

DİJİTAL SİNEMA ÖRNEĞİ SENİ BULDUM YA! FİLMİNE GERÇEKLIK BAĞLAMINDA BAKMAK

Hacer Sena ÖZTÜRK
İstanbul Üniversitesi, Türkiye
senaozzturk@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-1985-0366>

<i>Atıf</i>	Öztürk, H. S. (2026) DİJİTAL SİNEMA ÖRNEĞİ SENİ BULDUM YA! FİLMİ- NE GERÇEKLIK BAĞLAMINDA BAKMAK. <i>İletişim Çalışmaları Dergisi</i> , 12 (3), 287-302.
-------------	--

Geliş tarihi / Received: 21.09.2026

Kabul tarihi / Accepted: 25.09.2026

DOI: 10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd_v012i3003

ÖZ

Bu çalışma Reha Erdem'in *Seni Buldum Ya!* filmini gerçeklik ve dijital sinema ilişkisi çerçevesinde ele almaktadır. Dolayısıyla çalışmanın amacı bu filmi, oluşturduğu gerçeklik bağlamında incelemektir. Filmin kuramsal çerçevesi Bazin'in geleneksel sinemada fiziksel gerçekliğin olduğu gibi gösterilmesi ile Monavich'in dijitalleşmenin gerçekliği eğip bükerek elastik bir yapıya dönüştürmesi arasında oluşturulmuştur. Bu çalışmada, Zoom platformunun hem bir çekim aracı hem de anlatıyı oluşturan araç olması ile gerçekliğin nasıl oluşturulduğu ve biçimlendirildiği ele alınmıştır ve dijital sinema ürünü olan *Seni Buldum Ya!* filminin video konferans platformu aracılığıyla oluşturduğu gerçeklik algısı tartışılmıştır. Çalışmada fenomenoloji temelli yaklaşım kullanılmıştır ve elde edilen veriler betimsel analiz ile çözümlenmiştir. Film, dijital sinemanın oluşturduğu elastik gerçekliğin yanı sıra fiziki gerçekliği de ekran içinde kurulan bağ ile sağlamıştır.

Anahtar Kelimeler: *Geleneksel Sinema, Dijital Sinema, Gerçeklik, Zoom, Elastik Gerçeklik.*

A DIGITAL CINEMA EXAMPLE: EXAMINING THE FILM SENİ BULDUM YA! IN THE CONTEXT OF REALITY

ABSTRACT

This study examines Reha Erdem's film *Seni Buldum Ya!* within the context of the relationship between reality and digital cinema. Therefore, the purpose of this study is to examine this film within the context of the reality it portrays. The theoretical framework of the film is based on Bazin's concept of physical reality being shown as it is in traditional cinema and Monavich's idea that digitalisation warps reality into an elastic structure. This study examines how reality is created and shaped by the Zoom platform, which is both a filming tool and a tool for creating the narrative. It discusses the reality created by the digital film '*Seni Buldum Ya!*', which was made using a video conferencing platform. The study uses a phenomenological approach and the obtained data are analysed using descriptive analysis. The film has provided physical reality as well, through the connection established within the screen, in addition to the elastic reality created by digital cinema.

Keywords: *Traditional Cinema, Digital Cinema, Reality, Zoom, Elastic Reality.*

GİRİŞ

Gerçeklik, somut olarak var olan bir durumu işaret etmektedir. Sinemada gerçeklik ise gerçekçilik kuramcıları tarafından sinemanın, gerçeğin biçimini bozmadan ve ona müdahale etmeden olduğu gibi gösterdiği savunulur. Dolayısıyla gerçeklik, biçimi bozulmadan ve varlığı yok sayılmadan izleyiciye gösterilmelidir. Ancak sinema gerçekliği her zaman olduğu gibi vermez. Bazin'in (2011, s. 71) belirttiği gibi sinema, insanın teknik hakimiyeti ile de ilişkili olarak dünyanın belirli bir kısmını yansıtmaktadır. Bu kısım ise yönetmenin izleyiciye göstermeyi istediği kısımdır.

Dijital teknolojilerin gelişmesi ile sinemanın olanakları da artmaktadır. Dijitalleşme ile gelişen sinematografi öğeleri ile konvansiyonel sinema zamanı çekilemeyen birçok sahne dijital sinema ile olanaklı hale gelmektedir. Özellikle kurgu tekniklerinin gelişmesi ile sahneler kurgu programları aracılığıyla yaratılmaya başlanmıştır. Teknolojinin gelişimini sürdürmesi ile artık yalnızca dijital kameralarla değil video konferans uygulamalarıyla da film üretimi mümkün hale gelmiştir. Teknolojideki bu gelişmeler, teknik olanakları arttırmanın yanı sıra sinemanın gerçeklikle olan ilişkisini de değiştirmeye başlamıştır. Çevrimiçi video konferans uygulamalarının kaydedilebilir özellikleri ile bilgisayar veya telefon ekranından yapılan çekimler sonrasında kurgu programları da kullanılarak sinema filmi haline gelebilmektedir. Dijital sinemanın bu özelliğine örnek filmlerden biri Reha Erdem'in "Seni Buldum Ya" filmidir.

Bu çalışmanın amacı, dijital sinema örneği Seni Buldum Ya filmini özellikle Manovich'in *elastik gerçeklik* kavramı ışığında ele alarak filmin gerçeklik inşasındaki rolünü tartışmaktır. *Seni Buldum Ya!* filminin seçilmesinin ana sebebi, filmin Türkiye'de pandemi döneminde film çekim şartlarının kısıtlı olduğu süreçte Zoom uygulaması aracılığıyla çekilmiş ilk film olmasıdır. Bu özelliği filmi, Türk sinemasında dijitalleşmenin etkisi kapsamında ve ekran aracılı anlatı yapısı ile incelenmeye değer kılmaktadır. Çalışmada biçimsel film analizi kullanılarak filmin anlatı yapısı, görsel öğeleri, teknik yapısı bu yaklaşım çerçevesinden incelenecektir. Film ile ilgili yönetmen röportajları, akademik metinler analize dahil edilecektir.

GERÇEKLIK VE SİNEMA

Gerçek sözcüğünün TDK'deki anlamına bakıldığında, "bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan, haki-ki, reel¹" anlamına geldiği görülmektedir. Gerçek sözcüğünün felsefi anlamına bakıldığında ise "somut ve nesnel olarak var bulunan²" anlamına geldiği görülmektedir. Bu tanımlamalardan yola çıkılarak gerçekliğin bir olgu olarak var ol-

¹ bkz. <https://sozluk.gov.tr/> (erişim tarihi: Şubat 2026)

² bkz. <https://www.felsefe.gen.tr/gercek-nedir-ne-demektir/> (erişim tarihi: Şubat 2026)

duğu söylenebilmektedir. Sinemada gerçekliğe bakıldığında da benzer bir durum söz konusudur. Sinema, gerçeğin şeklini bozmadan onu olduğu gibi göstermeye çalışmaktadır. Gerçekçi gelenek, sinemanın sanat olduğunu söylerken sinemanın gerçeğin derin yapısını ortaya çıkarmaya çabaladığını ve “gerçeğe hiçbir şey eklemeyi”, onun “biçimini bozmadığını” savunur (Güntay & Güntay, 2019, s. 278). Sinemada gerçeklik çalışmalarına bakıldığında Andre Bazin, Siegfried Kracauer gibi isimler görülmektedir. Bazin ve Kracauer’in görüşleriyle örnekendirilen gerçekçi yaklaşım, sinemanın gerçekliği yeniden inşa etme özelliğini ön plana çıkarmaktadır (Büker ve Topçu, 2010, s. 61).

Bazin’e göre sinema, duyularımızla algılayamadığımız gerçekliği ve nesnelerdeki gizli anlamı ortaya çıkarır. Çünkü sinema nesnelere ve doğaya dilediğince yaklaşır. Bazin, içeriğin gerçekliği üstünde durmaz ve kurgunun yerine uzun çekimleri ve alan derinliğini tercih eder. Sinemada önemli olan mekansal gerçekliktir. Sinemada gerçeklik yanılsaması uzamın gerçekliğine bağlıdır. Film nesneyi yer aldığı uzam içinde verir. Görüntüye baktığımızda yalnızca nesnenin niteliklerini değil, onun varlığını da görürüz (Büker, 1989, s. 19-20). Kracauer ise sinemanın fiziksel gerçekliği kaydetmesi gerektiğini öne sürer. Ona göre, “filmin aslen fotoğrafın uzantısı olduğu, dolayısıyla tıpkı fotoğraf gibi etrafımızı saran görünen dünyayla bariz bir yakınlığa sahip olduğu varsayımına dayanıyor. Film ancak fiziksel gerçekliği kaydedip gözler önüne serdiğinde gerçekleştirir kendini.” (2015, s. 65). Ancak Bazin anlamın yalnızca görüntüde olmadığını, kurgu aracılığıyla izleyicinin zihninde oluşan yansıma olduğunu ileri sürer (1966, s. 46).

Bazin, sinemanın gerçekçiliğinin fotoğrafik doğa ile doğrudan ilişkili olduğunu söylemektedir. Ekrandaki görüntü gerçekliği bazı mucize veya fantastik şeylerle ilgili değildir. Sinemadaki illüzyon, tiyatrodaki gibi izleyici ile yazılı olmayan bir anlaşmaya dayanmamaktadır. Ekranda bütün hileler, kesintisiz bir şekilde mükemmel işlemek zorundadır. “Görünmeyen Adam” pijama giymeli ve sigara içmelidir (2011, s. 107). Bazin, sinemanın anlaşılmasının montajın aktarıcılığına ve kamera durumunun değişimine uygun olarak şekillendiğini belirtmektedir. Ona göre sinema, dünyanın belirli bir kısmının yansımasıdır ve bu durum insanın teknik uygarlığı ile doğrudan ilişkilidir (2011, s. 71). Bazin’e göre montajda izleyici yönetmenin seçtiğini ve izleyiciye göstermek istediğini görmektedir. Dolayısıyla izleyici, görmesi gerekeni görmektedir. Montajla yan yana gelen iki görüntünün bir tek anlamı vardır. Montaj doğası gereği çok anlamlılığa kapalıdır (Büker, 1989, s. 22). Yani görüntünün anlamı, montaj ile sınırlandırılmaktadır ve ortaya sınırlanmış bir anlam çıkmaktadır.

DİJİTAL SİNEMA VE GERÇEKLİK

Dijital teknolojilerin hızla gelişmesi ve gelişmeye devam etmesi günümüzde birçok sektör gibi sinema sektörünü de değiştirmektedir. Dijitalleşmenin gelişmesi

ile konvansiyonel sinema yerini dijital sinemaya bırakmaya başlamıştır. Çekim, kurgu, dağıtım gibi pek çok süreçte dijitalleşmenin etkisiyle bu değişimler görülmektedir. “Kare hızının standartlaşması, sesin gelişi, renkli film, geniş perde, cinemascope, stereo, 3D, dolby surround, dijitalleşme” (Duruel Erkilic ve Erkilic, 2021, s. 103) örneklerinde görüldüğü gibi sinema endüstrisinin tarihsel gelişiminde teknolojik yeniliklerin ve icatların önemi büyüktür. “Dijital teknoloji, sinematografi, ses, doğrusal olmayan kurgu, özel efektler, gösterim ve internet üzerinden dağıtım gibi çeşitli uygulamalarla, film yapım sürecinin yapım öncesinden gösterim aşamasına kadar her adımına kaçınılmaz olarak dokunur” (Erkilic, 2017, s. 58). Dijital sinema, çekim, çekim sonrası, gösterim aşamalarında bilgisayar teknolojisini içermektedir.

Teknolojinin gelişmesi, film yapım süreçlerini pelikül döneme göre kolaylaştırmaktadır. Dijital sinema birçok konuda konvansiyonel sinemadan ayrılmaktadır. Lev Manovich’in, “The Language of New Media” adlı kitabında belirttiğine göre, yeni medya nesnesi matematiksel olarak tanımlanabilir. Örneğin, bir görüntü veya şekil matematiksel bir fonksiyon kullanılarak tanımlanabilir. Doğru algoritmalar kullanılarak ses görüntüden ayrılabilir, kontrastı artırılabilir veya şeklin oranları değiştirilebilir (2001, s. 27). Dolayısıyla geleneksel, analog sinemayı dijital sinemadan ayıran en belirgin özelliklerden biri budur (Sunal, 2016, s. 300). Manovich, dijital sinemanın sahip olduğu olanakların elastik bir gerçeklik oluşturduğunu ve dijital film yapımcılarının elastik gerçek ile çalıştıklarını belirtir. Bu gerçekliği de açıklarken örnek olarak Forrest Gump filminin açılış sahnesini verir. İzleyici, filmin açılış sahnesinde bir tüyün karmaşık bir şekilde hareketini görmektedir. Bu hareket ise öncesinde farklı açılardan çekilen tüyün, sonrasında animasyon programı vasıtasıyla farklı çekimlerden oluşan görüntülerle birleştirilmiştir. Manovich, bu durumu, “gerçekten gerçekleşme de tam olarak gerçekleşmiş gibi görünmesi amaçlanmış gibi görünen şey’ olarak tanımlanabilecek yeni bir gerçeklik” olarak tanımlar (2021, s. 40).

Casetti’ye göre ise analogdan dijitalle geçişte, “fotoğraf çağının” sonunun mutlaka gerçekçi bir tutumun da sonu anlamına gelmediği varsayılabilir. Dijital görüntü, fiziksel bir gerçeklikle doğrudan bağlantı kuramasa da aynı işlevi görebilecek uygun ve belirli ipuçlarının varlığı ile bu durum telafi edilebilir. Dijital sinema, yalnızca animasyon statüsünde değerlendirilmek zorunda değildir. Onun kaderi sadece gösterenin doğasına değil, söylemsel pratiklerinin toplamına dayanır. Sinema bu pratikler sayesinde gerçeklik iddiasını sürdürebilir ya da başarısız olur (2011, s. 96).

Dijital sinemaya ilk kurgu ile adım atılmıştır. Geleneksel sinemada makas ya da bant yardımıyla yapılan kurgu, sonrasında bilgisayar ortamına geçerek offline veya online olarak bilgisayarlarda yapılmaya başlanmıştır. Bu süreç kurgu

aşamasından sonra çekim aşamasında dijital kameraların kullanılmaya başlanmasıyla ve son olarak da gösterim aşaması ile devam etmiştir (Karabağ'dan akt. Sunal, 2016, s. 300). Film yapımcısının bakış açısından, dijital teknolojinin yaratıcı amacı koruma avantajı vardır, çünkü resmin tüm versiyonları aynı cihazdan minimum ayarlamayla çıkarılabilir. Dijital sinema, birden çok baskının üretim maliyetlerini de düşürmektedir ve dijital forma aktarılan kopya istenildiği kadar hızlıca çoğaltılabilmektedir. Dijitalleşme ayrıca dağıtım sorununa da çözüm getirmektedir. Maliyetler azaldıkça ve giriş engelleri düştükçe bağımsız film yapımcıları için fırsatlar yaratabilmektedir (Culkin & Randle, 2003, s. 80-87).

Konvansiyonel sinema ile dijital sinema arasındaki ayrımlardan birisi de mekân-sal ilişkidir. Kamera ve yönetmen, oyuncuların olduğu ön tarafta bulunurken oyuncular arkada bulunup kamera ve yönetmene bakmazlar. Kurguda sahnenin iki yanı hem fiziksel hem de zamansal olarak ayrılır. Işık celluloid üzerine kimyasal olarak kaydedilmesi ve laboratuvarda işlenmesi, çekimle izleme arasında süre farkı yaratır. Ancak dijital sinemada bu sınırlar bulanıklaşmaktadır. Dijital kameralar ve set üzerinde birçok monitör sayesinde, yönetmen, set ekibi, oyuncular görüntüyü hem izleyip hem de anlık olarak kaydedip izleyerek birbirlerine geri bildirimde bulunabilirler (Ganz & Khatib, 2006, s. 22). Bu olanak da oyun-culukları ve sahnelemeyi değiştirmektedir.

Manovich'in dijital sinema ile ilgili bir ifadesine göre "bir bilgisayar ekranı git-tikçe daha çok bir sinema ekranını andırıyorsa, bu bir tesadüf değil bilinçli plan-lamanın bir sonucudur" (2021, s. 49). Dijital teknolojiler aracılığıyla sinematik gerçekliğin birebir kopyalanması amaçlanmaktadır. Yani sinematik gerçeklik bil-gisayar ortamında yeniden üretilmektedir.

Dijitalleşme film yapım biçimlerini etkilediği, değiştirdiği gibi filmlerin içerik-lerini de etkilemektedir. Pelikül dönemde halihazırda olan gerçekliğin yeniden sunumu mümkünken dijital dönemde bilgisayar aracılığıyla tamamen yeni bir gerçeklik yaratılabilmektedir. Casetti'ye göre dijital görüntünün ortaya çıkması, sinemanın gerçeklikle olan bağına değiştirmiştir. Sinemada artık objektif önünde alınan nesnelerin kaydı yerine algoritmaların (1 ve 0'lardan) oluşturduğu görün-tüler yer almaktadır (Erkılıç, 2017, s. 58). Elektronik ve dijital medya bir dönü-şüm getirmiştir. 1980'lerden başlayarak doğrusal ilerlemeyen anlatılara dayalı, bir sinema salonundan ziyade bir televizyonda ya da bir bilgisayar ekranında iz-lenen ve sinematik gerçeklikten vazgeçen yeni sinematik formlar ortaya çıkmıştır (Manovich, 2021, s. 45). Son olarak, Ümit Ünal'ın 2003 yılında çektiği "Dokuz" filmi, Ahmet Uluçay'ın "Karpuz Kabuğundan Gemiler Yapmak" filmi gibi filmler Türkiye'de yapılmış ilk dijital filmlere örnek gösterilebilir.

Zoom Platformu ve Sinema İlişkisi

Dijital teknolojinin gelişmesi ile birçok video konferans uygulamaları da hayatımıza girmiştir ve bu sayede sinemada yeni anlatı biçimleri de ortaya çıkmaya başlamıştır. Bunu sağlayan uygulamalardan biri de Zoom video konferans uygulamasıdır. Zoom platformu 2011 yılında kurulmuştur. Toplantılar, kongreler, dersler, konferanslar gibi birçok alanda kullanılabilen bu platform, özellikle Covid-19 pandemisi sırasında kısıtlamalar nedeniyle daha fazla kişi tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Kapanma zamanları evlerden online şekilde işlenen dersler için birçok uygulama gibi Zoom da kullanılmıştır. Derslerin dışında Zoom platformu pek çok alanda kullanılmaktadır. Zoom'un sağladığı görüntülü konuşma sayesinde birbirleriyle yüz yüze görüşemeyen insanlar bu uygulama aracılığıyla görüntülü görüşme fırsatı bulmaktadır.

Film yönetmenleri de Zoom'un sunduğu görüntülü görüşme ve interaktif yapısından yararlanarak yeni anlatı biçimleri geliştirme olanağı bulmaktadır. Bu çerçevede, *Unsubscribe* ve *Host* gibi filmler, Zoom video konferans uygulaması kullanılarak çekilen filmler arasında yer almaktadır. *Unsubscribe* filmi, beş arkadaşın çevrimiçi bir video görüşmesine katıldığını ve bu sırada kendilerini gizemli bir internet trolü tarafından av durumuna gelmiş olarak buldukları bir hadiseyi anlatır (IMDB, 2022). Bir diğer film *Host* ise, altı arkadaşın karantina sırasında Zoom üzerinden bir seans düzenlemek için bir medyumla anlaştıklarını ancak işlerin ters gitmesi ile kötü bir ruhun evlerini istila etmeye başlamasını ve bu durumda başlarından geçen olayları anlatmaktadır³. “Film, özellikle bir dizüstü bilgisayarda izlenmek üzere tasarlanmış ve izleyicilerin gerçek bir Zoom görüşmesinde gibi hissedebilmeleri için Zoom masaüstü estetiği oldukça özgün bir şekilde kullanılmıştır” (Akyıldız & Akyıldız, 2021, s. 162-163).

Zoom aracılığıyla çekilen bir diğer film ise Reha Erdem'in *Seni Buldum Ya!* filmidir. Türkiye'de Zoom ile çekilen ilk uzun metraj film olma özelliğini taşıyan bu filmin neredeyse tamamı Zoom ile çekilmiştir. Zoom uygulamasının kayıt özelliği kullanılarak çekilen filmde böylece set kurmaya gerek kalmamıştır. Filmdeki mekanlar oyuncuların kendi evleri veya arkadaşlarının evleridir. Yani mekanlar gerçek mekanlardır. Erdem'in belirttiğine göre, hiçbir oyuncu birbiriyle karşılaşmamıştır. Hatta aralarında birbirlerini tanımayanlar bile olabilir. Herkes yönetmene karşı oynamıştır: “Bazılarının evleri uygun değildi komşu evlere geçtiler. Sinema denilen şey her türlü yapılabiliyor. Yeni teknolojik imkanlarla video kaydı alınabilecek cihazlar çok arttı. Herkes montaj yapabiliyor. Dolayısıyla sinema çok demokratikleşti” (Erdem, 2021).

Seni Buldum Ya! filminin çekimleri Zoom üzerinden ve çoğunlukla oyuncuların kendi evlerinden gerçekleştirildiği için hem sahne, kostüm gibi ihtiyaçlar olma-

³ bkz. <http://www.baskasinema.com/filmler/host/> (erişim tarihi: Aralık 2025)

miştir hem de büyük bir bütçeye gerek duyulmamıştır. Film aynı zamanda çevrimiçi içerik platformu MUBİ aracılığıyla izleyiciyle buluştuğu için izleyicilere ulaşması zor olmamıştır. “Film bu haliyle birçok yerleşik kurumun bağımlılığından sıyrılmış, kendi konusu üzerine odaklanmış ve böylelikle amaç en yalın haliyle hikâyeyi anlatmak olmuştur” (Balkan, 2021, s. 99). Görüldüğü üzere dijital teknolojilerin gelişmesi ile ortaya çıkan Zoom uygulaması, filmin çekimleri için birçok kolaylık sağlamıştır.

Reha Erdem’in bu konu hakkındaki sözlerinden de dijital teknolojinin ve Zoom uygulamasının film çekimleri için sağladığı kolaylık anlaşılabilmektedir:

"Dünyanın her yerinde daha çok para daha az özgürlük demektir. Her darlık bir ufuk açıyor. Ders çıkaralım anlamında söylemiyorum ama boyumuzun ölçüsünü bir gördük. Hizaya gelmek iyidir, ben çok iyi olduğunu düşünüyorum. Bu filme girişmeden önce bir filme başlıyorduk, şimdi 1 yıl daha erteliyoruz. Sinemaya dönersek, 'O olmuyorsa böyle bir şey yapma imkânımız da var' dedik. 'Yaşasın dijital teknoloji' diyorum" (Erdem, 2021).

Reha Erdem’in de belirttiği gibi film çekmek için günümüzde artık kamera bile gerekmemektedir. Dijital teknolojilerin gelişmesi ile Reha Erdem’in de vurguladığı gibi artık film çekmek için kameranın bile gerekli olmaması, dijital sinemanın olanaklarının ne kadar genişlediğine işaret etmektedir. “Sinemanın video, oyun, internet ve sanal gerçeklik ile yakınsaması, etkileşimli film, sanal gerçeklik filmi, veri tabanı filmi ve “masaüstü filmi” gibi yeni formatları ortaya çıkarmıştır” (Anadolu, 2025, s. 1674).

Amaç ve Önem

Bu çalışmanın amacı, bir dijital sinema örneği *Seni Buldum Ya!* filmine gerçeklik bağlamında bakmaktır. Bu çalışmada hedef, Manovich’in dediği gibi dijital sinemanın oluşturduğu elastik gerçekliği ve *Seni Buldum Ya!* filminin oluşturduğu gerçekliği tartışmak ve gerçekçiliğin dijital sinemada nasıl bir görünüm aldığını *Seni Buldum Ya!* filmi çerçevesinde irdelemektir. Dolayısıyla daha çok bu filmin yarattığı gerçeklik üzerinde durmak amaçlanmaktadır.

Seni Buldum Ya! filmi ile ilgili literatür taraması yapıldığında, gerçeklik üzerine çok fazla araştırmanın olmadığı görülmüştür. Gerçeklikle ilgili araştırmalar vardır ve yapılan araştırmalar ise genelde sinema ve gerçeklik (Gök, 2007), dijital görsel efekt kullanımı ve onun oluşturduğu gerçeklik (Güntay, 2019), dijital sinemanın olanakları gibi konular üzerinedir. Reha Erdem’in *Seni Buldum Ya!* filmi ile ilgili de birçok yayın vardır ancak konu hakkındaki literatür incelendiğinde gerçekçilik ile ilgili araştırmaya denk gelinmemiştir. Araştırmada filmin çekim teknikleri ve anlatı yapısı ile sinema ve gerçeklikle ilgili yeni anlatı biçimi geliş-

tirdiği düşünülmektedir. Çalışmada dolayısıyla bu film incelenecektir. Bu durum bu sebeple araştırmanın özgün yanını oluşturmaktadır.

Araştırma Soruları

1. Filmin Zoom uygulamasını kullanarak çekilmesinin anlatıya etkileri nelerdir?
2. Manovich'in elastik gerçeklik kavramı, filmin görsel ve anlatısal öğeleri bağlamında nasıl yorumlanabilir?
3. Dijitalleşmenin sinematik gerçeklik üzerindeki etkisi nasıl yorumlanabilmektedir?

YÖNTEM

Bu çalışmada, dijital sinemanın yarattığı gerçeklik algısı, *Seni Buldum Ya!* filmi aracılığıyla fenomenoloji temelli bir yaklaşımla incelenecektir. Araştırmada veri toplama tekniği olarak doküman analizi kullanılacak olup film veri kaynağı olarak ele alınacaktır. Elde edilen veriler betimsel analiz ile çözümlenecektir. Analiz sürecinde kurgu, mekan, anlatı yapısı ve sinematografi gibi sinemasal öğeler teknik özellikleri açısından değil, filmde nasıl bir anlam ve gerçeklik algısı oluşturdukları çerçevesinde incelenecektir ve bu öğeler hakkında film üzerinden yorumlar yapılacaktır. Çalışmanın örnekleme Reha Erdem'in *Seni Buldum Ya!* filmidir. Fenomenoloji düşüncesini geliştirenler başta Edmund Husserl olmak üzere Heidegger, Sartre, Van Manen gibi düşünürlerdir (Creswell, 2021: 79). Görüngübilim, olgubilim, olaybilim, görüngenbilim gibi Türkçe karşılıkları olan fenomenoloji, Edmund Husserl tarafından kurulan başta felsefede sonrasında diğer alanlarda yaygın şekilde kullanılan bir yöntemdir. Fenomenoloji, fenomenlere yeni bakış açıları ya da görme şekilleri sunan bir çeşit yöntemdir (Savaş, 2002: 67). Fenomenlere bakış subjektiftir ve görecelidir. Bu çalışma doğası gereği yorumsayıcı fenomenoloji yöntemine daha yakındır. Van Manen'in oluşturduğu bu kavram ile araştırmacı konuyla yakından ilgilenir ve fenomenle bağ kurmaya çalışır ve betimlemelere gider. Ancak araştırmacı sadece betimleme değil yorumlar da yapar. Fenomene bakarak yorumlayıcı bir sürece girer (Creswell, 2021: 82). Fenomenoloji kapsamında film bir fenomendir ve onun hakkında kavramlara ulaşmak ve onu hem yorumlamak hem betimlemek için belli verilere ulaşmak gerekir. Bu anlamda film bize gerekli verileri sunacaktır.

Bu çalışmada fenomenolojik okuma, izleyicinin filmin ekranında kendisine gösterilen ve gösterilmeyen kısımlar üzerinden neyi gördüğünü ve görmediğini anlamak için kullanılmıştır. İzleyiciye gösterilen kısım izleyici tarafından gerçeklik olarak değerlendirilirken gösterilmeyen kısım ise o gerçekliği sınırlayan kısım olarak algılanmaktadır. İzleyicinin ekran sınırları içinde gördüğü kısım izleyici tarafından bir gerçek, bir bütün olarak deneyimlenirken ekranın sınırları dışında kalan kısım izleyicinin zihninde tamamlanmaktadır. Örneğin, *Seni Buldum Ya!*

filminde Felek karakterinin bir sahnede yalnızca üst tarafının bir gömlekle görünmesi, alt tarafının hiç gösterilmemesi bu duruma bir örnektir.

Seni Buldum Ya! Filmi ve Gerçeklik İlişkisi

Seni Buldum Ya! filmi, 13 Mart 2021 tarihinde dijital içerik platformu MUBİ’de yayımlanmıştır. Reha Erdem filmin neredeyse tamamını Zoom uygulaması üzerinden çekmiştir. Film, Zoom uygulaması üzerinden dolandırıcılık yapan Felek ve Kerim adında iki kişinin hikayesini konu almaktadır. Felek ve Kerim, yargı kolu olduğunu iddia ettikleri “Dördüncü Daire” aracılığıyla insanları dolandırmaktadırlar. Kerim dolandıracakları insanları bulurken Felek de onların internet üzerinden gizli ve onları zora sokacak bilgilerine ulaşarak onlara şantaj yapmaktadır. Hesaplarına para yatırılırsa da suçlarının silineceğini öne sürmektedir.

Film boyunca Felek ve dolandırmaya çalıştığı kişilerin iletişimleri bilgisayar ekranı üzerinden olmaktadır. Felek ve Kerim’in iletişimi de yine bilgisayar ekranı üzerinden sağlanmaktadır. İzleyicilerin Felek’le kurduğu ilişki, Felek’in dolandırdığı insanlarla kurduğu ilişkiye benzemektedir. “Felek’in farklı evlerde yaşayan farklı mesleklerden kişilerle bilgisayar üzerinden görüşmesi, özel alan kavramının anlamını değiştirir. Felek, onları, kamusallaştırılmış özel alanları içinde tehdit ederken, seyirci de Felek’i kendisinin kurduğu ‘kamusal alanmış gibi eylenen’ evinde izlemektedir” (Kabadayı, 2021, s. 55).

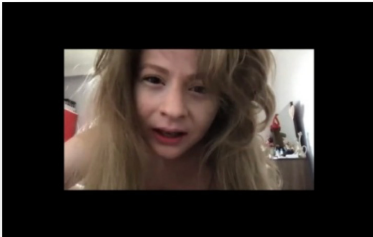
Filmde, Felek ve Kerim iki ortaktır. Bu iki karakter, 4. Daire adlı kendilerinin uyurduğu bir devlet kurumu yaratarak devlet kurumunca suç sayılabilecek hatalar yapan insanları kandırarak onların paralarını almaktadırlar. Felek, bu düzende insanlarla iletişime geçen kişidir ve düzeni, kandırdığı insanların bilgisayarlarını ele geçirerek Zoom uygulaması üzerinden onlarla görüşmeler yaparak devam ettirmektedir. Bu dolandırıcılık düzeni bir süre böyle gitmektedir ve Felek bu sırada birçok kişiyi dolandırmaya devam etmektedir. Ancak filmin sonunda Felek, dolandırmaya çalıştığı kişilerden biri olan Nurperi tarafından dolandırılmaktadır. Bunun yanı sıra, Felek’in ortak olduğu Kerim de filmin başından beri kendisinin hesabına gelen paraları türlü bahanelerle vermeyip Felek’i dolandırmaya çalışmaktadır. “Filmin büyük kısmının aç- karşı aç şeklinde düzenlenmiş Zoom çekimlerinden oluştuğu, 1 saat 20 dakikalık süreçte filmin gerçekliğinin sadece şarkılar ve İstanbul görüntüleri ile kesildiği düşünülürse tüm yapıyı bir Zoom toplantısı estetiğinde görebilmek de mümkündür” (Anadolu, 2022, s. 8).

Film, Felek ile Cemil’in Zoom üzerinden görüşmesi ile başlamaktadır. Filmin başlangıcının doğrudan Zoom aracılığıyla görüntülü konuşma olması, izleyicide bir sinema filminden ziyade herhangi iki kişinin birbirleriyle görüntülü konuşması izlenimi yaratmaktadır. Filmin ekranı Zoom görüşmesi dolayısıyla tam ekran değildir. Böylece ekran karşısında yaşanan olay seyircide gerçekmiş hissi

uyandırmaktadır. Yani olay şimdiki zamanda geçiyormuş gibi anlaşılabilir. Film anlatısının en ihtiyaç duyduğu şey izleyicide güven duygusu oluşturabilmesidir. Bunun altında gerçek zaman ve mekan ilişkisi yatmaktadır. Zoom görüşmeleri, videonun canlı görüntü iletebilmesi sayesinde hem şimdiki zamanı hem de şimdiki mekanı aktararak izleyiciye gerçek zaman ve mekan güvenini sağlamaktadır (Altunay, 2022, s. 81-82).

“Gerçek zamanlı ekran kavramının en önemli özelliği izleyici ile içeriğin anlık etkileşimine olanak sağlamasıdır” (Anadolu, 2025, s. 1683). Örneğin filmde, Felek’in Ceren ile görüşmesinde Ceren, bilgisayar ekranında beliren kişiyi daha net görebilmek için ekranı yukarı kaldırdığı sırada (bkz. Resim 1) Felek’i daha geniş kadrada görebilirken aynı anda izleyici de Ceren’i daha geniş kadrada görebilmektedir. Bir başka sahnede, Ceren ile Felek tartışırken Felek’in aniden uygulamayı kapatması ile (bkz. Resim 3) hem Felek’in hem de izleyicinin de Ceren ile iletişimi aynı anda kesilmektedir. Yine başka bir sahnede Ceren’in Felek banyodayken Felek’in bilgisayar ekranında (bkz. Resim 4) belirmesi de gerçek zamanlılık hissi yaratabilmektedir. Bu gibi sahneler, filmde gerçek zamanlılık duygusunu izleyiciye veren örneklerdendir.

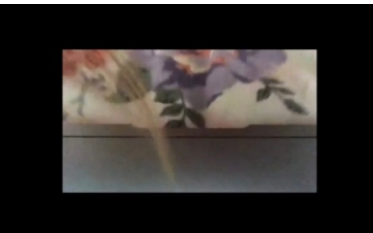
Resim 1- Ceren’in ekrana bakışı



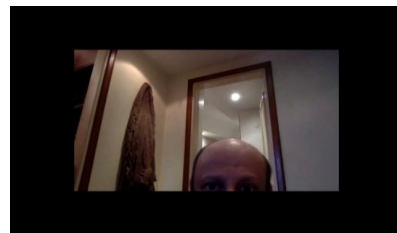
Resim 2- Ceren’in Felek’i görüşü



Resim 3- Ekran kapanırken



Resim 4- Felek’in ekranda yavaşça belirmesi

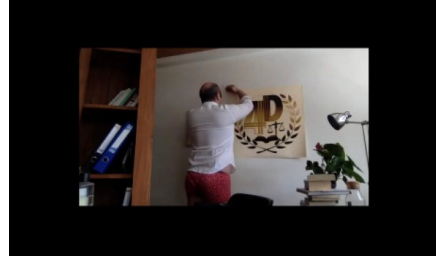


Filmde sahneye koyulan mekan çoğunlukla Zoom ekranı yani bilgisayar ekranıdır. Filmin geçiş sahnelerinde az da olsa dışarıdaki hayat gösterilerek (bkz. Resim 5) izleyicinin fiziki mekana çıkarılması sağlanmaya çalışılsa da asıl mekan bilgisayar ekranının sahip olduğu alanla sınırlıdır. Filmde dekor ve ışık ise her karakterin evinin dekor ve ışık olanakları ile oluşmaktadır. İnsanların evleri ve kıyafetleri onların ekrandan gösterdikleri kadar var olmaktadır. Örneğin görüşmelerde Felek oturduğu yerden konuştuğu için yalnızca üst tarafı görülmektedir. Ancak kalktığı sırada altında bir tek iç çamaşırı (bkz. Resim 6) olduğu da görülmektedir.

Resim 5- İstanbul sokaklarından bir görüntü



Resim 6- Ekranın gizlediği gerçeklik

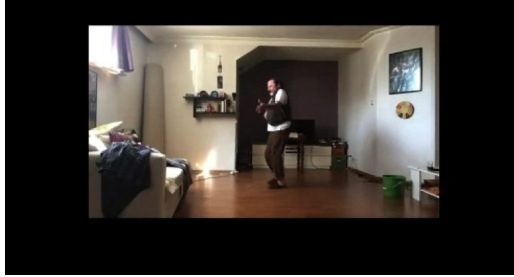


Filmde karakterler birbirlerinden bir bilgisayar ekranı kadar uzaktır. Ancak filmde, karakterler Zoom uygulamasının bir özelliği olan çoklu pencere düzeninde aynı değil birbirlerinden ayrı kadrada gösterilmektedir. Bu gösterim, geleneksel sinemada olduğu gibi iki kişinin karşılıklı konuşmasındaki (açı-karşı açı) anlatı biçimine benzemektedir. Böyle bir anlatı biçimi ise filmin geleneksel sinemadan farklı olarak neredeyse tamamının bilgisayar ekranı üzerinden geçmesine rağmen gerçekçiliğini sürdürmesine olanak sağlamaktadır. Yine bununla ilgili olarak karakterlerin video konferans uygulaması aracılığıyla birbirleriyle iletişimi ve birbirlerine bakışı aynı zamanda kameraya bakışı (izleyiciye), izleyiciyi de o iletişimin bir parçası haline getirmektedir, çünkü karakterlerin birbirleriyle karşılıklı konuşmalarının gösterilmesi izleyiciyi de bu iletişime dahil etmektedir. Dolayısıyla karakterler izleyiciyle konuşuyormuş gibi bir duygu yaratılmaktadır.

Filmin Zoom ekranı üzerinden akışı ilerlerken izleyicinin gerçek hayattan ve karakterlerden kopması da engellenmeye çalışılmaktadır. Örneğin karakterlerin birbirleriyle görüşmelerinin her bitişinde dans ettikleri ve şarkı söyledikleri sahnelerin eklenerek (bkz Resim 7) Zoom ekranının gerçeklikten uzaklaştıran kısmından sıyrılarak izleyicinin gerçek hayattan kopmaması sağlanmaya çalışılmıştır. Ancak Manovich'in (2021) belirttiği gibi dijital dünya kontrol edilebilir bir yüzey olduğu için filmde karakterlerin dünyası bir ekranın içine hapsolmaktadır ve filmde gerçeklik elastik bir hale bürünmektedir. Böylece yönetmen gerçekliği şekillendirerek yeniden kurgulayabilmektedir. Kabadayı'nın belirttiği gibi,

“filmdeki kullanımıyla da dijital platform, bir anlamda yansıma platformudur; kaydettiği karakterler ekran çerçevesinin boyutuyla sınırlı yaşam sunumu içinde geçici süreyle tanık olunan personalar gibi işler ve anlamlandırmanın izni ekran süresiyle belirlenir” (2021, s. 55).

Resim 7- Kerim’in dans ettiği sahne



Manovich (2001), dijital görüntünün bir fotoğraf değil, resim veya grafik olduğunu belirtmektedir. Seni Buldum Ya filmi de bu ifadeye örnek gösterilebilir. Erdem’in film ile ilgili röportajında belirttiğine göre oyuncular dekorlarını kendileri yapmıştır ve odadan odaya taşımıştır. Buna göre görüntü her karakterin oyuncular tarafından kurgulanmıştır. Bu kapsamda, görüntü, Zoom ekranında bir fotoğraf gibi yani gerçeği olduğu gibi yansıtmaktan ziyade oyuncuların bilinçli seçimleriyle oluşmuş birer resimlerdir. Böylece bu filmde görüntü, filmin yönetmeni ve görüntü yönetmeninin dışında oyuncuların kendi evlerinden çekilen sahnelerde oyuncuların kendilerince de kurgulanmıştır.

Görüşmelerin Zoom platformu üzerinden olması, filmin biçiminin dışında içeriğini de belirlemektedir. Manovich’in (2021) bilgisayar ekranının sinema ekranına benzemesinin bilinçli bir şekilde yapıldığını yani sinematik gerçekliğin doğrudan kopyalanmasının amaç olduğunu ileri sürdüğü gibi mecranın iletinin kendisi haline geldiğini de savunmaktadır. İnsanlar bilgisayar ekranının izin verdiği ölçüde hareket ve davranış alanı bulmaktadır. McLuhan’ın da belirttiği gibi “toplumlar her zaman iletişimin içeriğinden çok insanların kullandıkları iletişim araçlarının doğasına biçimlendirilmiştir” (McLuhan ve Fiore, 2019, s. 8). Nitekim, karakterler film boyunca Zoom ekranı içinde hareket alanı bulmakta ve var olmaktadır.

SONUÇ

Bu çalışmada, Reha Erdem’in dijital sinema örneği Seni Buldum Ya! filmi temel alınarak filmin gerçeklik inşasındaki rolünün incelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda yorumsamacı fenomenolojik yöntem kullanılmıştır ve örneklem olarak Türkiye’de Zoom uygulaması ile çekilen ilk film olması dolayısıyla Seni Buldum Ya! filmi seçilmiştir. Reha Erdem, Covid-19 pandemisinin film çekimini zorlaş-

tırdığı hatta olanaksızlaştırdığı zamanlarda, bu engeli bir olanağa dönüştürerek video konferans uygulaması Zoom'dan yararlanarak Seni Buldum Ya! filmini çekebilmiştir. Erdem, filmde, çekim aracı olarak Zoom uygulamasını kullanarak hem dijital teknolojinin olanaklarından mümkün olduğunca yararlanmış hem de uygulamayı çekim aracı dışında bir anlatı biçimi olarak da kullanmıştır.

Manovich'in de ifade ettiği gibi dijital sinema ile yeni bir sinematografik gerçeklik yaratılmaktadır. Dijital sinemanın olanakları ile gerçeklik eğilip bükülerek yeni bir elastik gerçeklik oluşturulmaktadır. Bazin'in, konvansiyonel sinemada fiziksel gerçekliğin olduğu gibi aktarılması ile filmin kendini gerçekleştireceğini ifade etmesinin aksine Seni Buldum Ya! filmde gerçeklik, video konferans uygulamasının penceresinin ve ekranın görüntü kalitesinin izin verdiği ölçüde aktarılmaktadır. Karakterler bilgisayar ekranı içinde yer alıp o ekran içinde yaşamalarını sürdürmektedir ve yaşam alanlarını göstermektedir. İzleyici ise, ekranın ve karakterlerin izin verdiği ve yönlendirdiği ölçüde filmin öyküsü hakkında bilgi sahibi olabilmektedir. Dolayısıyla filmde izleyiciye sunulan karakterlerin yaşamı ve filmin anlatısı, fiziksel gerçekliğin bir yansıması olmaktan ziyade onun dijital sinema ortamında kurgulanmış halidir.

Ancak Erdem, dönemin şartları gereği filmini Zoom üzerinden çekmiş olsa da filmin dilini ve hikayesini gerçeklikten koparmamaya çalışmıştır. Filmde karakterlerin dans ve şarkı sahneleri gibi gerçek hayatla bağlantılı olan unsurlara yer verilmesi ile dijital ekran içinde insani gerçeklik duygusu korunmaya çalışılmıştır. Ayrıca filmde, Zoom uygulamasında görüşmelerin çoklu pencerede gösterilmesi yerine aç-karşı aç çekimi ile karakterlerin birbirleriyle karşılıklı konuşuyormuş gibi gösterilmeleri, izleyici üstünde yüz yüze iletişimin gerçekliğe yakınlığı hissinin yaratmıştır.

Sonuç olarak Seni Buldum Ya! filmi, pandemi zamanı kısıtlamaları ve engelleri içinde dijital teknolojinin olanaklarını kullanarak dijital sinema içinde özgün bir dil oluşturmuştur. Film, video konferans uygulaması Zoom'u biçimsel araç olarak kullanmanın yanı sıra anlatı diline de dönüştürmüş ve karakter-izleyici, mekan ve zaman ilişkisini dijital ortamda yeniden kurgulamıştır. Erdem, dijital sinemanın oluşturduğu elastik gerçeklikten filmde kaçamasa da geleneksel sinemanın oluşturduğu gerçeklikten uzaklaşmamaya çalışmıştır. Film boyunca izleyicinin hem gerçek hayattan kopmaması hem de ekranın yarattığı gerçekliğin farkında olması sağlanmıştır. İzleyicinin, aç-karşı aç çekimleri, dans ve şarkı sahneleri gibi öğeler ile dijital sinemanın yarattığı elastik gerçekliğe hapsolması engellenerek özgün bir yapıt oluşturulmuştur.

Erdem'in neredeyse tamamını Zoom aracılığıyla ürettiği bu film denemesi, kendisinin de ifade ettiği gibi, film çekmek için artık kameraya bile gerek olmaması

nedeniyle de pandemi koşullarının yarattığı zorunlu bir çözüm olarak görülmemelidir. Yönetmenin, dönemin şartları gereği kısıtlı olanaklarla çektiği bu film aynı zamanda sinema için yeni yaratıcı olanakların da kapısını aralamaktadır. Bu başarılı örnek film ile görülmektedir ki film yapımında pahalı kamera ekipmanları ve teknik altyapı olmadan da film çekimleri gerçekleştirilebilmektedir. Bu sayede *Seni Buldum Ya!* filminde olduğu gibi, açı-karşı açı çekiminin ve ekran aracılı gerçeklik yaratımının kullanıldığı yapımların artması olanaklı hale gelecektir.

KAYNAKÇA

Altunay, D. A. (2022). *Seni Buldum Ya! Yapısal bir inceleme*. E. G. Uğurlu (Ed.), *Bir meçhul âleme giderken sinema: Farklı okumalarla bir film: Seni Buldum Ya içinde* (ss. 75–92). Nobel Akademik Yayıncılık.

Anadolu, B. (2022). "Bir ekranı kapatıp diğerini açıyorum": *Seni Buldum Ya!* filmi üzerine bir alımlama çalışması. E. G. Uğurlu (Ed.), *Bir meçhul âleme giderken sinema: Farklı okumalarla bir film: Seni Buldum Ya içinde* (ss. 1–30). Nobel Akademik Yayıncılık.

Anadolu, B. (2025). Hayaletli medya ve gerçek zamanlı ekran korkusu: Masaüstü korku filmleri üzerine bir çalışma. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 18(51), 1671–1690.

Balkan, G. (2021). Teknoloji, sanat ve gerçek. *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(2), 94–103.

Bazin, A. (1966). *Çağdaş sinemanın sorunları* (N. Özön, Çev.). Bilgi Yayınevi.

Bazin, A. (2011). *Sinema nedir?* (İ. Şener, Çev.). Doruk Yayınları.

Büker, S. (1989). *Film ve gerçek*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Büker, S. ve Topçu, Y. G. (2010). *Sinema: Tarih kuram eleştiri*. Kırmızı Kedi Yayınları.

Casetti, F. (2011). Sutured reality: Film, from photographic to digital. *October*, 138, 95–106.

Creswell, J. W. (2021). *Nitel araştırma yöntemleri* (M. Aydın, Çev., 6. baskı). Siyasal Kitabevi Yayınları.

Culkin, N. ve Randle, K. R. (2003). Digital cinema: Opportunities and challenges. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 9(4), 79–98.

Erkılıç, H. (2017). Dijital sinema teorisi üzerine: Akışkan sinema ve akışkan sinema teorisi. *SineFilozofi*, 2(4), 56–72.

Ganz, A. ve Khatib, L. (2006). Digital cinema: The transformation of film practice and aesthetics. *New Cinemas*, 4(1), 21–36.

- Güntay, V. ve Yılmaz Güntay, G. (2019). Sinemada dijital görsel efekt kullanımı ve alternatif gerçeklik kurgusu. *SineFilozofi, Özel Sayı(1)*, 275–296.
- Kabadayı, L. (2021). Özne-deneyim-anı ilişkisinin dijital inşası: Seni Buldum Ya! *Erciyes İletişim Dergisi*, 2, 45–61.
- Kracauer, S. (2015). *Film teorisi: Fiziksel gerçekliğin kurtuluşu* (E. Öztarhan, Çev.). Metis Yayınları.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. The MIT Press.
- Manovich, L. (2021). Dijital sinema nedir? P. Fontini (Çev.), *Post sinema 21. yüzyıl sinemasının kuramsallaştırılması içinde* (ss. 31–59). Notabene Yayınları.
- McLuhan, M. ve Fiore, Q. (2019). *Yaradığımız medya* (O. Ünsal, Çev.). Nora Kitap.
- Neuman, L. W. (2014). *Toplumsal araştırma yöntemleri 1* (S. Özge, Çev., 7. baskım). Yayınodası Yayınları.
- NTV. (2021). *Reha Erdem Zoom üzerinden çektiği Seni Buldum Ya filmini anlattı*. <https://www.ntv.com.tr/sanat/reha-erdem-zoom-uzerinden-cektigi-seni-buldum-ya-filmini-anlatti,xlPhc2b-eESVEeAiO5oGZw>
- Savaş, H. (2002). Fenomenolojik bakış ve sinema. *Kurgu Dergisi*, 19, 67–83.
- Sunal, G. (2016). *Sanal gerçeklik ve dijital sinemanın olanakları üzerine bir değerlendirme*. İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (İNİF E-Dergi), 1(2), 294–309.