzlenim yönetimi, eyleyenlerin karşılaşması muhtemel belirli sorunlar karşısında belirli izlenimler sürdürmek için kullandıkları teknikleri ve bu sorunlarla baş etmek için kullandıkları yöntemdir (Ritzer, 2013: 376). Bu sorunlar bazen bilinçli bazen de hiç beklenmedik anlarda karşı karşıya kalabilirler. Yaşamın bir sahne olduğunu düşünen Goffman bu tip olumsuzlukların eyleyen-izleyici ekseninde bir bağ oluşmasına da etki edebileceğini aktarmaktadır. Yani performans anındaki bir dil sürecini izleyen görmezden gelebilir ve izleyene pasif kalarak destek verebilir. Bazen de tam tersi

olabilir ve oyuncu hatası yüzünden izleyici tarafından aşagılanma gibi durumlarla karşı karşıya kalabilir.

İnsanlar, başkaları tarafından nasıl görüldükleri konusunda duyarlıdırlar ve başkalarını kendi istedikleri gibi tepki vermeye zorlayacak pek çok izlenim yönetimi biçimi kullanırlar. Bu kimi zaman hesaplı bir biçimde yapmak istesek de, genellikle bilinçli bir dikkatle yapmadığımız şeyler arasındadır (Giddens, 2000: 84).

Goffman izlenim yönetimini açıklarken yaşanan sıkıntıları, karakter yansıtma sürecindeki aksamalara yaygın kullanıma uygun olarak “*çam devirme*” diyebiliriz. Bir oyuncu düşünmeden kendi takımının imajını bozan bilinçli bir hareket veya söz sarf ettiğinde “gaflardan” veya “falsolardan” söz edebiliriz. Bir oyuncu diğer takım tarafından yansıtılan benlik imgesini tehlikeye attığında ise “*pot kırmaktan*” veya oyuncunun “*yaş tahtaya bastığından*” bahsederiz (2014a: 197). Buna benzer hatalar nedeniyle yaşanabilecek durumların üstesinden gelebilmek için kendine özgü yollar sunmuştur.

Goffman, bu tür sorunların üstesinden gelmek için çeşitli yöntemlerle ilgilenir. Bu yöntemleri üç başlık halinde ele almaktadır (Ritzer ve Stepnisky, 2013: 125):

1. Bir dizi yöntem, “*dramaturjik sadakat*” sağlamaya yöneliktir. Mesela grup içi sadakat sağlamak, grup üyelerinin performans dışında kalanlarla özdeşleşmesini engellemek veya seyirciyi düzenli olarak değiştirerek aktör hakkında fazla bilgi sahibi olmalarını engellemek buna örnektir.

Takım sırlarına ihanet etmemelidir. Performans süresince ahlaki yükümlülükleri kabul etmişçesine davranış göstermelidir. Kendisini ele verecek performans bilgilerini gizli tutmalıdır. Kendisi ve takımı için yaşanabilecek sorunları alt edebilmesi için önemlidir.

2. Goffman çeşitli “*dramaturjik disiplin*” biçimlerinden bahseder. Hata yapmamak için dikkatli davranmak, öz kontrolü muhafaza etmek, mimikleri ve ses tonunu yönetmek bunlara örnektir.

Duyguları ve sahne oyunu arasına mesafe koyarak ikisi arasındaki düzen oluşturmalıdır. Ne tamamen gösteriye odaklanmalı ne de duygularına kapılmalı, esas çerçeve ikisi arasında mevcut düzen oluşturmak ve uygulamaktır.

3. “*Dramaturjik tedbir*” türleri ise, önceden performansı planlamak, acil durumlar için plan yapmak, sadık takım arkadaşları seçmek, iyi seyirci seçmek uzlaşmazlığının daha az olacağı küçük takımlara girmek, kısa kısa görünmek, seyircilerin özel bilgilere ulaşmasını engellemek ve beklenmedik olayları engellemek için gündem belirlemektir.

Oyuncuların gösterilerinin sahnelenmesinde sağduyulu ve tedbirli davranmaları ve mevcut fırsatlardan yararlanmaları takımın çıkarına olacaktır. Böylece hem takım bağı güçlenmiş olacak hem de izleyici-eyleyen arasındaki güvenilir ilişki devam edecektir.

Aktörlerin izlenim yönetiminden seyirci de faydalanmaktadır. İzleyici, genelde performansa ilgi göstererek duygusal patlamalardan uzak durarak, hataları fark etmeyerek ve yeni aktörlere daha hoşgörülü davranarak gösteriyi kurtarmaya çalışabilir. Ayrıca izleyiciler, sıklıkla gösteriye büyük ilgi ve dikkat vererek duygusal taşkınlıklardan kaçınma, dil sürçmelerini dikkate almama, acemi performans sergileyene özel dikkat verme yoluyla gösteriyi koruyacak şekilde hareket edebilir. Karşılıklı bir ilişki ritüeli oluşturabilirler.

Sonuç

Erving Goffman, “Günlük Hayatta Benliğin Sunumu” nda gündelik yaşam ve bunun insan davranışları üzerindeki etkisi ve birbirleriyle olan etkileşimini yorumlamıştır. Dramaturji, olarak adlandırdığı kavramsal çerçevede bireylerin kendilerini karşıdaki kişiye ya da topluluğa nasıl sunacağını, anlatmıştır. Bunu yaparken de tiyatrodan esinlenmiş ve sahne önü, sahne arkası gibi kavramlar eşliğinde kuramını açıklamıştır. İnsan yaşamının tiyatro sahnesine benzeterek tasarlanmış bir kurgunun birey tarafından aktarma tarzını davranışsal anlamda sunmuştur.

Sahne önünde, bireyin bir aktör edasıyla izleyiciye sunduğu rolden bahseder. Bu role kendisi inanmalı ki izleyicide inansın düşüncesi ile hareket etmesi gerektiğini anlatır. Bireyin, şahsına, duruşuna, iş yaşamına, sosyal hayatında önemli bir yere sahip olan bu roller kendisi tarafından kurgulanmış ve etkilenilerek hazırlanmıştır. Vitrin

olarak nitelendirdiği sahne önüne, birey o an bulunduğu bölge ait karakteri sunarak saygınlık ve etkinlik kazanmaya çalışmaktadır. Bunu yaparken de kıyafetine, saç tasarımına, erkeklerde sakal şekline, duruş, oturuş adabına bakarak ön bilgi aktarma eğilimini sinemada tip olarak adlandırdığımız görünüm sayesinde izleyiciye aktarmaktadır. Görünümün, izleyici tarafından sindirilmesinden sonra tutum yani davranışın görüntüyle uyumuna samimiyetine bakılarak etkileşimin katsayısı oluşturulmaktadır. Böylece daha sonraki etkileşimlerde yaşanacak herhangi bir aksaklıkta hata ya da sorunları, görünüm ve tutum arasındaki bağın gücüne göre giderilebilecektir.

Sahne arkası, daha çok hazırlık aşaması bireyin rahat davrandığı şahsına ait rahat hareketlerin ve kişisel ihtiyaçlarını giderebileceği bir alandır. Bu alan sayesinde birey kendi deşarj bölgesini oluşturmuş olur. Sahnede sergileyeceği rolün hazırlıklarını yaparak kendi bünyesinde daha iyi sindirebileceği ortamı oluşturmuş olur. Sahne arkasında birey eksikliklerini giderebilir, hazırlıkları ile yaşanabilecek olumsuzluklara karşı ön hazırlığını gerçekleştirebilir. Mesela sahne arkasında düşünürken ıslık çalan bir profesör sahne önünde düşünürken sakalıyla karizmatik şekilde oynaması izleyici üzerinde daha büyük ve uzun süreli etki bırakabilir. Sahne önü ve sahne arkası bitişiktir. Yani bir anda sahne arkası sahne önü olabilir. Bu konuda sorun yaşanmaması için birey kendi tedbirini de almak zorunda kalacaktır.

Goffman üçüncü bir bölgeden de bahseder. Dışarı, olarak nitelendirdiği bu bölge sahne arkası ve sahne önü haricinde farklı bir mekânda bireyin rolünü gerçekleştirmesi gerekebilir. Yani iş hayatında mesleki rolünü, evde yalnızken gerçekleştirmeyen birey sosyal yaşamda dışarda statta maç izlerken iş hayatından birini görmesi ve davranışında yaşanacak kargaşalı ortam dışarıyı temsil etmektedir.

Sahnede gerçekleştirilen oyun belli kurallar çerçevesinde sunulmazsa izleyici ve oyuncu arasında sorunlar yaşanabilir. Uyuşmazlık sürecinde birey yaşanabilecek sorunlar karşısında kendine has sorun gidericiler kullanabilir. Goffman bu soru gidericilerden ilk olarak sadakatten bahseder. Performans sırasında hem takıma hem de kendisine duyduğu saygının ve konulan kurallara uymanın göstergesidir. İkinci olarak disiplinden bahseder. Disiplin, oyunun sahnelenmesinde ciddiyetin baş unsurudur. İzleyiciye ve oyuna gösterilen ilginin belirtisidir. Üçüncü ve son olarak ta tedbirden bahseder. Tedbir, beklenmedik olaylara karşı savunma oluşturmaktır. İzleyiciyle olan

ilişkinde dikkat etmeli, yaşanacak olaylar eşliğinde gündem belirleyerek sorunun üstesinden gelebilecek tedbirleri almalıdır. Bu kuralları Goffman, izlenim yönetimi olarak nitelendirerek sahnenin ne kadar tehlikeli bir ortama dönüşebileceğini ve oyuncunun bu ortamdaki en az zararlı ayrılabilmesi üzerinde belli savunma yöntemlerini aktarmaktadır.

Goffman, “*Bütün dünya bir sahnedir.*” düşüncesiyle hareket etmiştir. Bu düşünce Goffman’dan öncede vardı; Goffman’dan sonrada var olamaya devam edecektir. Shakespeare’ nin eseri “Size Nasıl Geliyorsa” (As You Like It):

Bütün dünya bir sahnedir

Ve bütün erkek ve kadınlar yalnızca oyunculardır;

Kendilerine ait çıkış ve giriş yerleri vardır;

Ve bir adam kendine ait sürede birçok rol oynar (2002: 140).

Goffman, bu noktada kadın ve erkek dünyaya hâkim olduğu sürece kendi figürlerini oluşturarak sahnelemekten çekinmeyeceklerdir. Burada esas mesele ikili etkileşimin (*birey-birey, birey-toplum, toplum-birey*) yanı sıra sinema salonlarından izlenen filmlerin birey üzerindeki etkisidir. Çünkü sinema, ilk ortaya çıktığı zamandan çok daha farklı bir boyutta yer almaktadır. Gelişen teknolojinin etkisi, sinemanın bu etkinliğinde önemli bir yere sahiptir.

Dramaturjik anlamda sürecin aynı olması yani sinemada izlenecek bir filmin yapım aşaması, oluşturulan karakterlerin yapısı ve olay örgüsünün kurgulanması izleyicinin ilgisini daha da çekmektedir. Bireyin kendi kurguladığı sahneye benzer sahnelerin filmlerde izlenmesi, oyuncu iken sinemada izleyici rolüne bürünerek film karakterlerinden etkilenme sürecine girebilmektedirler. Yani birey artık sahne arkası sinema salonları ve film karakterlerini istedikleri ortam izleme imkânı ile farklı mekânlar sahne arkasına dönüşebilmektedirler.

Teknolojik gelişmeler, film karakterlerinin gerçek hayatta sosyal medya sayesinde takibinin kolay olması, sinema salonlarındaki karanlık ortam ve artık her ortamda elimizdeki tablet, telefon, bilgisayar gibi cihazlardan film izleme keyfini

yaşayabilir hale gelmesi sinema filmlerinin birey ve toplum üzerindeki etkisini artırmıştır. İzleyici uygun bulduğu her ortamı kendi sahne arkasına dönüştürerek filmdeki karakter tipolojisine hayranlık besleyebilmekte ve onun gibi davranışlar sergileyebilmektedir. Hayranı olduğu film karakterinin gerçek yaşamda tarzı izleyici için çok büyük öneme sahiptir. Çünkü filmin oyuncusu izleyici için gerçek dünyada da film karakteridir. Bazı izleyiciler oyuncuya gerçek hayatta filmdeki karakter ismi ile hitap edebilmektedir. Bu durumda izleyici o karakteri içselleştirmiş ve kendisine uyarlama aşamasına geçmiştir.

İzleyici, filmdeki karakter ve olay örgüsünün kendi hayatına uyarlayarak yaşamına farklı bir boyut kazandırabilmektedir. Bunu yaparken sadece davranış boyutunda değil; ayrıca saç kesimleri, giyim tarzları hatta ameliyatlara fiziksel özelliklerini değiştirerek film karakterinin özelliklerine sahip olma arzusunu yansıtmaktadır. Bu bağdaştırdığımız ana noktada izleyici filmi izledikten sonra kendi ritüelini oluşturma aşamasında sinema ile benzerlikler gösteren bir hazırlanma süreci yaşamaktadır. Etkileşim ve benzer aşama evreleri, Goffman dramaturjisi ile sinema dramaturjisi arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları ortaya koymaktadır.

Üçüncü bölümde aktarılan örnekler sinema karakterlerinin, izleyici üzerindeki etkisinin ne boyutlarda olduğunu yansıtacaktır. Sinema dramaturjisi ve Goffman'ın dramaturjisinin benzer hatta birebir aynı olduğu noktalar ile günümüz dünyasındaki etkileşim ritüellerinin, dramaturjik boyutta nasıl bir düzen oluşturulduğu incelenecektir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ

3.1. Araştırmanın Konusu, Amacı

Bu çalışmanın konusu, Erving Goffman'ın dramaturji kavramından hareketle sinemanın, toplum içindeki rol model davranışları üzerindeki etkilerinin incelenmesidir. Toplum-birey, birey-toplum etkileşimi açısından sinemanın birey ve toplum üzerinde yarattığı davranışsal etki üzerinde durulmaktadır.

Goffman'ın dramaturjisi içinde yer alan sahne önü, sahne arkası ve dışarısı kavramlarının gerçek yaşamdaki görünümü ve buradan hareketle de sinema sahnesinde oluşturulan karakterlerin, bireylerin davranışları üzerinde yarattığı etkilerden hareket edilmektedir. Bireyin kendisini özdeşleştirdiği karakter davranışlarını kopyalaması ve gündelik hayatta sahnelemesi karaktere uygun davranışlar oluşturması sosyolojik bakış açısıyla değerlendirilmektedir.

Çalışmanın amacı, sinemanın etkisinin bireylerin toplum içindeki davranışlarına yansımaları, sinema dünyasının toplum ve bireye yüklediği davranış değişikliklerinin analiz edilmesidir. Sinema dramaturjisi ile Goffman dramaturjisinin uygulanabilirlikteki benzerliklerinden ve farklılıklarından yola çıkarak biçimsel anlamda sahne olgusunun işlevselliği üzerinden kullanılabilirliğinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Çalışmanın amacı doğrultusunda, gerçeklik ile kurgunun yaşam içerisinde sergilenen oyun üzerinden nasıl bir davranış değişikliğine yol açtığı analiz edilmeye, eyleyenin rol performansının ikili ilişkiler ve toplum içerisindeki geçerliliği incelenmeye çalışılmaktadır.

3.2. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma kuramsal ve uygulamalı olmak üzere iki kısımdan oluşmaktadır. Kuramsal kısımda literatür taraması yapılmış, kavramlar ve genel bilgilere ulaşılmıştır. Literatür taraması ile sinemanın tanımı, tarihçesi, gelişim aşamaları gerçeklik olgusu üzerinden toplum içerisindeki yeri belirlenmeye çalışılmıştır. Erving Goffman ve dramaturji kavramlarından hareketle sahne önü, sahne arkası, dışarısı ve izlenim yönetimi kavramları üzerinde durulmuş, anlamlı bir bütünlük oluşturulacak biçimde sinema dramaturjisi ile Goffman dramaturjisi birleştirilmeye çalışılmıştır.

Uygulamalı kısımda ise filmlerin bireysel davranışları üzerindeki etkileri, sosyolojik açıdan yorumlanmaya çalışılmıştır. Örneklem filmler üzerinden davranış şekillenmesi incelenmiştir. Böylece davranış ritüellerinin ne tür dayanağa sahip olduğu anlamlandırılmaya çalışılmıştır.

3.3. Evren ve Örneklem

Çalışmanın evreninde farklı türde çekilmiş filmler bulunmaktadır. Bu filmler izleyici üzerinde rol davranışları üzerinden değişiklikler yaratabilmekte, film içerisinde kurgulanmış olayların gerçek yaşam üzerinde etkileri görülebilmektedir.

Örneklem olarak fantastik film türünde yer alan Hulk, Yüzüklerin Efendisi, Batman filmleri seçilmiştir. Bu filmlerin seçilmesindeki amaç, izleyici üzerinde ulaşılmazı ulaşılır kılabilmek imkânı hissiyatı oluşturabileceğini göstermektir. Bu üç film kendi türü içerisinde en başarılılarından olduğu gibi insan fizyolojisinin ve psikolojisinin ne seviyede değişime uğrayabileceğini gösterirken; bu değişimlerin sosyolojik anlamda toplum içerisinde etkilerine ve tepkilerine bakılmıştır. Bunun yanında dördüncü örneklemimiz olan Cem Yılmaz'ın stand-up gösterisinin sinema salonlarında bir film havasında izleyici ile buluşması üzerinden, sinemanın mekânsal gücünün ve etkisinin yansımaları üzerinde durulmuştur. Gösteri filminin gişe hasılatı da Türkiye standartlarının üzerinde olması sinemanın ekonomik gücünün yapıcı, oyuncu gibi filmi oluşturan öğelere tatminkâr bir kazanç sağladığını da göstermektedir.

Ayrıca bu çalışmada ele alınan örnek filmler haricinde birçok film türü de örnek verilebilir. Çalışmanın bir tez çalışması olması ve kapsam aralığının belirli bir sınırdan, boyutta tutulmasını zorunlu kılmıştır. Bu çalışma ileride oluşturulacak yeni çalışmalara bir ön hazırlık ya da yol gösterici özelliğinde kullanılabilme yetisine ve içeriğine sahiptir. Çalışma doğrultusunda geçmişten günümüze oluşturulan ve işlenen filmleri kendi tür ve yapılanmaları göre kendi içerisinde yorumlanabilirlik ve insan yaşamına dâhil edilebilirlik özelliğine sahiptir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SİNEMA ÖRNEKLEMLERİ İLE DRAMATURJİK YAKLAŞIM ANALİZİ

Sinema ve sosyoloji arasındaki ilişkiye bakımından, seyirci ve sinema ilişkisini incelemeyi, sinemayı bir kitle iletişim aracı olarak ele almayı, yansıtıcı ve şekil verici bir araç olarak sinemaya bakmayı, sinema ve toplum ilişkilerini çözümlemeye uygun yöntemler sunmayı sağlamaktadır. Sinemanın yedinci sanat olduğu fikrini düşündüğümüzde etki alanının bir kat daha artması kaçınılmazdır. Çünkü sanatsal çerçevede bir estetiğe sahip olan sinema sosyoloji ile bilimsel bir çerçevede incelenme ve topluma sirayet edebilme imkânı bulabilmektedir. Bu anlamda sinema ve sosyoloji bağlamında bireyin toplum içerisindeki rol davranışlarının performansla dönüşmesi incelenmiştir. Bireyin toplum içerisindeki yerini belirlemek için sinema filmlerinin etki gücü Goffman dramaturjisi göz önünde bulundurularak yorumlanmaya çalışılmıştır.

Üçüncü bölüm içerisindeki ilk film olan “Hulk” filmi ile bir futbolcunun (Givanildo Vieira de Souza) gerçek yaşamda kendi mesleğini ifa ederken yapmış olduğu davranışların seyirci odaklı davranışlara dönüşmesi ele alınmaktadır. Bu rol performansını fiziksel anlamda ve davranış boyutunda sergilenmesi kendi hayran kitlesinin oluşmasına da neden olmaktadır.

İkinci film olarak “Yüzüklerin Efendisi (The Lord of The Rings)”, filmi ele alınmıştır. Filmin ana karakterlerinden birisi olan Elflere benzeyebilmek için ameliyat ile kulaklarını Elf kulağı şekline dönüştüren Melynda Moon’un yaşam hikâyesi ve düşünceleri incelenmektedir. Neden bir film karakterine benzemek istediği anlatılmaktadır.

Üçüncü film incelememiz olarak Batman “Kara Şövalye (The Dark King)”, filmi incelenmiştir. Filmdeki Joker karakterinin kötülüğü simgelediği ve kötülüğün cezbedici yanının ele alındığı bu filmde, suçun ilgi çekici yanları sergilenmektedir. Bu doğrultuda Joker karakterinden etkilenen James Holmes’ in sinema salonunda Joker karakterine özenerek gerçekleştirmiş olduğu katliamı ve katliamın nedenleri, süreci ele alınmıştır.

Son film örneğimizde, Cem Yılmaz’ın “CM101MMXI Fundamentals”, stand-up gösterisinin sinema salonlarında gösterime girmesi ele alınmıştır. Bu gösteri filminin,

izlenme oranı ve yaşanmışlık olgusunun hayata dair kesitler şeklinde yorumlanması irdelenmiştir.

Aktarılan filmler doğrultusunda sinema filmlerinin, birey ve toplum etkileşimi üzerinden Erving Goffman ve dramaturji kavramı ile yorumlanarak kavramsal çerçeveye oturtulmuştur. Sinema dramaturjisi ile Goffman dramaturjisinin benzer yanları, farklılıkları ve etkileşim ilişkileri filmler ve yaşanmışlıklar üzerinden irdelenerek somut bir çerçevede ele alınmıştır. Film analiz tekniği ile filmler incelenerek, dramaturjik anlamda sergilenen bireysel performansların toplumsal hayattaki etkilerine odaklanılmaktadır. Bu doğrultuda filmler üzerinde yapacağımız detaylı bir inceleme ile filmler daha anlaşılır olacaktır:

4.1. Hulk Filmi ve Futbolcu Hulk (Givanildo Vieira de Souza)

4.1.1. Filmin Künyesi:

Filmin Adı: Hulk

Yönetmen: Ang Lee

Oyuncular: Stan Lee, Eric Bana, Jennifer Connelly, vd.

Senaryo: Michael France, Jack Kirby, John Turman, James Schamus

Tür: Fantastik, Bilim Kurgu

Yapım: ABD (2003)

Dil: İngilizce

4.1.2. Filmin Öyküsü

Filmin başkarakteri Bruce Banner' dir. Bruce Banner henüz çocukken, babası Brian Banner, bir askeri üste yaptığı deneyler neticesinde büyük bir patlamaya neden olur. Babasının psikolojik sorunları vardır, hayaller görür, ataklar geçirir. Ve en nihayetinde annesi bir gün yine Bruce' u korumaya çalışırken babası tarafından öldürülür. Babası bir akıl hastanesine kapatılır. Ev içerisindeki bu şiddet Bruce'un bilinçaltına korku, öfke, öfkenin korkusu ve yıkımı gibi öğeleri yerleştirir.

Bruce okulda asosyaldır ve çoğu zaman diğer çocuklar tarafından ezilir. Ancak zeki bir karakterdir. Bu zekâsı onu orduya dâhil olmasında etkili olur. New Mexico’ da orduya icat ettiği gama bombasının patlamasından sonra ölüm yerine Hulk ‘un doğuşuna sebep olur. Bilinçaltındaki negatif öğeler Bruce’ un zihninde ne zaman canlansa, Hulk ortaya çıkar (www.kahramanlarevreni, 2016).

Bilim adamı olan Bruce Banner’ ın bir öfke yönetimi problemi vardır. Zeki ama içe kapanık biri olarak genetik alanında eski kız arkadaşı Betty Rose ile yaptığı araştırmalara yoğunlaşarak acı verici geçmişinden kaçmaya çalışmaktadır. Anormal bir laboratuvar kazası Bruce ‘un içinde engel olamadığı şeytani gücü ortaya çıkarır. Bir anda yeryüzündeki en güçlü varlık haline gelir. Aynı zamanda da hem süper kahraman hem de bir canavardır. Hulk’ ın gücü ise tamamen duygusal duruma bağlıdır. Çok öfkeliyse gücü çok yüksektir, çıldırdıkça güçlenir. Dayanıklılığı ve iyileşmesi de gücü gibi direk öfkesiyle doğru orantılıdır. Sakatlığa ve hasara karşı bağışıklığı vardır (www.sinemalar, 2003).

Hulk filmi, iki seri halinde çekilmiştir. İlk seride çizgi roman uyarlaması olduğu için bazı sahnelerin sonunda bir çizgi roman havası katabilmek için sahneler küçük kareler şeklinde ayrılmaktadır. İkinci seride ise tam bir sinema edasıyla çekilmiş ve çizgi roman havasından sıyrılmıştır. İki serinin sonunda Hulk, Marvel film şirketinin kararı ile birçok fantastik film karakterini bir araya getirildiği Avengers (*yenilmezler*) filmi ile tekrardan 2012’de gösterime girmiştir.

4.1.3. Hulk Karakteri

Hulk’un karakter yapısı incelendiğinde, gücünü sinir krizlerinden alan yapay bir Hollywood film karakteri olarak dünya çapında izlenmeye başlanmış ve hayran kitlesi oluşmuştur. Asıl olan Hulk’ un bir çizgi roman karakteri olduğu ve uyarlama ile film halini almış olmasıdır. Fantastik bir karakter olması onun hayran kitlesinde de farklı yaklaşımlara sebep olmuştur. Çünkü Hulk aslında insandan canavara dönüşen bir yaratık olarak sıfatlandırılmaktadır. Sinirlenince “*işte şimdi çok kızdırdın beni*” diyerek, iki elini yumruk yapar ve vücudunu kasar, kaslarını ortay çıkarır, haykırır. Düşmanlarına karşı yapılmış olan ilk atak olarak görülebilir ya da düşmanını mağlup ettikten sonra yenmenin verdiği gurur ve hâkimiyet duygusu ile aynı davranışları sergileyebilir.

Fiziksel açıdan dört metreye yakın boy uzunluğu, kaslı iri vücut yapısı ve yeşil ten rengi ile “*yeşil dev*” ismini alması seyircinin dikkatini ayrıca cezbetmiştir. İnsandan canavara dönüşmeden önce, aşırı sinirlenmesi kendisinin farklı bir kisveye büründürerek etrafında ne varsa veya kim varsa umursamadan yakıp yıkması her yeri dağıtmasıyla meşhur olmuş bir karakterdir. İnsani açıdan duygusallığı ve ezilmişliğin verdiği bir benlik yapısı ile tam tersi bir kişiliği olan canavar arasında zıt kutupların çekim yasasına benzer bir ilişki bulunmaktadır. İzleyicinin esinlendiği nokta bu fantastik kahramanın insandan canavara dönüşerek kendisine kötülük edenleri cezalandırmasıdır. Bu şekilde insani gücün yetmediği anlarda her insanda oluşabilecek bir canavar karakterin canlanabilmesi ki bu fiziksel anlamda olmasa da davranış anlamında bir değişim ile mümkün olabilir.

Hulk’ un kaslı vücudu da izleyiciyi cezbeden bir diğer unsurdur. Çünkü artık kaslı erkeklerin daha çekici olduğu düşüncesi hâkimdir. Yapısal anlamda kaslı olmak kendini daha güçlü hissettirebildiği gibi karşısındaki insana, gruba, topluluğa bir gözdağı niteliği de taşımaktadır. Bu açıdan toplum içerisinde gücün simgesi olarak yapıldığı bir vücuda sahip olabilme anlayışı hâkimdir.

Bir çizgi roman olarak başlayan, dizi olarak devam eden ve tüm dünyaya yayılmasında en büyük etken olan sinema uyarlaması ile Hulk sinema karakteri, etkin bir role sahiptir. İzleyiciyi cezbetmesi açısından etkili özelliklere sahip olan Hulk, hatırı sayılır bir hayran kitlesine sahiptir. Bu açıdan hayran kitlesi bakımından incelendiğimizde Hulk’un hem fiziksel olarak hem davranış anlamında benzer hareketler sergileyen izleyici topluluğu bulunmaktadır.

Mesleki açıdan ya da sosyal hayatta sergilene ritüeller, bazen şov olarak; bazen de kendisini koruma anlamında bir savunma mekanizması olarak kullanılabilir. Bu bakımdan şov maksatlı kullanılan bir davranış özellikleri ile futbolcu Hulk, gerçek adı ile Givanildo Vieira de Souza hakkında aktarımda bulunmak gerekmektedir.

4.1.4. Futbolcu Hulk & Givanildo Vieira de Souza

Resmi ismi Givanildo Vieira de Souza olan fakat futbol piyasasında Hulk adıyla bilinen futbolcu 25 Temmuz 1986 tarihinde Brezilya’nın Campine Grande kasabasında dünyaya gelmiştir. Givanildo’da çocukken, babası ünlü çizgi roman karakterini taklit etmekten hoşlandığı için babası tarafından kendisine “Hulk” takma adı verilmiştir (www.bilgiustam.com, 2006).

Givanildo, hem hızlı ve sert şutları nedeniyle çizgi film karakteri olan Hulk' a hem de filmde Hulk karakterini canlandıran Lou Ferrigno'ya benzerliğiyle Hulk adını almıştır (www.wordpress. 2013).

“Beni kızdırma, kızınca beni hiç sevmesin.” Bu sözler günümüzün en popüler süper kahramanı olan Hulk' a aittir. Günümüz futbolunda sahaların yeşil devi ya da Hulk olarak anılan Brezilyalı Givanildo Vieira de Souza hiç şüphesiz son yılların en konuşulan isimlerinden biridir. Brezilyalı forvet (ileri uç- golcü) oyuncusu güçlü fiziği ve sert vuruşlarından dolayı yeşil sahalarda adeta Hulk' u andıran bir performans sergilemektedir (www.midaskral.blogspot. 2010).

Sporx spor yazarı Hilmi Sever'in Hulk ile yaptığı röportajda Hulk'a yöneltilen sorular ile kendisinin kişisel özelliklerini ve aile yapısı hakkında bilgi sahibi olabilmekteyiz.

Röportaj ve Hulk' un yanıtları:

-İlk olarak futbola başlamadan önceki hayatından biraz bahseder misin?

-“Çok mutlu bir çocukluk geçirdim. Çünkü çıplak ayaklarla arkadaşlarımla sokakta top oynardım, arkadaşlarımla şakalaşırdım. Annem ve babam sürekli olarak bizim için çalışıyorlardı. Ama şimdi Brezilya çok tehlikeli bir hale geldi. 9-10 yaşındaki çocukların elinde silah oluyor. Bu nedenle ben çocukluğumu arıyorum.”

-Japonya ikinci liginden bu seviyeye hızlı bir şekilde yükselmek hiç kolay değil. Büyük bir hırsın olmalı...

-“Ailemin yardımına ihtiyacı vardı. Ailemden, çocuk sayılabilecek bir yaşta futbol oynayıp para kazanmak için ayrılmak zorunda kaldım. Bir gün iyi yerlere gelip, aileme yardım edeceğimden emindim. Önce Portekiz' e geldim ama olmadı, daha sonra Japonya' ya gittim ve daha sonra çok çalışarak bugünlere geldim. Evet, bunlar büyük bir hırs ve inançla oldu. Başka bir futbolcu olsaydı belki de çoktan pes edip bu işi bırakırdı ama ben pes etmedim. Hep ileriye baktım ve çok önemli bir yıldız olacağımı düşündüm.”

- Müthiş fiziğin var. Bunu neye borçlusun?

- “İnsanlar beni spor salonundan çıkmayan biri olarak düşünüyorlar. Belki söylediğime inanmayacaksın ama fiziğimi çok çalışmaya borçlu değilim. Bu benim genetik özelliğim, küçük yaşlardan beri böyle güçlü fiziğe sahibim.”

- **Doğuştan şanslı birisin...**

- “3 yaşında bir oğlum var onunda çok güçlü fiziği var.”

- **O zaman büyük bir yıldız daha geliyor diyebiliriz...**

- “Bakalım gelecekte göreceğiz.” ([www.futbolmuhabiri](http://www.futbolmuhabiri.com). 2015).

Röportaj bu şekilde kendisinin spor hayatı ile ilgi sorularla devam etmektedir. Bu röportajda aile hayatı spora başlaması ve fiziksel özellikleri ve düşünceleri ekseninde Hulk’ u tanıyabilmekteyiz.

Hırslı bir karaktere sahip olduğunu ve bu durumun futbola başladığı ilk yıllardan itibaren hissedildiğini söyler. Hırsı ve mücadeleci ruhu ile sahada, yeşil dev havası yaratmaktadır. Çünkü topa vuruş tekniği, topun gidiş hızı ve attığı goller, topun peşinden yaptığı deparlar (hızlı çıkış-koşu) ile insanüstü bir güce sahip olduğu hissi vermektedir. Uzaktan topa sert vuruşları ve golle sonuçlanan şutlarının ardından yaptığı gol sevinci takım taraftarlarını cezbetmektedir. Attığı golden sonra, tribüne koşar formasını çıkarır ve iki elini yumruk haline getirerek kendisi kasar ve kaslarını ortaya çıkarır ve haykırır. Gol sevinci tıpkı film karakteri Hulk gibidir.

Topa sert vuruşlarına dikkat çekmek için antrenman sahasından kısa videolar ile sosyal medya aracılığı ile paylaşarak gücünü göstermeye çalışmaktadır. Videolardan birinde topa o kadar sert vurur ki top patlar ve yok olur. Hatta bir videosunda çektiği şut kale direğine isabet eder ve kale direği kırılır yere düşer. Kendi gücünü, gelişen teknoloji yardımı ile abartılı bir şekilde izleyiciye aktarabilmektedir.

4.1.5. Sonuç

Etkileşim düzleminde incelediğimizde, kökeni çizgi roman olan ve sonra dizi ve film kahramanı olarak yer alan Hulk karakteri birçok izleyiciyi kendisine hayran bırakmıştır. İzleyici, izlediği filmdeki karakteri kendisine yakın görerek ona benzer hareketler, davranışlar sergileyebilmektedir. Bu davranışlar sosyal hayatta ya da iş

yaşamında farklı oluşumlar içerisinde ritüeller şeklinde devam edebilmektedir. Sinemanın dramaturjik etkisi ile filmin kurgusu, oyuncusu, set ortamı, mekânı, kullanılan müzikleri izleyiciyi etkilemektedir. Bu süreçte izleyici rutin yaşamında izlediği filmin etkisi, karakterlerin yapısı ve duruşunu kendi yaşamına adapte edebilmekte belli kesitlerle de bunu hissettirebilmektedir.

Futbolcu Hulk (Givanildo Vieira de Souza), geçmiş yaşamında etkilendiği bu film karakterini kendi mesleki yaşamına yansıtmaktadır. Goffman, dramaturjisinde aktardığı sahne önü kavramı burada daha ön plana çıkmaktadır. Çünkü attığı gol sonrası tribünlere giderek formasını çıkarıp kaslı vücudunu seyirciye yeşil dev gibi sergilemesi bunun göstergesidir. Bu gösteri onun sahne önüdür. Çünkü gol sevincini kendisine benzetilen karaktere benzer şekilde sergilemektedir. Filmdeki Hulk rakibini yendikten sonra son bir haykırış ile vücudunu ön plana çıkarma sahnesini birebir futbol sahasında görebilmekteyiz. Sinemada ki sahne önü gerçek yaşamda bir futbol sahasında hayranı tarafından sergilenerek izleyicinin sahne önü performansına dönüşmüştür.

Antrenman anında attığı gollerden sonra gol sevinci göstermeyen sadece kurgu planı olarak kalan ve sahne arkası olarak nitelendireceğimiz alandır. Yine bu antrenman sahasını da sahne önüne çevirme çabalarını teknolojiyi de kullanarak çektiği videolar ile sadece maç anında statta değil; antrenman sahasında da aynı gücü olduğunu sergilemeye çalışmaktadır. Topa vuruşlarının videosu ile her yerde güçlüyüm etkisi ve hissi yaratmaktadır.

Sinemanın etkisi sadece kendine has bir yapılanma veya uyarlamalar ile izleyici üzerinde etki bırakması ve bu etkinin bir hayran kitlesine dönüşerek bireysel anlamda izleyicinin sinema kahramanının özelliklerini kendi üzerine uyarlamasını görmekteyiz. Bu örnek Goffman' ın sahne önü kavramının güncel hayatta nasıl bir şekilde sahnelendiğini ve bu sahnenin de bir etki alanı sayesinde önce izleyici iken sonra izlenen bir figür olmanın iç huzurunu sergilemektedir. Çünkü atılan golden sonra bir tepki verilmeli, bu tepki dikkat çeken bir şey olmalı ki hem gol hatırlansın hem de kendisi hafızalarda güçlü bir karakter olarak kalabilsin. Bu gol sevinci rakiplerine karşı da bir gözdağı niteliğindedir. Yani temasa geçtiği izleyici ve mücadelede olduğu rakiplerine karşı kendi rolü laygınca yerine getirebilmektir. Bunu da kendi sahnesinde, sinemadan yardım alarak gerçekleştirebilmektedir. Ayrıca Givanildo Vieira de Souza, yapmış olduğu röportaj Goffman' ın “dışarı” kavramını yansıtmaktadır. Çünkü

gerçekleştirilen röportaj statta (sahne önü) veya antrenman sahasında (sahne arkası) yapılmamıştır. Tamamen farklı bir ortama davet edilerek görüşme gerçekleştirilmiştir. Givanildo, bu ortamda farklı bir duruş sergileyerek kendisi hakkında bilinmeyenleri aktarmış ve kendi rolünün dışında bir performans sergilemiştir.

4.2. Yüzüklerin Efendisi (The Lord of The Rings) Filmi & Elf Karakteri ve Kendisini Elf Zanneden Genç Kız

4.2.1. Filmin Künyesi

Filmin Adı: Yüzüklerin Efendisi (*The Lord of The Rings*)

Yönetmen: Peter Jackson

Oyuncular: Orlando Bloom, Viggo Mortensen, Lan McKellen, vd.

Senaryo: Peter Jackson, Philippa Boyens, J.R.R. Tolkien

Tür: Fantastik

Yapım: ABD (2001-2002-2003-2012-2013-2014) 6 Seri

Dil: İngilizce

4.2.2. Filmin Öyküsü

Film esasında bir kitap uyarlamasıdır. Kitabın yazarı J.R.R. Tolkien' dir. Film altı seri şeklinde gösterime girmiştir. Orta dünyada yaşanan olayların akabinde yaşanan savaş ortamından doğan yeni düzen anlatılmaktadır. Hobbitler, Elfler, Orklar, Cüceler, İnsanlar arasında geçen fantastik maceranın anlatıldığı bir filmidir. Film bir yüzüğün dünya dengelerini nasıl bozduğunu, güç savaşında yüzüğe sahip olanın orta dünyaya hükmedeceği işlenmektedir

Filmde, Orta Dünyanın kaderini belirleyecek bir dizi savaşlar eşliğinde ırklar arasında güç yüzüğüne hâkim olmak ve baş düşman Sauron'u yenerek huzur ve barışın gelmesini amaçlayan mücadeleler anlatılmaktadır. Filmde yüzüklerin en güçlüsünün hikâyesi anlatılmaktadır. En güçlü yüzüğün filmin en güçsüz karakteri olan bir Hobbit tarafından saklanması ve yok edilme sürecini anlatılmaktadır. Yok etme

macerasında kendi, iç dünyasıyla savaş veren küçük Hobbit (Frodo Baggins), var olan dünya düzenine kendisi şekil verecek büyük bir adım atacaktır. Kelebek etkisi misali küçük bir canlının koca dünya kaderini nasıl şekillendirdiği anlatılmaktadır.

Ayrıca filmin diğer kahramanları büyücü Gandalf, insan ırkından Aragorn, Elf diyarından Legolas ve cücelerden Gimli ile macera devam eder. Amaçları Sauron ve ordusunu yok etmek, yüzük taşıyıcısı minik hobbitin önündeki engelleri kaldırmaktır. Bunu da başarırlar Orta Dünyayı eski barış dolu günlerine kavuştururlar.

John Ronald Reuel Tolkien'in 1957 yılında kaleme aldığı Yüzüklerin Efendisi, ilk olarak "Yüzük Kardeşliği" filmiyle 2001 yılında vizyona girdi. Serinin ikinci filmi "İki Kule" ve üçüncü film olan "Kralın Dönüşü" birer yıl ara ile 2002 ve 2003 yıllarında sinemaseverlerle buluştu. Yönetmen Peter Jackson ve ekibi üç filmi de aslında hiç ara vermeden çektiler. İlk filmin başarısı 4 Oscarla, ikinci filmin başarısı 2 Oscarla ve serinin son filmi Kralın Dönüşü 11 Oscar alarak sinema tarihine geçmiştir (www.milliyet.com.tr, 2009).

Farklı fantastik karakterlerin film yer alması filme olan ilginin artmasına da neden olmuştur. Roman uyarlaması şeklinde çekilen film 2012 devam niteliğinde "Yüzüklerin Efendisi Hobbit" olarak üçleme şeklinde vizyona girmiştir. 2013 ve 2014 yıllarında serinin devam filmleri de gösterime girmiştir.

En ilginç karakterlerden biri olan Elfler ise irfan sahibi, karizmatik, güzel bir ırktır. Filmde belki de incitilmeyen sürekli övülen ve güvenilirliği sorgulanmayan Elfler, izleyicinin de dikkatini cezbetmektedir.

4.2.3. Elf karakteri

Hikâye ve romanlara konu olan Elfler, fantastik yaratıklar olarak görülmüşlerdir. Ancak yüzüklerin efendisi gibi can alıcı boyutta kaliteli filmler ile yaşantımıza görsel olarak girdiklerinden sanki gerçekte varmışçasına algılanmaktadır (www.40dk.com, 2017).

Elfler, ölümsüz ırktır. Savaşlar dışında pek öldükleri görülmez. Elfler güzel yaratılmış ırktır. Soylarından gelen kadın ve erkekler müthiş bir zarafetten nasiplerini almışlardır. Büyüleyici bir havaları vardır. Yaşadıkları yerler onlardan nasibini alırlar ve uzunca zaman o diyarlardan kötülük uzak kalır (www.40dk.com, 2017).

Elfler, sihirli bir ırktır. Büyüleri söyledikleri şarkılardadır, güzelliklerindedir. Bilgi, onların en önemli gücüdür ve yaşamlarının uzunluğu da bilgi için güçlü bir barınaktır. Mükemmel güzellik gibi bir sembol oluşturmuşlardır. Yaşayış tarzları genelde doğa ile iç içe ve gelişimini doğa ile bir bütün olarak sağlayan bir halktır. Ateş yakmaz ve ağaç kesmezler yani insanların tam aksi yöndedirler (www.yuzuklerinefendisi.com, 2009).

Elfler genelde zarif bir halktır. Büyüleyici bir havaları vardır. Yaşadıkları yerlerde, barış ve huzur hâkimdir. Kötü insanlar onların varlığının kısa bir süre bile olsa geçtiği yerlerden uzak durmuşlardır.

Film başlarken Elfler hakkında,

“Varlıkların en arifi ve en zarifi olan ölümsüz Elfler.” (Yüzüklerin efendisi, 2001).

şeklinde seslendirilmesi daha filmin ilk sahnesinde karşımızda mükemmel var varlık hissi yaratmaktadır. Ayrıca “Yüzüklerin Efendisi” filminin giriş hikâyesini dışı bir Elfin aktarması ve ses tonunun da etkileyici olması Elf karakterine yüklenen ayrı bir özelliğdir.

Elflerin, fiziksel özellikleri de en az karakterleri ve bilgelikleri kadar özel ve meşhurdur. Boyları uzun, parlak ten renkleri, uzun ve düz saçları, akıl almaz güzellikleri ile orta dünyanın baş döndürücü karakterleridir. Ayrıca küçük sivri kulakları ile o karizmatik duruşlarına ayrı bir hava ve bilgelik katmaktadır. Gözleri keskindir. İleri görüşlü sert ve çekici bakışları ile izleyici etkileyebilecek bir karakter duruşu vardır.

Filmde, elf lisanı denen elflere özgü bir dil kullanılmıştır. Bu dili Elfler, kendi aralarında ve dostlarıyla konuşmaktadırlar. Bu dil kullanımı izleyiciye ayrı bir inandırıcılık ve gerçeklik havası katmıştır. Elflerin gerçek olma ihtimali bu dil sayesinde daha da artmıştır. Böylece izleyicinin etkilenme payı da artmıştır.

4.2.4. Elf Kulakları Yaptıran Melynda Moon

Melynda Moon, şuan 28 yaşında ve Kanada’da yaşamaktadır. Onu bu kadar popüler yapan olay ise 23 yaşında yaptırmış olduğu kulak ameliyatı ile tanınmasıdır. Kulaklarını estetik operasyonla Elf kulağı şeklinde ameliyat ettiren Melynda Moon,

kulağının kıkırdaklı kısmın kestirip keskinleştirmiştir. Yaşadığı ameliyatı ve geçirdiği serüveni YouTube’ den paylaşarak popüler bir kişi olmuştur.

Favori filmini “Yüzüklerin Efendisi (*The Lord of Rings*)” Elflere benzemek için kulaklarından operasyon geçiren genç kız filmdeki Elflere benzeyebilmek için bir dizi operasyon daha geçirebileceğini aktarmıştır. Kulaklarını kestirip dikleştiren Moon, gizemli tarafıyla iletişime geçeceğine inanıyor. Kendisini ameliyatla “Yüzüklerin Efendisi” filmindeki Elflere benzediğine inanmaktadır (www.gazetevatan.com, 2013).

İki saat süren kulak ameliyatının maliyeti 408 dolar. Kulağının üst kısmını aldıklarını ve törpüledikten sonra kulak uçlarını birleştirdikleri anlatıyor. Kulağında ilk zamanlarda ağrılarının çok olduğunu, hafif şişme ve yanmalar olduğunu aktarıyor. Ancak o, sadece insanlardan aldığı güzel tepkinin buna değdiğini söylüyor (www.huffingtonpost.com, 2013). İnsanlara farklı görünmek onun hoşuna gitmektedir. Çünkü normal bir insanın kulakları bir Elf kulağı gibi olmaz. Farklı olmak onun vazgeçilmezidir. Bu farklılığı da bir film karakterinden esinlenerek yapmaktadır.

Melynda Moon, kulaklarının efsanevi yaratığa benzeyecek şekilde yaptırmasıyla “*Elf saygınlığı*” kazanacağına inanıyor. Elf kulağının zarafetine hayran olduğuna ve kendisinde de bu zarafetin olduğunu söylüyor YouTube videosunda. “International Business Times” yaptığı açıklamada:

Doğaya her zaman çok yakındım. Sivri kulaklar en sevimli şey ve Elf kıyafetlerini çok zarif buluyorum. İnsandan başka bir şey olmanın nasıl olacağına dair fantezilerim vardı, bu yüzden görünüşümü doğaüstü şekilde değiştirmeye karar verdim (www.huffingtonpost.com, 2013).

Melynda Moon, toplumsal hayatta aradığı saygınlığı fiziksel özelliklerini değiştirerek, sadece duruşu ile kazanabileceğini düşündüğü için bu tip bir operasyonla Elf kimliğine bürünmüştür. Modellikte yapan Melynda Moon, bu şekilde hem hayran kitlesi oluşturma hem de yaptığı değişimi daha fazla insana gösterebilme gayreti içerisindedir.

4.2.5. Sonuç

Hayranı olduğu film karakterine kendisini fiziksel anlamda duruşu ile hazırlayan Melynda Moon, gerçek ile fantezi dünyası arasında bağ kurma çabasındadır. Çünkü geçmiş yaşamında peri olduğunu iddia etmektedir. Fiziksel anlamda yaptığı değişikliklerin yanında yaptığı açıklamalarda bir Elf kimliğine bürünerek doğayı sevdiğini ve koruma içgüdüleriyle yaşadığını açıklar.

Elf karakter tipolojisinde, tüm Elfler güzel, karizmatik, akıllı, zeki, fiziksel özellikleri aynı ve çekicidirler. Sadece Elfler arasındaki ayırım görev ve statü bakımından farklılık göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında Melynda Moon, bir Elf ismi söylemek yerine genel anlamda elf ırkıyla ilgilenmiştir.

Elf gibi davranmış, kulaklarını yaptırdıktan sonra doğada, ormanlık alanda yaptığı yürüyüşler ve çektiği pozlarla kendini Elf gibi göstermeye çalışmıştır. Soğuk bakışlar, çekici tebessümler sergileyerek sahne önü performansını yerine getirmektedir. Sahnesini sadece yaptığı röportaj ve verdiği pozların yanında aktif bir sosyal medya kullanıcılığı ile devam ettirebilmektedir.

Sahne arkasında ise YouTube’ de paylaştığı ameliyat videoları ve sonrasında yaşadığı dönemi paylaşarak sahne arkası performansını sahne önü haline getirerek popülerlik kazanmaya çalışmaktadır.

Sahne arkası, rahat davranılan kişinin öz benliğine ulaştığı, doğal davrandığı alandır. Melynda Moon, bu doğal alanı hem yaşamış hem de sahne önü performansına dönüştürerek doğallığı ile ilgi çekmeye çalışmıştır.

Fiziksel özelliği ve duruşu ile toplum içerisinde saygınlığı film karakterinde arayan, davranışında da geçmiş yaşamından bahsederek kendisi gerçekte de bir Elf kimliği olduğu hissi uyandırma gayretindedir. Bu da Goffman’ ın vitrininde fiziksellik açısından yer bulmaktadır. Yaşayabileceği ikili ilişki problemlerini alt edebilmek için çektiği videoları kullanabilmekte neden böyle davrandığına dair sorulara videoları ile cevap vermektedir. Yani bir İzlenim yönetimi problemlerini bu şekilde alt etmekte ve kendisine sorulan sorulara bu şekilde baskın gelebilmektedir.

Melynda Moon’un sahne arkası, ameliyat ve sonrasında yaşadığı sorunlar-aşamalarıdır. Sahne önü ise ameliyattan sonra verdiği röportaj ve sürecinde yaptığı çekimler, insanlar arasında yürürken insanların ona sempati ile bakabildiği dönemlerdir.

Bu dönemler önü Elf gibi hissettirmekte ve öyle davranmaktadır. Burada sahne arkasında yapılan video çekimlerinin insanlara izletilmesi bir alan kayması gibi dursa da sahne arkası bazen sahne önü olabilir. Çünkü Goffman “*sahne arkası ve sahne önü bitişiktir.*” düşüncesi geçerlidir. Bu bitişiklik bazı dönemlerde yer de değiştirebilir. Yani sahne arkası, sahne önü olabilir veya Melynda Moon’un yaptığı gibi kendi çabası ile arka bölgeyi ön bölgeye dönüştürebilir.

Yaşamın her anı bir tiyatro sahnesidir. Bu sahnede ister duruşunla istersen de davranışınla kendini sergileyebilirsin. Melynda Moon bir sinem karakterinde kendisine rol model oluşturarak gerçek hayatta kendi rolünü oynayacak ortam yaratmaya çalışmıştır. Bu yaparken farklı alanları birleştirme eğilimine giderek hem Goffman’ ı haklı çıkarmıştır hem de kendi yaşam alanının düzenlemiştir.

4.3. Batman Kara Şövalye (The Dark King) & Joker Karakteri Gibi Davranan Genç

4.3.1. Filmin Künyesi

Filmin Adı: Batman- Kara Şövalye (*The Dark King*)

Yönetmen: Christopher Nolan

Oyuncular: Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart, vd.

Senaryo: Jonathan Nolan

Tür: Aksiyon, Suç, Dram, Macera

Yapım: ABD (2008)

Dil: İngilizce

4.3.2. Filmin Öyküsü

Christian Bale tarafından canlandırılan Batman, daha önceki filmlerinden ayrı üç seri halinde gösterime girmiştir. Üçleme şeklinde yayınlanan filmde Kara Şövalye, serinin ikinci filmidir. Gotham kentinde suçlulara karşı mücadele veren Batman, ezeli düşmanı Joker ile mücadelesi anlatılmaktadır.

Joker, Gotham şehrine bir banka soygunu ile filme dâhil olur. Bankayı soyanlara birbirine öldürtür ve en son kendisi kalır. Yüzlerinde palyaço maskesi vardır. Soygunculardan biri hayattan kalır ve maskesini çıkardığında onun Joker olduğu anlaşılır. Tüm parayı bir okul servisine doldurur ve kaçar. Filme etkili bir giriş yapan Joker yaptığı soygunda arkasında hiçbir suç ortağı bırakmadan ortadan kaybolur. Daha sonra bu paraları sahiplerinin önünde yakar.

Batman'ın gerçek adı Bruce Wayne'dir. Bruce ailesinin bir kapkaççı tarafından gözlerinin önünde öldürülmesinden sonra sorunlu bir dönemden sonra kendisini suçlularla mücadeleye vermiş yalnız bir kahramandır. Görünürde zengin, şımarık, bir playboy olarak partilere katılan bir gençtir. Ama geceleri mafya ve diğer suç örgütü ile savaşıyor. Gotham, onun bölgesidir ve suç örgütlerinin korkulu rüyası olmaya başlar. Karanlıkta aniden çıkar, suçluları yakalar, polislere teslim eder aniden kaybolur.

Savcı Harvi Dent, mafya ile mücadele eden bir görevlidir. Ak Şövalye olarak anılacak ve Joker onu kötü bir insan olarak göstermek isterken Harvi Dent, Gotham halkının yeni kahramanı olur. Türlü kötülüklerini alt etmeye çalışan Batman, insanların zaaflarını kullanan Joker ile farklı bir psikolojik mücadelenin içerisinde girer. İnsanları umutsuzluğa sürükleyen Joker, insanların birbirlerine zarar vermelerini ister. Amacı iyi insan yoktur herkes kötüdür imajını yaratmaktır.

Joker, Harvi Dent'i kaçıtır ve Batman'ı kullanarak yaralar. Harvi Dent'i yüzünün yarısı yanmış haldedir. İyi ve kötü bir arada imajı verilen Harvi Dent artık kötüdür. Ancak Gotham' a bir kahraman gerekiyordur. Bu kahraman Harvi Dent olmalıdır. Çünkü her hangi bir silah kullanmadan yasaları kullanarak suçluları yakalayabilmektedir.

Filmin sonunda Harvi Dent, ölür. Kötülük yapmaya çalışırken Batman'ın engellemelerine rağmen durdurulamaz. Ölümsüz bir kahraman yaratabilmek için Harvi Dent' in yaptıkları gizlenir açıklanmaz ve kötülükle mücadele uğruna hayatını kaybettiği söylenir. Batman düşman ilan edilir. Joker amacına ulaşmıştır. Ancak Gotham şehri, bir kahraman kazanmış ve halkın artık yeni bir umudu vardır. Film iyinin ve kötünün mücadelesini anlatır.

4.3.3. Joker Karakteri

Joker, yüzünde palyaço makyajı olan, yanaklarının iki yanı da kesilmiş çılgın duruşlu bir karakterdir. Saçları ve giydiği mor takım elbise dağınık vaziyettedir. Her şeyi kötülüğü yaymak için yapmaktadır. Kötülük onun için bir yaşam tarzıdır.

Filmdeki unutulmaz repliği, yüzündeki daimi gülümsemeye borçlu olduğunu açıklarken “*Why so Serious?*” (Neden bu kadar ciddisin?) cümlesini kullanır. Film başlarken kısa bir Joker tanıtımı yapılır;

- Ona neden Joker diyorlar?

- Korkutmak için makyaj yapıyormuş, savaş boyası... (Batman, 2008).

diyalogu yaşanır ve banka soygununa katılan tüm hırsızlar sırayla birbirlerini öldürürler. Çünkü Joker hepsine bu emretmiştir.

Karakter özelliği kötülük için sürekli yalan söyleyebilen sakin bir karakter olmasıdır. Yüzünde oluşan yaralar için anlattığı hikâyede, her yaranın ayrı bir travmatik etkisi ve sonucu olduğudur.

Yüzündeki yaralardan birinin, babasının bir alkolik olması yüzünden evde her gün kavga olurmuş. Yine babası içmiş bir şekilde eve geldiğinde annesi bu sefer çok sinirlenmiş bıçağı kapıp babasına saldırmış. Babası bıçağı alıp annesini bıçaklamış. Küçük jokerde bir köşeden olanları izliyormuş. Sonra babası ona doğru saldırmış. Joker kaçmış bir süre; ama babası onu yakalamış ve neden bu kadar ciddi olduğunu sormuş. Gülmesi gerektiğini söylemiş ve bu yaraları yapmış.

Diğer yarası anlatırken;

Bu yüzüm nasıl oldu biliyor musun? Bir zamanlar bir karım vardı. Çok güzeldi. Benim çok endişelendiğimi, gülmem gerektiğini söylerdi. Kumar oynadı tefecilere borçlandı. Bir gün yüzünü çizdiler. Ameliyat için paramız yoktu, buna dayanamıyordu. Onu tekrar gülerken görmek istiyordum. Yaralarını umursamadığımı bilmesini istiyordum. Bende ağzıma bir jilet soktum ve bunu yaptım. (yarasını gösterir) Daha sonra karım bana bakmaya dayanamadı ve beni terk etti... (Batman, 2008).

Her iki yaranın da acı bir sonu vardır. Biri şiddet ve sevgisizlikten diğeri ise aşırı sevgiden kaynaklı bu yaralar kendisinin dengesiz bir karakter olmasında etkilidir. Dengesiz bir karakterdir. Çünkü bu hikâyesini her anlattığında yüzündeki yaranın sebebini de değiştirir.

Joker bize suça giden yolda geçmişinizin bir önemi olmadığını, illa da sebebe ihtiyaç duyulmadığını hatırlatır. Katil misiniz, illa da babanız tarafından dövülmenize gerek yoktur, ya da sevilmediğiniz için değildir. Bunların hepsi de sebep olabilir, hiçbiri de. Geçmiş her zaman kötü olmanıza mazeret değildir (Batman, 2008) diyerek kişilik yapısının her an duruma göre şekillendiğini ama yegâne amacının kötülük olduğunu iletir. Kazana her zaman kötülük olacaktır yani Joker' dir.

Joker, her türlü kötülüğü yapar. Banka soyar, insan kaçıır, çok kolay insan öldürür her türlü kötülük onda mevcuttur. Ona göre saf kötülük kendisidir. Para kazanmak için banka soymadığını; kötülük yapabilmek için banka soyduğunu söyler. Amacını belli eder. Kendisiyle mücadele eden Batman'ın de kötü olduğunu iki maskeli insanın birbiriyle mücadelesinde neden maskelerin olduğunu sorar ve “*maske kötülükleri yaptığında senin yüzünü kapatır.*”(Batman, 2008). Maskenin, kötülüğün kılıfı olduğunu ifade eder. Her insanda bu maskenin var olduğunu aktarır. İkimizde kötüyüz imajı çizerek iyilik için mücadele edenlerinde kötülüğe hizmet ettiğini anlatır.

Joker' in ismi açıklanmaz. O yüzündeki yaraları ile Gotham' a kötülük yapmak için yaratılmış biridir. İsmi açıklanmaması ona duyulan ilginin de artmasına sebep olmaktadır. Kendisi yalnız çalışmayı sever; ancak insanları zaafalarını kullanarak onlardan faydalanır. Böylece amacına ulaşmak için her yolu denemiş olur.

4.3.4. Joker gibi Davranan James Holmes

James Holmes, 24 yaşında ve ABD San Diego' da yaşamaktadır. ABD ve tüm dünyada tanınmasına sebep olan olay ise 2012 yılında Batman Kara Şövalye Yükseliyor filminin gösterimde olduğu bir sinema salonunu basarak 12 kişiyi öldürmesi, 58 kişiyi yaralamasıyla bir cani olarak tanınmıştır.

James Holmes, bu katliamı önceden planlamış ve eylemi gerçekleştirmiştir. Katliamdan yaklaşık bir ay önce çöpçatan sitesinde “classicjimbo” ismiyle profil oluşturan Holmes, kendisiyle ilgilenenlere “*hapishaneye de ziyaretime gelir misin?*” diye soruyormuş. Bu da saldırıyı planladığının ipucu olarak kabul edilmektedir. Ağır

silahlarla saldırı yapan Holmes, saldırıdan önce tüfek, av tüfeği, tabanca ve altı binden fazla mermi satın aldığı ortaya çıkmıştır. Polis, çok ince hesap ve temkinle katliam planı yapıldığını açıkladı. Posta yoluyla son dört aydır silah aldığı ortaya çıkmıştır (www.milliyet.com.tr. 2012).

Joker'e atfen saçlarını, turuncu-pembe karışımı bir renge boyadığı görülen Holmes' un oldukça durgun olduğu ve sürekli sabit bir noktaya baktığı gözlemlenmiştir. Holmes, yakalandıktan sonra kimliği sorulduğunda “*Ben Joker' im*” cevabını vermiş (www.haberler.com. 2012). Böylece filmde kimliği açıklanmayan Joker gibi davranma eğilimi sergilemiştir. Eylemden sonrada rolüne devam etmiştir. Yani bir defaya mahsus değil; daima Joker kalacağının havasını veremeye çalışmıştır.

James Holmes'u tanıyanlar, saldırganın utangaç ve zeki biri olarak tanımlamaktadır. Holmes' in arkadaşları da “*kesinlikle sessiz kibar biriydi.*” diye açıklama yapmışlardır. Verilen bilgiye göre, hemşire bir anne ile yazılım şirketinde yöneticilik yapan bir babanın oğullarıdır ve San Diego'da büyümüştür (www.usasabah.com. 2012).

Westview Lisesini 2006' da dereceyle bitiriyor. Bursla üniversiteye giriyor. 2010' da yine dereceyle bitirdiği California Üniversitesinde nöroloji okuyor. İş bulamayınca Colorado Üniversitesinde doktora başlıyor. Saldırganın, trafik cezası haricinde bir suç kaydı bulunmamaktadır (www.hurriyet.com.tr. 2012).

Arapahoe Cezaevine götürülen Holmes, tıpkı Joker film karakteri gibi hareket ettiği ve herhangi bir pişmanlık emaresi göstermediği kaydedilmiştir. Gardiyanlara sürekli tüküren ve hareketleri ile diğer mahkûmların dikkati çeken Holmes ayrı bir bölüme alınmıştır (www.turkishny.com. 2012).

James Holmes'in evinde yapılan aramada filmde Joker karakterini oynayan aktör Heat Leager' in 2008' de ölümüne neden olan uyuşturucu maddelerden bulunduğu ve yüksek ihtimalle Holmes'in de bu uyuşturucu maddesinden kullanmış olduğu tahmin edilmektedir (www.milliyet.com.tr. 2012).

Holmes, normal bir hayat süren, eğitilmiş, sakin bir karakterdir. Ancak izlenmiş olduğu ve esinlendiği karakter tipolojisi kendi iç dünyasından sıyrılarak birçok insana zarar vermiştir. Kendisi var olduğunu hissettirebilmek, işsiz kaldığı dönemlerde

kendinin toplum içerisinde bir yeri olduğu hissini verebilmek için bu eylemi gerçekleştirmiştir. Yani kendi sahnesini kurgulamış ve rolünü oynamıştır.

4.3.5. Sonuç

Film karakterinin katil olması ve karakterden etkilenen izleyicinin karakter gibi davranmak için yapmış olduğu eylem topluma zarar vermiştir. Goffman, bu konuda toplumun dikkatini çekmek ve daha saygın biri olmanın yolunu sahne önünde sergilenen rolün ve oyunun etkin olduğunu bildirmiştir. İkili ilişkilerinde sinema boyutuna evirildiği günümüzde sinema kahramanlarından etkilenip onlar gibi davranmak artık herkes için geçerlidir.

Joker karakterinin filmde aktardığı kötülük yapılıncaksa geçmişe bakmaya ve bir nedene bağlamaya gerek olmadığını anımsadığımızda Holmes'un geçmişinin olumsuzluklarla dolu olmadığı, eğitilmiş ve sağlıklı bir ailede büyüdüğü de görülmektedir. Kötülüğün bir nedene bağlamayan içinden geldiği gibi davranması gerektiğini aktaran Joker, bu süreçte Holmes' un davranışlarının başkahramanı olmuştur.

Eğitim hayatında böyle bir eylemi gerçekleştirebilecek biri olmadığı aktarılan Holmes için sosyal hayatında da o kadar çılgın bir karaktere sahip olmadığı görülmektedir. Ancak çöpçatan sitesinde yapmış olduğu konuşmalarda kendisini toplumdaki ayrılmış ve sanal ortamda gerçek hayatta elde edemediklerini aramaya başlamıştır. Bu süreçte kendisine bir rol kahraman belirleyen Holmes, yüz yüze etkileşimi film kahramanında bulmuş ve onun gibi davranmaya ilk olarak çöpçatan sitesinde başlamıştır. Bu sitelerde yapmış olduğu sohbetlerde, kendisini rahat ve güvende hissetmiştir. Çünkü gerçek hayatta yapamadığı etkileşim ve ilgiyi bu ortam çok rahat bir şekilde bulmuş ve ulaşmıştır. Bunu da bir sinema karakterinden etkilenerek yapmıştır. Benlik olgusu ve iç dünyasında hissettiklerinin çatışması Holmes' u bu eylemi yapmaya itmiştir.

Davranışsal anlamda yapmış olduğu katliam Holmes' in, sahne önü olmaktadır. Çünkü kendisine kattığı eylem ritüelinde Joker karakterinin izleri görülmektedir. Sadece davranış açısından değil aynı zamanda saç kesimi ve rengi, hareketleri de bir karakter yoğurulması ile kendisini, kendi ortamında başkahraman olmaya yöneltmiştir. Eylemi bir sinema salonunda yapmış olması, kendi ortamında olduğunu yani jokere sinemada

ulaşabilmekte ve diğer insanlarla da sinema ortamında böyle bir etkileşime girme çabasına bürünmüştür.

Holmes, sahne önünde 12 insanı katletmiş, birçoğunu yaralamıştır. Yakalandıktan sonra ismini soranlara Joker olduğunu söylemiş ve artık toplumda yeni bir tipoloji ile kendi karakterini oluşturmuştur, hapishanede de bu davranışlarına devam ederek toplumda ki yerini kendisi belirlemiştir. Bir nevi cani denilerek damgalanmış olsa da kendisi artık toplumsal anlamda ikili ilişkilerdeki bu hapishanede var olan ilişkilerde artık o kendi karakterine etkilendiği Jokeri de eklemiştir.

Sahne arkasında, aldıkları silahlar ve mermiler hatta kullanmış olduğu uyuşturucu madde kendisini rahat hissettirmiştir. Filmdeki Joker’i canlandıran aktör, Heat Leager’ in kullandığı uyuşturucu madde ile aynı olması sahne arkasında da bu karaktere hayat veren insana duyulan ilginin göstergesidir. Bir diğer sahne arkası unsur ise çöpçatan sitesinde yaptığı konuşmalardır. Çünkü bu konuşmalarda “seks” , “flört” gibi konuşmaları yaptığı ve hapishaneye gitme durumundan bahsetmiştir. Kendi sağaltımını yaparak sahne arkasında rahat davranışlar sergileyerek sahne önü hazırlığını gerçekleştirmiştir.

Karakter tipolojisinde Joker, gerçek hayatta normal bir insanın yaşayabileceği ikili ilişkilerde teknolojik ve bilimsel ortamın yardımıyla farklı bir etkileşim ritüeli oluşturmuştur. Bu süreçte yapılan davranışlar etkileşimde olduğu diğer insanların yaşam alanlarına zarar vermeyecek şekilde yapılmalı ve rolü gerçekleştirmelidir. Vermiş olduğumuz örnek uç bir örnek olabilir; ancak sinema ve toplumsal etkileşim bağlamında normal bir ritüel olarak yerini almıştır. İkili ilişkilerde zaten insanlar bir şekilde rolünü gerçekleştirmektedir. Çünkü hayat devam etmekte ritüeller kurallar eşliğinde ahlaki boyutta sürdürülmelidir. Örneğimizdeki karakter, kuralları yıkmış ahlaki boyutun dışında bir etkileşim yaşayarak kendi imkânları ile damgalanmıştır. Etkileşimin farklı ve ayrıştırılmış boyutunu yaşamaktadır. Bu ayrıştırmada sinemanın etkisi görülmektedir.

Durkheim’ in aktardığı ahlaki bir eylem görülmemektedir. Mevcut düzendeki kurallar çiğnenerek insanlara zarar verilmiştir. Goffman’ın amacı kamusal alanda mevcut kurallar kapsamında ahlaki boyutta insanlarla yapılan etkileşim sonucunda toplumsal alandaki “Yer”ini belirlemektir. Bu “Yer” belirlemede, davranış etkilidir. Davranışı etkileyen unsurlardan bir tanesi de sinemadır. Çünkü sinemanın etki alanı çok

geniştir. Ulaşılan insanların benlik duygusuna hitap gücü en az ikili ilişkiler kadar etkindir.

Sahne önünde insanları katletmesi ve rolüne devam ederek cezaevinde de joker karakterine benzer davranışlar sergilemesi bu karaktere tamamen odaklandığını göstermektedir. Herhangi bir psikolojik sorunu olmadığından bahsedilen Holmes kendi rolünü damgalanarak toplum içerisinde bir suçlu tipolojisi şeklinde geçirmeye razı olmuştur. Diğer yandan sahne arkasında yaptığı hazırlıklar ile (silah ve mermi tedarik etmesi) yapmış olduğu eylemi kusursuz hale getirmeyi amaçlamaktadır. Bunun yanında sosyal medyadaki konuşmalarında eylemi yaptıktan sonra oluşabilecek durumlara karşı kendisini hazırlayarak soğukkanlı kalmayı öğrendiği görülmektedir.

4.4. Cem Yılmaz ve Stand-up Gösterisi “CM101MMXI Fundamentals”

4.4.1. Filmin Künyesi

Filmin Adı: CM101MMXI Fundamentals

Yönetmen: Gökhan Tiryaki

Oyuncular: Cem Yılmaz

Senaryo: Cem Yılmaz

Tür: Komedi

Yapım: Türkiye (2013)

Dil: Türkçe

4.4.2. Gösteri Filminin Öyküsü

Cem Yılmaz'ın stand-up gösterisi, “CM101MMXI Fundamentals” 2013 yılında sinema salonlarında gösterime girmiştir.

2010 ile 2012 yılları arasında stand-up gösterilerinin derlemesi şeklinde düzenlenmiş olan gösteri 2013 yılında gösterime girmiştir. Film versiyonu ile 305 sinema salonunda gösterime giren stand-up gösterisini 3.842.535 kişi izledi. 139 dk. süresi ile normal bir film boyutunda ve havasında olan gösteri 30 hafta vizyonda

kalmıştır. Sahne gösterisinin diğer filmlere göre neredeyse sıfır maliyetle montajlanarak Türkiye’ de 296 kopya ile piyasaya sunulmuştur (www.haberturk.com. 2013).

Türkiye standartlarında izlenme oranı ve vizyonda kalma süresi ile etki alanı geniş bir hitap ortamı bulmuştur. Cem Yılmaz başından geçen ilginç olayların komik yanlarını tek kişilik orta oyun havasında insanlara sunmaktadır. İlginç olan bu stand-up gösterisinin, sinema salonlarında gösterime girmesi ve birçok kişi tarafından iki saatten fazla süreyle sıkılmadan kendilerinden bir şeyler bularak izlemeleridir.

Gösteride, iş hayatında ya da tatilde, bir gezide, arabada giderken yani rutin yaşam şartlarında yaşadığımız olaylardan benzer kesitler aktarır ve insanların farkındalık açılarını genişletmeye çalışır. Tabi ki bunu yaparken güldürü unsuru ön plandadır. Mizahi açıdan ele aldığı konular hepimizin başından geçen veya geçmesi muhtemel konuları içermektedir. Sinema salonlarında izleyiciye sunulan bu oyunun, dört milyona yakın izleyici tarafından izlenmesi araştırılması gerek önemli bir unsurdur.

Goffman dramaturjisini bu gösteri filminde çok net görmekteyiz. Ana çerçeve sahne önü ve sahne arkasında gerçekleşen olayları aktarmasıdır. Takım kavramına da değinilen gösteri filmi, birçok örnek anlatımı ile zihnimize düşünme payı bırakarak “*evet bende de böyle olmuştu*” ya da “*biz böyle yapmayalım*” veya “*böyle söylemeyelim*” gibi içsesten konuşmalar oluşmaktadır. Bu açıdan gösteride ki birkaç anlatıyı Goffman dramaturjisi bağlamında etkileşim düzlemi üzerinden yorumlanmaya çalışılacaktır.

4.4.3. Otel Restoranı, Müşteri ve Garson İlişkisi

Otelcilik okulları Anadolu lisesinde bahsetmektedir. Dil bilmenin önemi aktarır ve otel servislerinin daha profesyonel eleman yetiştirmek için yapılan düzenlemeleri anlatır. Kendisi de bu ortamda çalışmıştır ve şahit olduğu olayları aktarır.

“Sen şimdi bir restorana gidiyorsun. Önüne bir tabak bir tabak geliyor. O tabağın macerasını bilmen gerekir. Nerden geliyor o tabak. Otelde 33 cm servis tabağı, ortasında şık bir et, kuzu götüne maline edilmiş bilmem ne!”(Fundamentals,2013).

“Balzamik sirkesi ile bir şekil, bezelye püresinden otelin imzası. Tabak fiyatı oldu 115 TL. Sende bununla Fransızca mı konuşacağım? diye bakarsın. Hâlbuki o tabağın arkada Sivaslı ustalarla bir macerası var. Senin onu bilmen gerekiyor:” (Fundamentals, 2013).

- “*Şu bergamot otunu verin siktirtmeyin dalağınızı lan!*”
Diyerek arkadan öne gelir ve müşterinin yanı varlığında ise,
- “*Je tua del jan il mio pad kilever,*” (param varsa, aklım yok mu sandın?)
Hitabeti ile yemek ismini söyler ve müşteriye sunar. (Fundamentals, 2013).

O yolda ne oldu ise biranda yemeğin ismi değişmiş. Arkada söylenen küfürlü konuşmalar yerini işini bilen, ortama hâkim bir garson alıvermiştir.

Goffman *Günlük Hayatta Benliğin Sunum*, kitabında buna benzer örnekler vererek takım kavramını açıklamıştır. Çünkü takım, aynı uğraşının bir parçası olarak işlev görmektedir. Takım elemanlarından bir tanesinin yanlış yapması, hatada bulunması tüm takımı etkileyebilmektedir.

Bu anlatıda, garsonun sipariş aldığı sahne önündedir. Yemek tabağını hazırlamak için mutfak bölümüne geçtiğinde ise sahne arkasına geçmiştir ve istediği konuşup, servisi hızlandırma çabasını hem yürüyüşüne hem de davranışına yansıtmaktadır. Tabak hazırlanıp mutfaktan çıkıldığı an ise nazik bir yürüyüş Fransızca bir cümle aksana uygun şekilde söyleyerek müşteriye sunulması ile “*sahne önü ve sahne arkası dip dibedir*” kuralının geçerliliği görülmektedir. Önemli olan o anda hangi ortamdaysan o ortamın kisvesine göre davranmaktır. Sahne arkası hataların telefı edildiği alandır. Ancak sahne önünde yapılan hata giderilmeyecek duruma gelebilir. Dikkat oranı sahne önünde daha yüksek olmalıdır; çünkü dikkat eyleyenin, kendisi ve takımı için de önemlidir.

4.4.4. Sosyal Medya Kullanıcılarının Profil Durumu

Gelişen teknoloji ve bunun akabinde kullanılan cihazların gelişmişliğinden bahseder. Sosyal medya kullanımı çok arttığı ve insanların her şeylerini rahatlıkla bu ortamlarda paylaştıklarını anlatır. Kullanıcılar üzerinden eleştirilerde bulunur.

“Adamın adı Muhittin Topalak, nickname (*takma ad*) ise Ekskalibur. Şimdi hangisi kulağa daha hoş geliyor. Çocuğun adı Rebellion (isyankâr), evden çıkmamış

annesi kekeni çayını getiriyor. Bilgisayar başında Rebellion, isyankâr 47 ismiyle takılıyor. İsyanın kime keke!” (Fundamentals, 2013).

Kısa bir sosyal medya kullanıcılığına eleştirel bir bakış getirir. Sosyal hayatı olmayan ya da sosyal yaşamında etkin bir halde olmayan insanların, sosyal medya ile kendi içinde arzuladığı karakter tipolojisini sergilemektedir.

İlk örnekteki Muhittin Topalak ismini, Kral Arthur’ un kılıcı ile sosyal medya kullanıcı ismi yapması bir simge kılıç ismiyle ciddiyetini ve gücünün sınırsızlığını sahne önü olarak sunabilmektedir. Sosyal medyada sahne arkası artık Muhittin Topalak olmuş ve kendi öz kimliğini sergilediği bölümdür. Bu alanda Muhittin gibi davranır, rahattır. Sahne önü Ekskalibur ise hem karizmatik hem de güç simgesidir. Kendini ve hâkimiyet alını savunabilecek güce, kudrete sahip olduğunun gösterir.

Rebellion 47 örneğinde ise sosyal hayatta arzuladığı gücü, isyanı elde edemediği ve arzuladığı duyguları sosyal medya aracılığı ile sergilemektedir. İsmi değiştirilmesi ciddiyetini ve asabiyetini simgelemektedir. Rebellion 47, sosyal medya kullanıcısı olan gencin sahne önü olmuştur. Tüm gücünü ve bastırılmış duygularını bu isim adı altında gösterebilmektedir. Sahne arkasında ise ile annesi ile olan ilişkisi yani kek ve çay ile olan diyalogudur. Normalde isyankâr olan bir kişinin göstermemesi gereken davranışlar sergilenmektedir. Anlatılan karakterin, kek ve çay ile olan ilişkisi ile tamamen farklı bir karakter yapısına sahip olduğu görülmektedir. Bu kişi, annesi ile yaşayan, kendi halinde mütevazı bir karakteri simgeler.

Sahne önü ve sahne arkası arasındaki bağ burada da ortaya çıkmaktadır. Anlatılan karakter, sosyal medyada farklı insan figürleriyle olan ilişkisi bağlamında daha otoriter ve baskın iken annesinin odasına gelmesi ile tamamen farklı bir kişiliğe bürünebilmektedir. Annesinin kek ve çay sunması kişinin, gerçekte ne kadar sakin, söz dinleyen, efendi karakterli bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Yani sahne önü ve sahne arkası bitişiktir. Yaşanacak sorunları bu bitişiklik üzerinden alt etmek gerekmektedir.

4.4.5. Sonuç

Cem Yılmaz, yapmış olduğu stand-up gösterisi bir eğlence ortamı oluşturarak kendisinin başından geçen olayları veya şahit olduğu meseleleri mizahi açıdan insanlara

aktarmaktadır. Tek kişilik gösteride her şeyi kendisi üstlenir ve seyircinin eğlenmesi için türlü anlatım teknikleri ile seyirci ilgisini sürekli kendi üzerinde tutmayı başarır.

Gösterinin, sinema salonlarında gösterime girmesi, insanlara ulaşma imkânını daha da artırmıştır. Bu süreçte daha çok insana ulaşabilmiş ve fikirlerini yayabilmiştir. Sinema ortamında izlenen bu stand-up gösterisi insanın kendi iç dünyasında daha çok benzetim kurmasına kendi benliğine bu durumların kendi yaşamından da benzerlikler taşıdığını hissettirmesi açısından önemlidir.

Gösteri filminde, Goffman dramaturjisinin bazı benzer anlatılarının seslendirilmesi bu gösteriyi değerlendirmemde etkili olmuştur. Çünkü Goffman kitapta sürekli bir garson müşteri ilişkisinden bahsetmesi; takım olgusunun önemine değinmesi dikkat çekicidir. Sürekli bir kesimin başka bir kesime hizmet etmesinden doğan ritüelleri aktarmaktadır. Sosyal medya ortamında, insanların yaşamlarından farklı bir karakter sergilemeleri de önemlidir. İnsanlar farklı ortamlarda sergiledikleri bu rolleri anlatırken; kamusal ya da sosyal alan içerisinde birçok kişi ile farklı ilişki ritüeli kurulduğunu göstermektedir.

Bir durakta bekleyen ya da karşıdan karşıya geçen insanlar, her gün birbiriyle apartman girişinde karşılaşan komşular, iş yerinde selamladığınız veya görmezden geldiğiniz arkadaşlar, hal hatır sorduğunuz tanıdıklar veya uygar bir kayıtsızlık içinde yok saydığımız kimseler; toplu yaşamın tüm bu karşılama ve etkileşim anları, benliklerin kuruldukları ya da yıkıldıkları, savunuldukları ya da sunuldukları bu anlar etkileşimin başladığı ve sonlandığı bölgelerdir (Goffman, 2017b: 352).

Etkileşim alanı insanın olduğu her yerdir. Buralarda yaşanan eylemler belli düzen içerisinde rutin bir hal alabilir ya da tam tersi bir durum da sergilenebilir. Yaşam içerisinde yaşanacak olası beklenmedik durumları alt etmek için sergilene roller tamamen mevcut düzendeki yerimizi korumaktır. Bu süreçte Cem Yılmaz'ın bu gösterisinde yaşamımız boyunca karşımıza çıkan her durumda bir etkileşim ve bu etkileşim akabinde durumu düzenleme, rutine çevirme vardır. İzleyicinin farkındalığını artırma açısından bu durum önemlidir.

SONUÇ

Sinema, toplumsal belleği var etmenin, güçlendirmenin, yaşanan anı geleceğe aktarmanın en önemli sanatsal araçlarından biri olarak görülmektedir. Filmler anlattıkları ya da çekildikleri dönemleri içermesi nedeniyle, diğer iletişim ve kültür araçlarıyla birlikte toplumsal belleğin deposu işlevi görmektedir. Filmler, yapıldıkları dönemlere ışık tutma işlevini de beraberinde getirmektedirler. Bir film yapıldığı döneme ilişkin izleyiciye, birçok olguyu da sunmaktadır. Özellikle belgesel sinema ürünlerinin belgeleme ve bilgi aktarımı işlevi, tarihsel ve toplumsal bellek için son derece önem taşımaktadır (Kula ve Koluçak, 2016: 388).

Sinemanın tarihsel süreç içerisinde göstermiş olduğu gelişme, Lumiere Kardeşlerin, ilk sinema filminden günümüze kadar geçen süreçteki gelişen enformasyonun gelişmişliğini göstermektedir. Tarih öncesi dönemde, ilk insanların mağara duvarlarına hareket eden hayvan resimleri çizmeleri ile başlayan yaşanmış, yaşanmakta veya yaşanması muhtemel olayların olduğu gibi kaydedilerek ya da belli bir kurgu ve ekip eşliğinde dramaturjik kaygı taşıyan gerçeğe yakın filmler oluşturularak gösterim aşamasına geçilmiştir.

Lumiere kardeşlerin, ilk film çalışması yaşamdan bir kesiti alarak izleyiciye sunmak olmuştur. Böylece gerçeklik hissi, izleyiciye aktarılmaktadır. Süreç içerisinde gelişen ve büyüyen sinema sektörü, tiyatro-roman-masal-hikâye-bilim-din-opera vb. gibi birçok konudan etkilenerak kendisine hâkimiyet alanı kuracak ve sergileyecek alan yaratmıştır. Gerçeklik olgusunu, uyarlamalar ve benzetimlerle inandırıcılığı artırmışlardır. Bu gerçekliğin ilk doğuş hikâyesi, Lumiere Kardeşlerin oluşturduğu bir maceradır.

Louise ve Auguste Lumiere Kardeşler, 13 Şubat 1895’de sinematografi icat etmişlerdir. 20 Mart 1895’te de ilk gösterimlerini “*Trenin La Ciotat Garına Gelişi*” filmidir. Bir buçuk dakikalık bir filmidir. Gösterim 35 kişilik bir işçi topluluğuna para karşılığında sunulmuştur. İzleyiciler, izledikleri bu kısa filmde trenin üzerlerine geldiğini görünce korkup tepki vermişler ve bazıları kaçmaya başlamıştır. Bu film gösterisini birçok ülkeye seyahat ederek izleyiciye sunmuşlardır. Ayrıca bu eserin yaratıcılarından Louise Lumiere, bir konuşmasında yaptıkları sanatın hayatı yansıtmak olarak tanımlamaktadır. Onlar için sinema, yaşamın uzantısıdır (Özberk, 2012: 1). Gerçeklik bağlamında günlük yaşamda iş çıkışı izlenen ilk film izleyicilerin gerçeklik

algısıyla oynayarak izlenim yaratmıştır. Sinemanın yaşam olduğunu ilk tanımlayan bu icadı yapanlar olduğu gibi günümüzde de bu kanı hala devam etmektedir. Sinema, gerçekliği yansıtan ve yaşanmışlığı, gerçeklik üzerinden aktaran bir icat olarak yaşama dâhil edilmiştir.

Sinema gerçeklikle en fazla doğrudan ilişki kuran sanat dalıdır. Gerçeklikte yaşananalar ile sinemanın etkisi tek yönlü değildir. Yeni sinema gerçeklikten etkilendiği kadar onu etkilemiştir de. Çünkü sinema toplumbilimi göstermiştir ki, sinema insanın tutumları davranışları ve düşüncelerini değiştirebilmekte, kamuoyu oluşturabilmekte ve modalar yaratabilmektedir (Kıraç, 2012: 50). İdeolojik anlamda ki güçlü bir etkiye sahip olan sinema yaşamın her alanına sirayet etmiştir. Böylece sinema kendisine ait olan her unsuru (senaryo-sahne-set-karakter-oyuncu-tip vs.) yaşamdan bir parça gibi aktarabilmiştir.

İzleyiciyi, sinemanın gerçekliği ile sinemaya bağlamanın, inandırmanın esas gücü dramaturjiden gelmektedir. Dramaturji, sinemanın ana temasıdır. Dramaturji olmadan inandırıcılık ve akıcılık olmaz. Bu durumda da sergilenen rol ve kurgu sadece bir fotoğraf kesiti olarak kalmaktadır. İzleyicinin, sinema bağlılığını oluşturmada etkili olan davranış izleyicinin kendi davranışlarının da toplumsal yaşamda nasıl sergilenmesi gerektiğine de yön vermekte şekillendirmektedir. Yaşamı şekillendiren dramaturji, tanım aşamasında cevabı kendi içeriğindeki uygulanabilirliği ile vermektedir. Yani, “*Dramaturji nedir?*” sorusuna “*Yaşam nedir?*” sorusu ile yanıt verilmektedir. Bu soru ve cevap sinema ve toplum arasındaki sarmal ilişkiyi anlatmaktadır. Sinema görüntü, duygu ve karakter arasındaki bağ ve ilişkidir. Aynı zamanda sinemanın özel tekniği ve dili, onu olağanüstü keşiflere ittiği için, sinema tüm çevremizi etkilemiş ve yaşamımızın içine girmiştir. Algılayamadığımız bir biçimde böylece bizi sararken, kişisel davranışlarımıza kadar işlemiştir (Kıraç, 2012: 72).

Filmdeki oyuncudan, konudan, sahneden vs. etkilenen izleyici, iş hayatında-sosyal yaşamda- aile ortamında statüsüne uygun davranışlar sergilemeye başlamaktadır. İnsanlar arasında toplum içerisinde meydana gelen ikili ilişkiler bağlamındaki etkileşime yeni bir boyut kazandıran sinema ortamı, gösterimdeki filmlerin etkinliği oyuncu profilleriyle stratejik bir etkileşime yeni bir aşama ve düzen getirmiştir.

Sinema etkilendikleri ve etkiledikleri ile günlük yaşamımızı şekillendirmekte ve geleceğe geçmişten izler bırakabilmektedir. Bu süreci, izleyici ve gösterimde bulunduğu

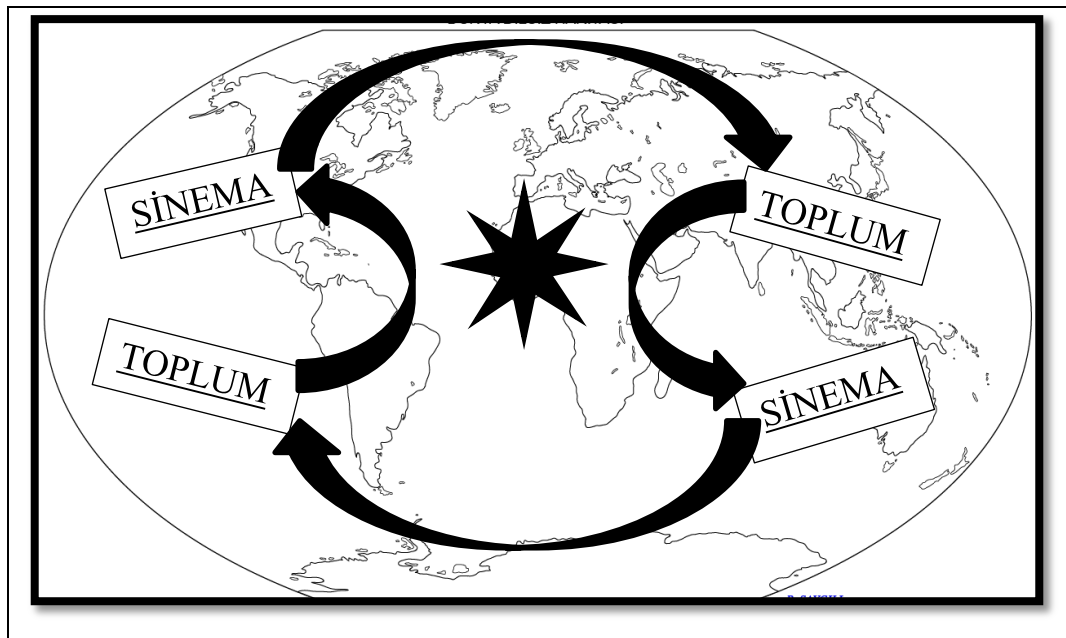
filmler üzerinden sergileyebilmektedir. Stratejik anlamda sinema, izleyiciyi etkilemek ve bilinçaltına bazı fikirler, düşünceler aktarma gayesi de gütmektedir. Norman K. Denzin, *The Cinematic Society* kitabında bu stratejiye değinerek sinemasal gözün ya da bakışın, aynı zamanda günümüz disiplin toplumlarının merkezinde yer alan medikal, psikiyatrik, militarist, kriminolojik, etnografik, haberci ve bilimsel bakışları temsil ettiğinden bahsetmektedir (1995: 14-15, Aktrn, Çayırıcıoğlu, 2014: 66). Ayrıca Denzin, sinemasal imge terimini kullanarak ırk, sınıf ve toplumsal cinsiyet, kültürel kimlik içerisindeki kişisel deneyimlerden bahseder. Sinemasal imge ve gündelik hayatı birbiri ile açıklar. Sinema kendi gözünden gören yaratmanın yanı sıra seyircinin ne göreceğini ve neyi görmesi istendiğini belirlemiş olduğunu açıklar (1995: 33-34, Aktrn, Çayırıcıoğlu, 2014: 67). Stratejik anlamda neyi nasıl görmemiz gerektiğini belirleyen sinema hakkında bilgi vermektedir. Hollywood filmlerinin bu stratejiyi belirlemede öncü olduğunu aktarmaktadır. Farklı konuları toplumun dışladığı kişilikleri sinema ile tekrardan topluma empoze edildiğini illüzyonist bir ideolojiyi amaçlayarak sergilenmektedir. Goffman'ın bireylerin toplumsal ortamda yapmış oldukları davranışlara göre maske kullandıklarından bahseder. Bu maskelerin aynısını Norman Denzin, sinema için kullanıldığını aktarır ve maskenin arkasında toplumsal gerçeklik olduğunu aktarır. Günlük yaşamda oluşacak ritüellerin, etkileşim boyutunda ideolojik bir stratejiden kaynaklandığını belirtmektedir.

Sinema, toplumsal etkileşim bağlamında yaşamla iç içe sarmal bir bağ kuran olgudur. Sinema, hayattır. Sürekli hareket halinde olan yaşamla bütünleşmiştir. Yaşam içerisinde meydana gelen olaylara benzer vakalar, sinemada ki filmler aracılığıyla sergilenmektedir. Böylece izleyici, izlediği filmde etkilenmekle kalmamakta aynı zamanda, izlediği filmi hayatına da uyarlamaktadır. Sinemanın ideolojik yapısı, izleyiciye izlediği film etkisiyle yaşamdan bir an-anı-kesit hissi uyandırmaktadır. Bu süreci hazırlarken kültürel etkileşimden faydalanarak durumu hızlandırır, yavaşlatır, duraklatarak duruma göre ayar verebilmektedir.

Günlük yaşamda sergilenen ritüeller, sadece yüz yüze etkileşim kaynaklı olmamakta aynı zamanda sinemada, TV'de, akıllı telefonda, tabletlerde internet ortamında izlenen filmler ve oyuncularından etkilenerek rol model oluşturmaktadır. Bağlantılı şekilde etkilenen film ve oyuncu, benzer davranışları farklı ortamlarda sergileyen izleyici, ikinci bir etkileşim ritüeline maruz kalmaktadır. Yüz yüze etkileşim ve izlenen film yoluyla ekrandan etkileşim ile izleyici farklı kültürlemelere dâhil

olmuş ve etkilenmiştir. Melez kültürler ve kişilikler ile yeni bir davranış toplumu oluşmaktadır. İzleyicinin statüsüne göre sergilediği roller ile etkilendiği filmler, oyuncular ve kişiler arasında bir bağlantı ilişkisi vardır. Goffman'ın aktardığı gibi her davranışın bir maskesi vardır. Bu maskeler, sergilenen rollere göre takılmaktadır. Ortama ve statüye göre sergilenen davranışları simgelemektedir. İzleyici, izlenim uyandırmak için mekâna-duruma göre maske takmakta ve maskeler sayesinde etkileşim düzlemi şekillenmektedir.

Sinema ve toplumsal etkileşim bağlamında aralarında oluşan bağlantı karşılıklıdır. Bu karşılıklı etkileşim sarmal şekilde diyalektik bir ilişki kurmaktadır. Bu açıdan dünya geneline yayılan sinema, global anlamda toplum ve evrenle iç içedir. Bu iç içelik, sinemanın başlangıcında itibaren etkinliğini artırmıştır. Sinema, toplumdan ve yaşamışlıktan etkilenecek doğmuştur. Ancak doğumundan itibaren sürekli gelişmiş ve yayılmıştır. İlk başlarda etkilendiği unsurları, etkilemeye başlamış ve kendi düzenini oluşturmuştur. Evrensel bir boyut içerisinde toplumsal etkileşim düzleminde birey-toplum-sinema yaşamın kendi algoritmasını oluşturmuşlardır. Etkileşim, dıştan-içte, içten dışa olacak şekilde hareket etmektedir. Sinema ve toplum arasındaki ilişkinin bağlantısını daha iyi analiz edebilmek için tablo üzerinde odaklanmak gerekmektedir.



Şekil 3. Sinema ve Toplumsal Etkileşim İlişkisi

Sinemaya dıştan ve içten yaklaşımlar arasında gidip gelirken, sinema figürleri bize bire bir, sinemasal anlamlarından ayrı sosyolojik anlamlar sunuyor. Yani filmleri

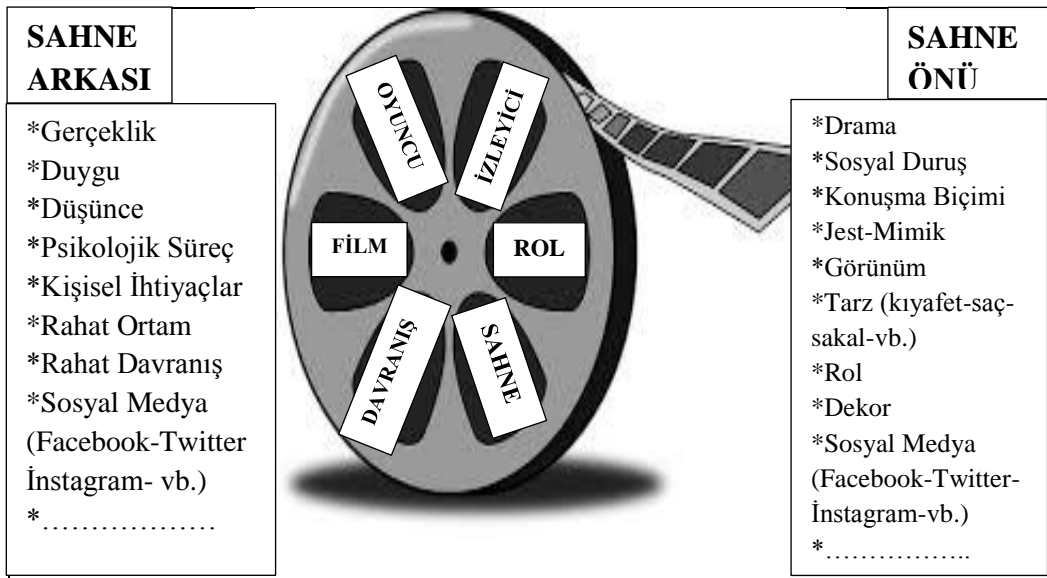
alegorik olarak okuyoruz. “Toplumsal olgular” soyut teori aracılığıyla incelemek yerine, toplumsal olgular olarak filmleri alegori aracılığıyla inceliyoruz (Diken ve Laustsen, 2010: 34). Etkileşimin oluşturduğu diyalektik bağlantı ile etkileşim düzlemi sinema ve toplum arasında sarmal bir boyut kazanmıştır. Bu bakımdan filmdeki temalar, kişiler ve nesnelere, karşılıklı etkileşimleriyle toplumsal teoriyle ilgili anlamlar ifade etmektedir. Sinemadan alınan parçalar sosyolojik açıdan toplumsal olguları hem simgeler hem de etkiler ve etkilenir. Evrensel boyutta tablodaki döngü, sinema ve toplum arasındaki ilişkinin en genel-tümel halidir. İçeriğinde daha özel ilişkilerin olduğu bireysel, grupsal, bölgesel iletişim ve etkileşim bulunmaktadır. Bu ilişkiler belirli bölgelerde, kurumlarda, ailelerde farklı izlenim teknikleri ile iletişime geçmektedir. Mikro düzeyde oluşan iletişim süreci, makro düzeyde evrensel bir boyut kazanarak dünya geneline yayılmıştır. Geline makro düzeyde sinema artık etkileşim alanını dünya dışında (uzay-gezegenler-farklı dini evreler-dünya dışı varlıklar-vb.) konuları aramaya başlayarak etki alanını genişletmektedir.

Birey-birey, birey-toplum ve birey-sinema, toplum-sinema arasındaki ilişkiye benzer nitelikler göstermektedir. Çünkü başlangıçta da aktardığımız gibi sinema bir yaşamdır. Sinemayı oluşturan ana unsur dramaturji, yaşamın içerisindeki kesitlerdir, anlardır. Döngüsel ilişki, sinema ve toplumsal düzlemdeki etkileşimi göstermektedir. Bu noktada oluşan etkileşimin birebir veya bire çok ilişkilerle, davranış boyutunda kendi rolümüzü istediğimiz gibi sergilememize izin verilmektedir.

Toplumsal etkileşimin altında temel bir diyalektik yaklaşım olduğunu belirten Goffman, kişinin bir başka kişinin ortamına girdiğinde öncelikle ortamın keşfi ve olası durumlara karşı kendisini hazır etme haline büründüğünden bahseder. Yani eksiksiz bilgi toplamayla kendini odaklar, net bilgi toplayamaz ise tahmini ipuçlarına (statü-hareketler-işaretler-testler) başvurarak bilgi toparlamaya çalışır. Kısacası, kişi gerçekliğe o an için ilk görünüşe güvenmek zorundadır (2014a: 231). Yani kişi ilk izlenimlerine göre hareket eder ve karşındakine o anki izlenime göre muamele göstermektedir. Bu durumda günlük yaşamın içindeki bireyin, birey veya gruba yaklaşımı ahlaki ayrımcılık boyutunda bir ön yargı meselesi haline gelebilir. Bu ön yargıları kırabilmek için birey kendi rolünü sergileyebilmektedir. Bir nevi savunma mekanizması olarak da görünen bu durumda gözlemlenen ortama göre bir performans sergilenebilmektedir. Bu durumda gözlemci ve seyirci ortamına geçilmiş olmaktadır. Böylece faaliyetler tiyatrolaşır hale gelmektedir.

Tiyatrolaşan davranışlar, diyalektiğin diğer bir kolunu oluşturmaktadır. Goffman, kişileri bilir oyuncu olarak izlenimi devam ettirme kaygısı taşıdıklarını belirtmektedir. Ahlaki açıdan değerlendiren Goffman, kişiler gerçek yaşamda yaptıkları davranışlarını dışında sergilenen rollerin standarttan dışına çıkılması durumuna dikkat çekmektedir. Ancak oyuncu profilindeki birey, gerçek bir tiyatro oyuncusu gibi düşünüldüğünde bu ahlaki kaygıyı taşımasına gerek olmadığından bahseder. Oyuncuların, ahlak tacirliği yaptığını aktarmaktadır (2014a: 233). Sosyalleşme kaygısı ve mevcut statünün vermiş olduğu görev ve yetkilerin etkisi ile bu oyuncu profilinin, farklı figürler ve davranışlar sergilenmesine neden olmuştur.

Genel anlamda toplumsal etkileşim, diyalektik manada sinema-birey-toplum ilişkisi ile toplumsal davranışlara dönüşmektedir. Birey, toplumsal davranış içerisindeki yönlendirmeyi sağlayarak kendi sahnesini oluşturmakta ve gerçek yaşamına yansıtılmaktadır. Sahne performansını mevcut andaki bulunduğu ortama göre şekillendirmektedir. Mekâna göre sergilenen oyunda asıl gösterilmek istenen kendisinin olaya, mekâna ve konuya en iyi şekilde hâkim olduğu hissini yaratmaktır. Bu hissi oluşturmak için yüz yüze iletişim yanında; izlenimde buldukları filmler ve kahramanların, rol modellerinden esinlenerek kendi sahnelerinde kendi rollerini sahne önü ve sahne arkası olarak seyircisine aktarmaktadır. Tabloda, sahne önü ve sahne arkası performansının hangi roller ve etkenler üzerinden değerlendirmesi gerektiği gösterilmektedir.



Şekil 4. Sahne Önü ve Sahne Arkası İlişki Ritüeli

Birey iki temel parçaya bölünmüştür. Bir yandan bir oyuncu, insani bir işi olan performans sahnelemektedir. Diğer yandan bir karakter, bir simge, performans iletmeyi amaçladığı cesaret, güç ve diğer üstün niteliklere sahip bir kişilik olarak ele alınır. Bir oyuncu ve bir karakterin nitelikleri arasında farklar vardır; ancak her iki tür de oyuna ve sürece devam etmek zorundadır (Goffman, 2014a: 234). Önemli olan sahnenin ve oyunun devamlılığıdır. Yukardaki tablo yaşam içerisindeki oyunun bir bütün olarak ele alınması ve sergilenmesini göstermektedir. Çünkü hayat devam etmekte ve oyun, rol, sahne, drama, dinlenme vs. hepsi yaşamla bir bütündür. Birbiri ile bağlantı, dip dibe dir. Bu süreçte etkilenme ve etkileme vardır. Etkileşim düzlemi, ister bir filmde isterse yüz yüze ikili ilişkiler boyutunda sergilenmektedir. Bu durum, Benliğin kabul ettiği derecede sunulan bir oyundur.

Dramaturjik anlamda sahne önü ve sahne arkası kavramları, filmler üzerinde vermiş olduğumuz örneklerde de olduğu gibi izleyiciyi etkilemektedir. İş hayatı, sosyal yaşam veya aile ortamındaki durumlara göre sergilenecek birçok davranış filmlerden esinlenerek günlük hayata dâhil edilmektedir. Bir sporcu kimliğiyle gerçek adından vazgeçerek film karakterinin ismini ve davranışlarını sergileyen Hulk, iş yaşamını bu yolla renklendirmekte maddi ve manevi kazanç elde etmektedir. Aynı şekilde, fiziksel özelliğini ameliyat ortamında değiştirerek Yüzüklerin Efendisi filmindeki Elf karakterine benzeten Melynda Moon, hayatını bu şekilde idama ederek aynı şekilde maddi ve manevi kazanç elde etmektedir. Psikolojik anlamda dışlanmış ve içine kapanık yaşayan James Holmes, Batman film karakteri Joker gibi davranarak bir katliam gerçekleştirmesi onun sosyal yaşamda kendini ifade etme biçimi olmuştur. Ayrıca bir film olarak nitelendirilmeyen Cem Yılmaz'ın stand-up gösterisini (Fundamentals) sinema salonlarına taşıyarak daha çok izleyiciye ve maddi kazanca kavuşması da sinemanın büyülü ortamının insan yaşamındaki etkisini göstermektedir. Stand-up, orta oyunun günümüz versiyonu olduğu gibi orta oyun da tiyatroyun ilk versiyonudur. Bu bağlantılı ilişkinin son sürümü olarak sinema gelmektedir. Cem Yılmaz, Fundamentals ile günümüzün ve geçmişimizin kavramlarını aynı ortamda birleştirerek hem tiyatroyu kapsamakta hem de yaşamın içinden sahneler sunarak sinema ortamını bir bütün haline getirmektedir. Bu durum etkileşimde farklı bir boyut oluşturmaktadır. Yani toplama kavramlar ile kendine uygun sinema yaratmaktadır.

Tüm dünya bir sahnedir olgusu epey yaygın bir iddiadır. Tiyatroda sahnelenen bir gösteri görelisi olarak daha planlı ve ne olduğu baştan itiraf edilmiştir. Tiyatroda

canlandırılan bir karakter bazı açılardan gerçek değildir, bir dolandırıcının incelikli bir şekilde planlayıp canlandığı karakter gibi gerçek sonuçlara da sahip değildir; ama bu sahte tiplmelerin başarılı şekilde sahnelenmesi gerçek teknikler ve kullanımlar içerir. Günlük yaşamda, insanların gerçek toplumsal durumlarını sürdürmek için başvurdukları tekniklerin aynısıdır (Goffman, 2014a: 236). Tiyatro ve gelişmiş bir türü olan sinemanın sahnelenmek için yapmış oldukları teknikler-taktikler, günlük yaşamda bireylerin birbirleriyle olan ilişkileriyle aynıdır. Benzerliğin diğer bir boyutu ise sinemanın gösterim gücünü temsil eden filmlerin içerikleri ve oyuncu grubunun izleyici üzerinde bıraktığı etkidir. Etki sayesinde izleyicinin sergilemiş olduğu günlük rutin davranışlar çeşitlenmiş, çoğalmış olacaktır. İzleyici bu durumda zorda kaldığı anlara ilişkin artık daha savunması güçlü, kendinden emin, hâkimiyet sahası genişlemiş bir şekilde hayatı içerisindeki görev ve sorumluluklarına devam edebilecektir.

Genel bir gerçeklik olarak bu çalışmada değinmek istediğimiz nokta insanların, yapmış oldukları iletişim ve ilişki bağlamında bir sinema-tiyatroda yapılan hazırlıklara benzer aşamalardan geçerek performans sergilenmektedir. Buna ek olarak gösterilen filmlerin içeriği, oyuncu performansı, konunun izleyiciye yakınlığı, gerçeklikle olan ilişki ve fenomen oyuncu profili (yıldız oyuncu-star) izleyiciyi etkileme düzeyini belirleyerek hem izleyicinin ikili ve grup içerisindeki performansını belirlemekte hem de sergilemiş olduğu toplumsal rolleri şekillendirme ve bilgi aktarımına yardımcı olmaktadır. İzleyicinin rol performans aşamasında Goffman'ın kuramına göre sahne önü, performansını izlediği filmlerin ve aşamalarından etkilenecek gösterebilmekteyken; sahne arkasında ise filmleri izleyerek kendi rolüne hazırlanabilmekte ve rahat davranışlar sergileyebilmektedirler.

Goffman'nın kendi eserinde itiraf ettiği gibi, bu çalışmanın kavramsal çerçevesini geliştirirken, sahne dilinden bir miktar yararlanmışır. Oyunculardan ve seyircilerden; rutinlerden ve rollerden; başarılı ve başarısız performanslardan; işaretlerden, sahne setlerinden ve sahne arkasından; dramaturjik ihtiyaçlardan, dramaturjik yeteneklerden ve dramaturjik setlerden alıntılar yapılmış ve sergilenmiştir. Bu noktada basit benzetimlere kadar ileriye taşıma kısmen retorik bir araç, kısmen de manevra payı bırakarak anlatımda bulunuldu (2014a: 236). Bu anlatıma sinemayı da dâhil ederek, filmlerin insan yaşamını nasıl bir şekillendirmede bulunduğunu göstermeye çalıştık. İnsan yaşamındaki mevcut şekillendirmenin tıpkı bir tiyatro, bir sinema sahnesi gibi araç olarak kullanıldığını görmekteyiz. Çalışmadaki amaçlardan biri

sinemanın gücünü göstermek ve insan yaşamını nasıl şekillendirdiğini göstermektir. Çünkü sinemayı insanlar yapar, insanlar filmlerde oynamakta ve insanlar izlemektedir. Dolaylı bir etkileşim vardır. Bu etkileşim günümüz dünyasının gerçeğidir. Yüz yüze etkileşimin yanında ekrandan etkileşim dönemi de oluşmuştur.

KAYNAKLAR

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türleri*, Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Adanır, O. (2003). *Sinemada Anlam ve Anlatım*, Alfa Yayınları, İstanbul.
- Adorno, T. W. (2008). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*, (Haz: A. Artun), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Ağakay, M. A. (1969). *Türkçe Sözlük*, Türk Dil Kurumu Yayınları, (Sayı: 293), Ankara.
- Andrew, J. D. (2010). *Büyük Sinema Kuramları*, (Çev. Z. Atam), Doruk Yayıncılık, İstanbul.
- Althusser, L. (2003). *İdeoloji ve Devlet Aygıtları*, (Çev. A. Tümertekin), İttihak Yayınları, İstanbul.
- Armes, R. (2011). *Sinema ve Gerçeklik Tarihsel Bir İnceleme*, (Çev. Z. Ö. Barkot), Doruk Yayınları, İstanbul.
- Arslantepe, M. (2007). *Bir Film Çekmek ve Masaüstü Filmciliğe Giriş*, Beta Basım Yayım, İstanbul.
- Arslantepe, M. (2012). *Sinema Okuryazarlığı*, Umuttepe Yayınları, Kocaeli.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (Çev. O. Adanır), Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir?*, (Çev. İ. Şener), Doruk Yayıncılık, İstanbul.
- Buyan, B. (2006). "Digital Sinema: Sayısal mı?, Pelikül mü?", *Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Arası Konferansı Bildiri Kitabı*, s. 52-62.
- Collins, R., Makowsky, M. (2014). *Toplumun Keşfi*, (Çev. N: Oktik), Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Cuff, E.C., Sharrock, W.W. (2013). *Sosyolojide Perspektifler*, (Çev. Ü. Tatlıcan), Say Yayınları, İstanbul.

Clarke, J. (2012). *Sinema Akımları Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler*, (Çev. Ç. E. Babaoğlu), Kalkedan Yayınları, İstanbul.

Çelebi, N. (2007). *Sosyoloji Notları*, Anı Yayıncılık, Ankara.

Denzin, N. (1995). *The Cinematic Society: The Voyeur's Gaze*, London: Sage

Diken, B., Laustsen, C. B. (2010). *Filmlerle Sosyoloji*, Metis Yayınları, İstanbul.

Dmytryk, E., Dmytryk, J. P. (2011). *Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu*, (Çev. İ. Şener), Doruk Yayınları, İstanbul.

Elliott, A., Turner, B. S. (2017). *Çağdaş Sosyoloji Kuramlarından Portreler*, (Çev. B. Özkul), İletişim Yayıncılık, İstanbul.

Field, S. (2013). *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri*, (Çev. Ş. Erol), Alfa Yayıncılık, İstanbul.

Foss, B. (2012). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*, (Çev. M. K. Gerçeker), Hayalperest Yayınevi, İstanbul.

Giddens, A. (2000). *Sosyoloji*, (Çev. H. Özel ve C. Güzel), Ayraç Yayınevi, Ankara.

Giddens, A. (2008). *Sosyoloji*, (Çev. A. Esgin), Anı Yayınları, Ankara.

Giddens, A. (2012). *Sosyoloji*, (Çev. C. Güzel), Kırmızı Yayınları, İstanbul.

Goffman, E. (2014a). *Günlük Hayatta Benliğin Sunumu*, (Çev. B. Cezar), Metis Yayınları, İstanbul.

Goffman, E. (2014b). *Damga*, (Çev. Ş. Geniş. ve L. Ünsaldı. ve S.N. Ağırnaslı), Heretik Yayınları, Ankara.

Goffman, E. (2016). *Tımarhaneler*, (Çev. E. Arıcan), Heretik Yayınları, Ankara.

Goffman, E. (2017a). *Etkileşim Ritüelleri*, (Çev. A. Bölükbaşı), Heretik Yayınları, Ankara.

Goffman, E. (2017b). *Kamusal Alanda İlişkiler*, (Çev. F. Karakaya), Heretik Yayınları, Ankara.

Göbekçin, T. (2015). *Sosyoloji Kitabı*, Alfa Yayınları, İstanbul.

İndick, W. (2007). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*, (Çev. Y. Tasken ve E. Yılmaz), +1 Kitap PMP Yayınevi, İstanbul.

İri, M. (2011). *Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar*, Derin Yayınları, İstanbul.

Jarvie, I. C. (1993). "Sosyal Bir Kurum Olarak Sinemaya Gitmek", 25. *Kare*, Sayı: 5, s. 22-25.

Kıraç, R. (2012). *Sinemanın ABC'si*, Say Yayınları, İstanbul.

Kırel, S. (2010). *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*, Kırmızı Kedi Yayınları, İstanbul.

Mattelart, A. (2005). *İletişim Dünyasallaşması*, İletişim Yayınları, İstanbul.

Miller, W. (2012). *Senaryo Yazımı Sinema ve Televizyon İçin*, (Haz. G. Aldoğan), Hayalperest Yayınevi, İstanbul.

Monaco, J. (2002). *Bir Film Nasıl Okunur?*, (Çev. E. Yılmaz), Oğlak Yayıncılık, İstanbul.

Morin, E. (2005). *The Cinema or The Imaginary Man*. Minneapolis: University of Minnesota Press

Morva, O. (2013). *Chicago Okulu Pragmatik Sosyal Teoride İletişim Keşfi*, Doruk Yayıncılık, İstanbul.

Nowell, G.- Smith. (2003). *Tarihi Dünya Sinema*, (Çev. A. Fethi), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

Nutku, Ö. (2002). *Sahne Bilgisi*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

Onur, N. (2012). *Kitle Kültürü Sineması ve B Filmi*, Hayalperest Kitap Yayınları, İstanbul.

Özarslan, Z. (2015). *Sinema Kuramları* (Cilt 1), Su Yayınları, İstanbul.

Özön, N. (1985). *Sinema Uygulayımı Sanatı Tarihi*, Hil Yayıncılık, Ankara.

- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*, Agora Kitaplığı, İdil Matbaacılık Agora Kitaplığı, İstanbul.
- Parkan, M. (1983). *Brecht Estetiği ve Sinema*, Dost Kitabevi Yayınları, İstanbul.
- Poloma, M. M. (2007). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları*, (Çev. H. Erbaş), Eos Yayınları, İzmir.
- Püsküllüoğlu, A. (2004). *Türkçe Sözlük*, Doğan Kitapçılık AŞ., İstanbul.
- Ritzer, G. (2013). *Sosyoloji Kuramları*, (Çev. Himmət Hülür), Deki Basım Yayım LTD., Ankara.
- Ritzer, G., Stepnisky, J. (2013). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları ve Kökleri*, (Çev. E. Howison), Deki Yayınları, Ankara.
- Shakespeare, W. (2002). *Size Nasıl Geliyorsa*, (Çev. B. Bozkurt). Remzi Kitapevi, İstanbul.
- Teksoy, R. (2009). *Sinema Tarihi* (Cilt 1), Oğlak Yayıncılık, İstanbul.
- Uludağ, İ. (2009). *Sinema ve Reklam İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Yaşartürk, G. (2013). *Ve Sinema*, Doruk Yayınları, İstanbul.
- Yıldız, S. (2014). *Sinema Dili Beyazperdeyi Yaratanlar*, Su Yayınevi, İstanbul.
- Yılmaz, E. (2008). *Sinema ve İdeoloji İlişkileri Üzerine*, Orient Yayıncılık, Ankara.
- Wallace, R. A., Wolf, A. (2002). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları*, (Çev. L. Elburuz ve M. R. Ayas),Doğubatı Yayınları, İzmir.
- Wallace, R. A. & Wolf A. (2012). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları*, (Çev. M, R. Ayas ve L. Elburuz), Doğubatı Yayınları, Ankara.
- Waters, M. (2008). *Modern Sosyoloji Kuramları*, (Çev. Z. Cirhinlioğlu), Gündoğan Yayınları, İstanbul.

İnternet Kaynakları

Makaleler:

Collins, R. (1986). “The Passing of İntellectual Generations: Reflections on The Death of Erving Goffman.” *Sociological Theory* 4, <http://cdclv.unlv.edu/archives/interactionism/goffman/collins86.html> , s.103-106.

Çayırıcıoğlu, D. (2014). “Sosyolojide Sinema Filmlerinin Eğitsel Araç Olarak Kullanılması” Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Radyo ve Televizyon Anabilim Dalı Ankara, <http://acikarsiv.ankara.edu.tr/browse/26363/tez.pdf>

Doğan, Ç. (2010). “Sinemanın Toplum Hayatındaki Rolü ve Denetimi”, *Hukuk Gündemi 14 Ankara Barosu Stajyer Avukat Dergisi*, (Bahar 2010), www.ankarabarusu.org.tr/Siteler/1944-2010/.../HukukGundemiDergisi/2010-2.pdf , s. 77-78.

Denzin, N. (1995). The Cinematic Society: The Voyeur’s Gaze. https://books.google.com/.../The_Cinematic_Society.html?id..b , s. 13-34.

Erkılıç, H. (2009). “Düş Şatolarından Çoklu Salonlara Değişen Seyir Kültürü ve Sinema”, *Kebikeç* /27.2009, http://apbs.mersin.edu.tr/files/ehakan/Publications_005.pdf , s. 143-162.

Gençöz, F. (2006). ”Sinemada Psikolojik Bozukluklar PSİNEMA”, *Bilim ve Teknik Ocak-2006*, <http://psinema.metu.edu.tr/makale/sinemadapsikolojikbozukluklar.pdf> , s. 82.

Güçhan, G. (1993). “Sinema Toplum İlişkisi”, *Kurgu Dergisi*. Cilt: 12 Sayı: 12, <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/150254> , s. 51-71.

Gürses, İ. (2007). “Kültürel Ekoloji Olarak Sinema: Avrupa Sineması Üzerine İncelemeler”. Yüksek lisans Tezi, Ege Üniversitesi Radyo-Televizyon-Sinema Anabilim Dalı, İzmir, http://www.academia.edu/35299209/K%C3%BCl%C3%BCrel_Ekoloji_Olarak_Sinema_Avrupa_Sinemas%C4%B1_%C3%9Czerine_%C4%B0ncelemeler

Karaca, Ö. (2017). “Sinema ve Toplumsal Etkisi”, *Kirpi Edebiyatı Düşün Dergisi*. Sayı: 44. <http://www.kirpiedebiyat.com/sinema-ve-toplumsal-1-etkisi-ozkan-karaca>

Kula, N., Koluçak, İ. (2016). “Sinema ve Toplumsal Bellek: Türk Sinemasında Almanya’ya Dış Göç Olgusu”, *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/273728> , s. 384-411.

Osmanoğlu, Ö. (2016). “Türk Sinemasında Dış Göç Olgusu: Sosyo-Kültürel Karşılaşmalar, Kimlik Çatışması ve Yabancılaşma”, *Marmara İletişim Dergisi Sayı: 25*, <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/219491> , s. 77-98.

Öz, P. T. (2012). “Pelikülde Dijitale Sinemada Seyir Kültürü ve Seyircinin Değişen Konumu”, *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication-TOJDAC* Volume: 2., www.tojdac.org/tojdac/VOLUME2-ISSUE2_files/tojdac_v02i209.pdf , s. 65-73

Özbek, M. Y. (2012). Lumiere Kardeşler, www.otekisinema.com/lumiere-kardesler , (20.03.2012).

Özkan, Z. Ç. (2014). “Kültürlerarası Etkileşim Sinemanın Rolü: Ferzan Özpetek ve Fatih Akın Filmlerinden Kültürlerarasılık”, *International Journal Of Science Culture and Sport, July 2014: Special Issue 1*, <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/91662>, s. 340-349.

Tezcan, M. (2012). “Toplumsal Yaşantımızda Sinema ve Halk Eğitimindeki Rolü”, Cilt: 5 Sayı: 3 *10.1501/Egifak_0000000387* Yayın Tarihi: 1972, http://dergiler.ankara.edu.tr/detail.php?id=40&sayi_id=492

İnternet Haberleri:

“Elfler”, (2009). www.yuzuklerinefendisi.com/article.php?sid=2112 , (24.07.2009).

“Elf Kulağı Sonunda!”, (2014). www.sycoroxsal.blogspot.com/2014/01/elf-kulag-sonunda.html , (08.01.2014).

Ereke, Ü. (2013). “Cem Yılmaz Kaç TL Kazandı?, Sahnede 24 Milyon Lira Gişe Hasılatı Yapmıştı”, <http://www.haberturk.com/ekonomi/is-yasam/haber/809989-cem-yilmaz-kac-tl-kazandi> , (09.01.2013).

Muslu, O. C. (2016). “Yeşil Dev (HULK), Hulk’un Hikayesi ve Özellikleri”, <https://kahramanlarevreni.blogspot.com/2016/11/yesil-dev-hulk.html> , (26.11.2016).

“Garip Ama Gerçek. Bunun İçin 850 Lira Ödedi! 23 Yaşındaki Model Önceki Hayatında Peri Olduğuna İnanıldığı İçin...”,(2013). <http://www.gazetevatan.com/bunun-icin-850-lira-odedi--594796-garip-ama-gercek/> ,(23.12.2013).

Uçar, O. (2006). “Futbolcu Hulk’un Hayatı”, www.bilgiustam.com/hulk-givanildo-vieira-de-souza-kimdir/

“Joker Kılıklı Cani Üniversiteyi Dereceyle Bitirmiş”, (2012). <https://www.heberler.com/batman-canisi-hakim-karsisinda-3807435-haberi/> , (23.07.2012).

“Joker Kendini Bir Film İçinde Sanıyor”, (2012). <http://www.turkishny.com/news/joker-kendini-bir-filmin-icinde-saniyor> , (22.02.2012).

“Katil Kendini Joker Sanıyor!”, (2012). <http://www.milliyet.com.tr/katil-kendisini-joker-saniyor--gundem-1570489/> ,(22.07.2012).

“Katil Kendini Joker Sanıyor”, (2012). www.usasabah.com/Guncel/2012/07/21/katil-kendini-joker-saniyor , (21.07.2012).

“Melynda Moon Has Ears Altered To Look Like Elves (VIDEO)”, (2013). https://www.huffingtonpost.com/2013/12/24/melynda-moon-elf-ears_n_4494832.html , (24.12.2013).

“Orta Dünya-Elfler”, (2017). <http://40dk.com/v2/elfler-orta-dunya/> , (28.02.2017).

“Sahaların Yeşil Devinin Hikâyesi: Hulk (Givanildo Vieira Souza)”, (2010). <https://midaskral.wordpress.com/2010/11/06/sahalarin-yesil-devinin-hikayesi-hulk-givanildo-vieira-de-souza/> , (26.10.2010).

Sever, Hilmi. (2015)., “Hulk: Ailemin Tek Umuduydum”, *Futbol Muhabiri* 2015. 2016 Hulk Röportajı *Spor Muhabiri*, <http://futbolmuhabiri.com/ciplak-ayaklarla-futbol-oynamaya-basladim/>

Tanış, T. (2012). “Değişmeyen Katil Profili James Holmes Tipik Katil Profili”, <http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/james-holmes-tipik-bir-seri-katil-profili-21037509> , (22.07.2012).

Taşpınar, F. (2013). “Hulk” www.kuzenim yazmis.wordpress.com/2013/06/06/Hulk-kimdir-ne-ismimize-yarar, (06.06.2013).

“Yeşil Dev Film Konusu.” (2003). <https://www.sinemalar.com/film/1014/yesil-dev>

“Yüzüklerin Efendisi, Anlatılanlar ve Yansıyanlar.”, <http://blog.milliyet.com.tr/yuzuklerin-efendisi--anlatılanlar-ve-yansıyanlar/Blog/?BlogNo=197074> (14.08.2009).

Filmler:

Batman, Kara Şövalye (The Dark King). (2008). Yönetmen: Christopher Nolan, Senaryo: Jonathan Nolan, Oyuncular: Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart, Tür: Aksiyon-Dram- Gerilim, Vizyon Tarihi: 25 Temmuz 2008. ABD. <http://www.beyazperde.com/filmler/film-115362/>

CM101MMXI Fundamentals. (2013). Yönetmen: Gökhan Tiryaki, Senaryo: Cem Yılmaz, Oyuncu: Cem Yılmaz, Tür: Komedi, Vizyon Tarihi: 03 Ocak 2013. Türkiye. <http://www.hdfilmizlesitesi.net/cm101mmxi-fundamentals-izle-tek-parca-hd/>

Hulk, (Yeşil Dev). (2003). Yönetmen: Ang Lee, Senaryo: Michael France-Jack Kirby-John Turman-James Schamus, Tür: Aksiyon-Dram- Macera- Gerilim. ABD. <http://www.beyazperde.com/filmler/film-114820/>

Yüzüklerin Efendisi, (The Lord of The Rings). (2001-2002-2003-2012-2013-2014). Yönetmen: Peter Jackson, Senaryo: Peter Jackson-Philippa Boyens-J.R.R. Tolkien, ABD. <https://www.filmmodu.com/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring-izle>

ÖZ GEÇMİŞ

KİMLİK BİLGİLERİ

Adı Soyadı : Yunus Emre YÜCEER
Doğum Yeri : Malatya
Doğum Tarihi : 08.10.1988
E – posta : yuceeremre1@gmail.com

EĞİTİM BİLGİLERİ

Lise : Yakınca Lisesi
Lisans : Pamukkale Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi ,
Sosyoloji Bölümü
Yüksek Lisans : Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,
Genel Sosyoloji ve Metodoloji Anabilim Dalı
Doktora : -
Yabancı Dil ve Düzeyi : İngilizce - Orta
Bilimsel Faaliyetler : -

İŞ DENEYİMİ

Stajlar : -
Projeler : -
Çalıştığı Kurumlar : -

İLETİŞİM

Adres : Malatya
Tel : 0544 474 88 14
Diğer : -