

Araştırma Makalesi / Research Article / Article de Recherche

# VR<sup>1</sup> Hikâyelerini Anlamlandırmak: Atraksiyonlar Sineması Bağlamında Bir Okuma

**Arife Hümeýra Hüsmen**

Arş. Gör.  
Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi  
humeyrahusmen@gmail.com  
ORCID: 0000-0002-6582-1411

## Abstract

### Making Meaning out of VR Stories: A Reading within the Context of the Cinema of Attractions

*VR has been spread to general use since the 2010s with increasing sales values every year and the initiatives announced on its behalf; VR appears as a candidate striving to gain a place for itself. The way this tool tells a story is so novel that it can only be discussed through the designs that will be implemented. This study aims to engage in a similar discussion and contends that VR stories, which are to develop a specific language for themselves, can attain success by keeping their distance from classical narrative cinema. VR is not a tool that has designated rules and analysis methods. The lack of a precise frame of analysis requires one to lean back on former tools and methods. Following a similar method, this study utilizes the concept of the cinema of attractions. This study is based on a theoretical framework that is executed by describing the cinema of attractions. Portrayals of the cinema of attractions obtained from this theoretical framework are used to discuss VR stories. In this study, motivations of the cinema of attractions that highlight the interaction, emphasize the presence of the audience, and aim to shock them, are used to interpret VR stories. By assessing two VR experiences, namely *The Key* (2019) and *Goliath* (2021), that are*

<sup>1</sup> Açılımı “virtual reality” olan ve Türkçe’ye “sanal gerçeklik” olarak çevrilen VR, “sanal” ve “gerçeklik” kelimelerinin ağır yükünden arındırılarak kavram karmaşası yaratmaması için metin boyunca kısaltma olarak kullanılacak.

*avored as the object of analysis considering their success in the field, it is concluded that trying to comprehend VR stories as simulations and differentiating them from the classical narrative cinema and its strategies based on the representation could be beneficial in revealing the potential of VR.*

**keywords:** *virtual reality, VR, the cinema of attractions, classical narrative cinema, immersion*

## **Résumé**

### **RV Donner du sens aux histoires en réalité virtuelle: une lecture dans le contexte du cinéma d'attraction**

*La RV est devenue un outil d'usage général à partir des années 2010. Elle se présente devant nous comme un candidat à se faire place avec des chiffres de ventes qui augmentent d'année en année et des projets lancés spécifiquement dans ce contexte. La façon dont cet outil raconte une histoire est si nouvelle qu'elle ne peut être discutée qu'à travers les conceptions qui seront mises en oeuvre. Cette étude a pour objectif de mener une discussion similaire et soutient que les histoires de la RV, qui visent à développer un langage spécifique, ne peuvent réussir qu'en s'éloignant du cinéma narratif classique. La RV n'est pas encore un outil dont les règles et les méthodes d'analyse sont parfaitement déterminées. Par conséquent, cette ambiguïté des règles oblige donc à s'adosser aux outils précédents lorsque l'on parle sur la RV. La présente étude aussi poursuit une méthode similaire et tire parti du concept de cinéma d'attraction. On peut dire que l'étude porte sur une révision de la littérature à travers la description du cinéma d'attraction. Les définitions du cinéma d'attraction obtenues à partir de cette littérature ont été utilisées pour traiter les histoires de la RV. Dans l'étude, les motivations du cinéma d'attraction qui mettent l'accent sur l'interaction, soulignent la présence des spectateurs et visent à les choquer ont été utilisées pour donner un sens aux histoires de réalité virtuelle. En tenant compte du succès obtenu dans le domaine, les expériences de « The Key » (2020) et de « Goliath » (2021), ont été choisi comme exemple ; ont été analysé, et il a été conclu il a été conclu qu'essayer de donner un sens aux histoires de RV avec le mot simulation en s'éloignant des formes de représentation du cinéma narratif classique sera bénéfique pour révéler le potentiel du médium.*

**mots-clés:** *réalité virtuelle, RV, cinéma d'attractions, cinéma narratif classique, immersion*

## Öz

VR, 2010'lerden itibaren genel kullanıma yayılan bir araç haline geldi. Artan satış rakamları ve özelinde duyurulan projelerle her geçen yıl kendine daha fazla yer edinmeye aday bir araç olarak karşımızda duruyor. Bu aracın nasıl hikâye anlatacağı ise ancak ortaya konan tasarımlar üzerinden tartışmaya açılabilir kadar yeni. Bu çalışma benzer bir tartışma yürütme amacını taşıyor ve özgül bir dil geliştirme çabası içinde olan VR hikâyelerinin başarıyı klasik anlatı sinemasından uzaklaşarak bulabileceğini savunuyor. VR henüz tam anlamı ile kuralları ve analiz yöntemleri belirlenmiş bir araç değil. Bu belirsizlik, VR üzerine konuşurken kendinden önceki araçlara sırt yaslamayı gerektiriyor. Eldeki çalışma da benzer bir yöntem izleyerek atraksiyonlar sineması kavramından yararlanmakta. Çalışmanın, atraksiyonlar sinemasının betimlenmesi yoluyla bir literatür taramasına dayandığı söylenebilir. Literatür taramasından atraksiyonlar sinemasına dair özellikler elde edildi ve elde edilen özelliklerden yararlanılarak VR hikâyeleri tartışmaya açıldı. Çalışmada atraksiyonlar sinemasının etkileşimi öne çıkaran, izleyicisinin varlığına vurgu yapan ve onu şoke etme amacı taşıyan yönelimleri VR hikâyelerini anlamlandırmak için kullanıldı. Alanda sağladıkları başarılar göz önünde bulundurularak örneklem olarak tercih edilen *The Key* (2019) ve *Goliath* (2021) deneyimleri incelendi. VR hikâyelerinin klasik anlatı sinemasının temsil biçimlerinden uzaklaşarak, simülasyon kelimesi ile anlamlandırılmaya çalışılmasının, aracın potansiyelini ortaya çıkarmada fayda sağlayacağı sonucuna varıldı.

**anahtar kelimeler:** sanal gerçeklik, VR, atraksiyonlar sineması, klasik anlatı sineması, sarmalama

## Giriş

Bu makale, VR hikâyelerini klasik sinema anlatısının dışında bir bakış açısı ile ele almayı amaçlıyor. VR bir simülasyon aracı olarak tanımlanırken, etkileşim, mevcudiyet<sup>2</sup> ve sarmalama<sup>3</sup> gibi kavramlar ile betimlenmekte. Bu özelliklerle tasarlanan hikâyeler deneyimleyici<sup>4</sup>sinin bedensel varlığına vurgu yapan stratejilere sahip. Benzer bir yaklaşımı erken dönem filmlerde de görebiliyoruz. Atraksiyonlar sineması olarak adlandırılan 1900'lerin başı gibi bir dönemde hareketli görüntü, seyircisine, şok etkisi yaratma hedefiyle büyük gösteriler ve illüzyonlar sunar. Atraksiyonlar sineması kavramını önemli kılan, vurguladığı seyircilik konumudur.

Klasik bir sinema anlatısı, aralarında neden sonuç ilişkisi ile kurulmuş bağlar bulunan olaylar dizisidir (Nelmes, 2012, s. 80). Seyircinin bu olaylar dizisi ile kurgu, mizansen, karakter ve karakter gelişimi ile sağlanan özdeşleşme vasıtasıyla iletişim kurduğu varsayılır. Kendine sunulan görüntü ve seslerin gerçekliğine kapılmış, içlerinde kaybolmuş, pasif bir seyirci konumu şekillendirilir. Bu tarz bir yaklaşım tek ve evrensel bir seyirci pozisyonu varsayar. İzleyicinin sinemadan beklentisinin ekrandaki dünya içinde kaybolmak olduğu düşünülür. Görüntü ve ses ne kadar gerçekse klasik anlatı sineması amacına o kadar iyi hizmet etmiş olacaktır. Bu görüş, ilk dönem filmleri de gerçekçilik beklentisi bağlamında inceler. Bugün sinema denilince aklımıza gelen renk, ses, kurgu ve karakter gibi unsurların nasıl kullanılacağıнын henüz çözülememiş olması ilk dönem filmlerin bir eksikliği olarak tanımlanır. İyi bir filmde beklenen en temel unsur gerçekçiliktir.

Atraksiyonlar sineması, gerçekçilik beklentisi bağlamında şekillenen sinema tarihini yeniden ele almak için bir girişimdir. Kavram, Tom Gunning'in<sup>5</sup> öne çıktığı bir çabanın sonucunda ortaya atılır. Bu çabada, erken dönem filmlerin sinemanın henüz olgunlaşmamış ürünleri olarak tanımlanmasının önüne geçilmeye çalışılır. İzleyicisine özdeşleşebileceği bir alan sunarak değil, onu şaşırtarak ve etkileşimi sağlayarak hitap etme amacındaki bu filmlerin, takipçisi oldukları illüzyon

2 "Presence" olarak geçen bu kelime metin boyunca "mevcudiyet" olarak çevrilecek.

3 VR'ın temel özelliklerinden biri olarak görülen "immersion", Türkçeye batırma, daldırma, dalma gibi kelimeler ile çevrilebilmekte. Sunulan deneyimin içine zihinsel ve fiziksel olarak yoğun bir biçimde girme anlamına gelen bu kelimenin yeri; batırma, daldırma gibi kelimelerde tutulmaya çalışıldığıında tam anlamını vermeyeceği düşüncesi ile "sarmalama" olarak kullanılacak.

4 VR hikâyeleri için "izleyici" kelimesini kullanmak uygun düşmüyor. VR anlatıları bir seyir pratiği olmaktan çok tamamı ile içine alma, etkileşim kurma ve gözden farklı duyu organlarına da hitap etme iddiası içinde. Bu sebeple VR aracını deneyimleyen kişileri karşılamak için İngilizce literatürde "user" kelimesi kullanılmakta. Kelimenin Türkçe'deki tam karşılığı olan "kullanıcı" herhangi bir yeni medya aracına yönelik çağrışımlar barındırma potansiyeline sahip. Bu sebeple, metinde "user" kelimesini karşılamak için VR deneyimleri özelinde "deneyimleyici" kavramı da tercih edildi.

5 Kavramın ortaya çıkış ve geliştirilme süreci "Attractions: How They Came into the World" (Gunning, 2006b) metninden takip edilebilir. Tom Gunning'in orijinal "The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde" metni ise ilk kez 1986 yılında Wide Angle dergisinde yayımlanır, Thomas Elsaesser ve Adam Barker'in editörlüğünü yaptığı Early Cinema: Space Frame Narrative (1990) derlemesinde küçük değişikliklerle yeniden yer bulur. Bu makalede yararlanılan The Cinema of Attractions Reloaded (Strauven, 2006) derlemesindeki metin ise iki versiyonu bir araya getiren bir nitelik taşıyor.

üretme merkezli bir geleneğin izlerini taşıdığı iddia edilir. Bu gelenek ve izleyici ile kurduğu ilişki ilerleyen bölümlerde ele alınarak VR hikâyelerinin anlamlandırılmasına temel oluşturacak.

Gunning, Grand Cafe'deki tren garı gösterimine değinir. Sinema tarihinde, gösterim sırasında seyircilerin ekrandaki görüntünün gerçekliğine kapıldığı ve trenin üzerlerine geldiğini düşündükleri için kaçıştığı yazılagelmiştir. Gunning'e göre bu tarihsel anlatı seyirciyi pasif konumda varsaymaktan ve filmleri yalnızca gerçekçilik bağlamında ele almaktan kaynaklanır. Erken dönem filmlerin seyircisini şoke etmelerinin, hayretler içinde bırakmalarının sebebi ekrandaki görüntünün gerçeğinden ayırt edilememesi değil, o güne kadar alışlagelen durağan imgeye hareket kazandıran bir illüzyon yaratmış olmalarıdır. Erken dönem filmler gerçekçilikleri ile değil, illüzyon yetileri ile izleyiciyi ekrana çekmişti. İzleyici ise bu illüzyonun farkında olarak filmlerle etkileşim kurmuş, atraksiyonlarının cazibesine tav olmuştu (1995, s. 114-119). "Atraksiyonlar sineması, anlatısal bir meşgale ile ya da karakterin psikolojik durumuna empati kurdurarak izleyicisinin ilgisini çekmek yerine onun merakına hitap etmiş ve film imgesinin fazlasıyla bilincinde olunan bir ortam yaratmıştı". İlk dönem filmlerinde, izleyici kurmaca bir dünyanın içinde kaybolmamıştı, gördükleri ve duyduklarının bir illüzyon olduğunun farkındaydı. Sunulan illüzyonun merakı içinde, bu merakı tatmin etme güdüsüyle filmlere gitmişti. Aktif ve katılımcı bir seyirciydi (1995, s. 121). Atraksiyonlar sineması kavramının film ve seyirci arasındaki etkileşimi öne çıkarmayı hedeflediği görülebiliyor. Bu hedef, VR gibi çağdaş anlatı biçimlerini ele almak için de kullanışlı olabilir.

Rabinovitz, klasik sinema anlatısının varsaydığı, ekrandaki görsel-işitsel dünyaya tüm dikkati ile kapılmış seyircilik pozisyonunun tartışmaya açılması gerektiğini vurgular. Kendi önerisi, bedensel varlığının farkında, ekran ile iletişimini bilinçli şekilde kuran, refleksif bir seyircilik konumu üzerinedir. Bu seyircilik konumunu, Hale's Tours and the Scenes of the World (1904-1911) ile başlatır (2004, s. 100). Ambiyans sesleri ve anlatıcılar yardımıyla duyulara hitap eden "hipergerçekçi seyirlik"ler (hyper-real spectacle) olarak da adlandırılabilir bu tren yolculuğu simülasyonları, izleyicilerini klasik anlamdaki seyircilik deneyiminden farklı, bedensel ve duyumsal bir alana konumlandırır (Rabinovitz, 2006, s. 42). Bedeni duyumsal bir deneyim alanı içine sokma çabaları sinemanın ilerleyen dönemlerinde de görülür. 60'larda gözlüklü seyirciler yaratan 3D, üç adet 35 mm ekrandan oluşan Cinerama, 70'lerde lmax ve 90'larda Omnimax (film kubbeleri), benzer amaçlar güderek yapılmış tasarımlara sahiptir. Bu dijital hareketli imgeler, beden varlığını öne çıkarır ve beden ile makine arasındaki etkileşime odaklanır. Kamera hareketleri, kapsayıcı ekranlar, çevresel görüyü harekete geçiren ışık oyunları, öznel kamera açıları, hareketli koltuklar, çok boyutlu sesler ve bunları öne çıkaran hikâyeler fiziksel ve bilişsel duyuları harekete geçirme amacı taşır (Rabinovitz, 2004, ss. 100-102).

Atraksiyonlar sinemasının çabaları, gelişen teknolojilerde de sürdürülmüş ve klasik anlatının bir parçası olarak kendine yer bulmuştur. Klasik sinema anlatısı

tarafından şekillendirildiği varsayılan pasif seyirci yerine, bedensel varlığı ve duyu-sal kapasiteleriyle öne çıkan bir özne pozisyonu (Rabinovitz, 2004, s. 107) tahay-yül edilebilir. Atraksiyonlar sineması kavramı bu tahayyülü gerçekleştirmek ve VR hikâyeleri üzerine düşünmek için yararlı olacaktır. Bununla birlikte, VR'ın nispeten yeni bir teknoloji oluşu erken dönem sinema ile arasında paralellik kurmaya ola-nak sağlayabilir. Rabinovitz, Hale's Tour'da seyircilerin yaşadığı mide bulantısının bir benzerinin ilerleyen dönemde Imax ve Omnimax seyircilerine yöneltilen uyarılarda da görüldüğünü belirtir (2004, s. 107). VR'ın da benzer tartışmalar etrafında şekillendiği, hareketten kaynaklanan rahatsızlıklara (motion sickness) sebep oldu-ğu görülüyor. Fakat alışık olunmayan bir teknolojinin deneyimleyicisinde bıraktığı bu tarz etkilerin, donanımsal gelişmeler sayesinde aşılımaya başlandığını söyleyebiliriz. Teknoloji hızla ilerliyor ve VR'ın, sinema için uzun yıllar almış olan kül-türel meşruiyeti kazanma çabaları kendini göstermekte. Saf eğlenceler olmanın ötesinde, özgün potansiyellerini kullanarak hikâye anlatma çabası içine giren VR tasarımları, film festivallerinde kendilerine ayrılan bölümlerde gösteriliyor. Fakat artık tek bir ismin eseri olarak görülen hikâyelerden ziyade, Darley'nin dijital çağın medya formları için ortaya koyduğu gibi çoğul kelimelerle ifade edilen grupla-rın çabalarını tartışıyoruz. Şirketler, stüdyolar, yapım şirketleri ve tasarımcılar öne çıkıyor (2000, s. 136-137). Tüketiciler, deneyimleyecekleri tasarımları seçerken senaryo yazarı kadar bir 3D sanatçı ya da yönetmen kadar bu yönetmenin temsil-cisi olduğu stüdyo da önem teşkil ediyor. Örneğin, Oculus Store'da bir auteurün hikâyelerini aramıyor, Felix & Paul Stüdyosu'nun son çıkan deneyimleri arasından seçim yapıyorsunuz. Bu makalede incelenecek olan iki yapım için de benzerleri söylenebilir. Goliath: Playing With Reality (2021) bir tasarımcı grup, "anagram"ın eseri olarak sunulurken The Key (2019), yönetmeni Celine Tricart kadar, benzer işler yapan "Lucid Dreams" yapım şirketi ile de öne çıkıyor.

Tasarım ekipleri ve yapım şirketleri, kullandıkları aracın kendine has özellik-leri ile nasıl hikâyeler sunuyor ya da sunma çabası içindeler sorusu, atraksiyonlar sinemasından yararlanılarak cevaplanma potansiyeline sahip. VR, atraksiyonlar sinemasına benzer biçimde, simülasyon ve mevcudiyet üzerine kurulu bir araç. VR hikâyelerinin de etkileşimler sunması ve tasarımların adeta deneyimleyicinin varlığına yapılan vurgularla şekillenmesi atraksiyonlar sineması bağlamında ele alınabileceği savunusuna temel oluşturuyor. Klasik sinema anlatısından uzaklaş-maya çalıştığı noktada VR'ın ne gibi stratejiler geliştirdiği ve geliştirebileceği üze-rinde düşünmek gerekiyor. Kurgu ve çerçeveleme gibi tekniklerde VR'ın klasik anlatı sinemasından farklılaştığı görülebilir. Ancak asıl farklılığı giriş, gelişme ve sonucu belirgin olmayan VR hikâyelerinin özdeşleşmeye dayanmayan anlatı ya-pıları oluşturuyor. Nash'in de belirttiği üzere VR, sinema diline ait klasik anlatının tanımlandığı gibi bir temsil aracı değil daha ziyade bir simülasyon aracı olarak işlev gösteriyor (2017, s. 5).

Bu metin öncelikle, atraksiyonlar sineması üzerine düşünceleri ortaya koyan bir literatür sunacak. VR hikâyelerinin kendine yer bulduğu alan film fes-tivalleri olsa da VR'ın, sinemanın klasik anlatı dilinden uzaklaşma imkânı üzerine

düşünmek gerekiyor. Bunun için, klasik anlatı şekillenmeden önce sinemanın, “atraksiyon” olarak tanımlanan bir döneminin bulunduğunu görmek yarar sağlayabilir. Atraksiyon kavramı üzerine sunulan literatürden sonra, bu kavram da akılda tutularak, VR’ın nasıl gelişim gösterdiğine değinilecek ve “VR sinema ile birlikte ele alındığında literatürde nasıl işleniyor” sorusu cevaplanmaya çalışılacak. Belirtilen literatürün, üzerine inşa edildiği temel sorunsal yeni yayılım gösteren bir araç olarak VR’ın nasıl hikâye anlatacağına ve deneyimleyicisi ile nasıl bir iletişim kuracağına yönelik. Bu sebeple film festivallerinin VR bölümlerinden ödüllere dönmüş iki yapımla olan *The Key* ve *Goliath* deneyimleri inşa edilen literatür çerçevesinde ele alınacak.

### **Klasik Sinema Anlatısı ve Seyircisinden Uzaklaşmak: Atraksiyonlar Sineması**

Cratton, sinemanın izlendiği fiziksel bağlamın önemine vurgu yaparken erken dönem filmlerinin çeşitli ortamlarda alımlandığını da özellikle belirtir (2005, s. 60). Festivaller ve panayırılar ilk film gösterimleri için kullanılan mekânlardır. Bu mekânlara filmlerin taşınmasında etkili olan seyyar göstericiler de aracın yayılmasında fazlasıyla etkili olmuşlardır (Grieveson, 2005, s. 67). Seyyar göstericilere ihtiyaç duyulması; eğlence parkları, vodvil gösterileri, çadırlar ve çeşitli salonlarda filmlerin seyredilmesi, halkın büyük çoğunluğunun kırsalda yaşamasından kaynaklanır (Allen, 1990, s. 349). Bu durum, henüz şekillenmemiş olan klasik anlatı sinemasının seyircisinden farklı, beklentisi şov üzerine kurulu bir izleyici profili sunar (Allen, 1990, s. 352-353).

Seyirciliğin bağlamındaki bu farklılık sebebiyle Tom Gunning, 1906 yılına kadar olan sinema dönemini “atraksiyonlar sineması” olarak kavramsallaştırır. Farklı şovlar ve atraksiyonlarla bağlantısını göz önünde bulundurarak, ilk dönem filmleri bu atraksiyonların bir parçası olarak betimler (2006a, s. 381). Bu betimleme, ilk dönem filmleri, klasik anlatı sinemasına ulaşma noktasında bir basamak olarak gören ereksel anlayıştan farklıdır. Atraksiyonlar sineması kavramı, erken dönem yapımların kendilerine has özelliklere sahip olduğunu savunur. Gösterme, sergileme yani adeta şov üzerine kurulu olan atraksiyonlar sineması, ilk dönem izleyicilerinin heterojen yapısı göz önünde bulundurularak kavramsallaştırılır (Gunning, 2006a, ss. 381-384). Atraksiyonlar sineması kavramsallaştırmasını anlamak için, erken dönemde filmlerin seyredilme biçimlerine ve bu biçimlerde izleri sürülebilecek cazibelere bakmak gerekiyor. VR, bu cazibelerle ortaklıkları üzerinden ele alınabilir.

Mannoni sinema tarihini, bilimden eğlenceye kadar pek çok farklı amaç doğrultusunda geliştirilen yaklaşımların bir bütünü olarak ele alırken, bu çabaları birleştiren ortak bir güdünün bulunduğu fikrindedir. Bu çabalar, gözün fiziksel yetileri dahilinde algılanamayan ve deneyimlenemeyen olguları ortaya sermenin ötesinde, yaşamı yeniden yaratmaya dair bir hayalden beslenir. Bilimsel uğraşlar sinemaya giden yolda göz ardı edilemeyecek etkilere sahipse de sinema este-

tiği ve bu estetiği bir izleyiciye sunma girişimleri, gölge oyunları, aynalar, optik kutular, ışık oyunları, camera obscura, büyümlü fener, fantazmagoriler, stroboskopik oyuncaklar, sihirbazlık şovları ve panoramalar gibi daha birçok "atraksiyon" kökenli cazibede kendini gösterir (2005, s. 49-50). Fantazmagori gibi bir atraksiyondan haberdarsanız, sinemanın doğduğu net bir döneme işaret etmek yerine, filmleri, farklı şovlarla şekillenmiş bir sürecin parçası olarak ele alabilirsiniz (Robinson, 2005, s. 581). Yani atraksiyonlar sineması göz önünde bulundurulduğunda, filmlerin her zaman klasik bir anlatı sunma amacıyla olmadığı savunulabilir.

Atraksiyonlar sineması seyirci ile iletişim kurar, seyircinin varlığına adeta vurgu yapar. Klasik anlatı sinemasının diegetik dünyasından, yani zaman-mekân birliği, doğrusal bir hikâye ve karakter gelişimi sunan yapısından önce, izleyicinin dikkati çeşitli şovlar ve illüzyonlardan yararlanılarak çekilir. Atraksiyonlar sineması, seyircinin içinde kaybolduğu bir dünya yerine, onu şaşırtan bir gösteri vaat eder (Gunning, 2006a, ss. 381-384). Fakat Gunning'in, atraksiyonlar sinemasını klasik anlatının tam karşısına yerleştirmede de belirtilmeli. Filmlerin ilk dönemi, atraksiyonların yoğunlukta olduğu ancak klasik anlatı sinemasının da kendini gösterdiği bir alan olarak ele alınır (2006a, s. 386).

Atraksiyonlar sineması itirazlara da maruz kalır. Musser'e göre Gunning, erken dönem filmlerde anlatının üstlendiği rolü minimize etmiştir. Hikâye erken dönemde de izleyici için önem teşkil ediyor olabilir (2006, s. 382). Musser'in bu savunusunu desteklemek için sunduğu alternatif, farklı bir tarihselleştirme üzerinden ilerler. Atraksiyonlar sineması olarak adlandırılacak periyodun 1895 ve 1897 yılları arasına tekabül edecek kadar kısa sürdüğü iddiasındadır (2006, s. 400-410). Gunning'in 1907'lere kadar sürdürdüğü atraksiyonlar dönemi Musser tarafından kısa tutulmuştur. Erken dönem filmlerin anlatının oynadığı role odaklanmak için yeterli veriyi sağladığı düşünülürken farklı izleyici konumları üzerine konuşmak ve tarihler üzerinden tartışmalar yürütmek elbette mümkün. Ancak bu çalışmanın amacı iki görüş arasından birini öne çıkarmayı ve tartışmayı daha da derinleştirmeyi gerekli kılmıyor. Erken dönem sinemanın, sunduğu atraksiyonlar ile öne çıktığı savunusu VR hikâyelerine alternatif bir bakış sunmak için yeterli.

Atraksiyonlar sineması gibi, sinema tarihine ve seyircisine alternatif bir noktadan bakan bu dönemselleştirme VR hikâyelerinin sunduğu deneyimleri anlamlandırmak için kullanılabilir. Perdedeki iki boyutlu seyirliğin ötesinde vaatler olabileceği göz önünde bulundurulursa alternatif deneyimler tahayyül etmek kolaylaşır. Vodvil şovlarının 1905'e kadar şehirdeki sinemanın temel gösterim alanı olduğu düşünülürken, sunulan seyircilik konumunun sadece film izleme odaklı olmadığı görülebilir (Gunning, 2006a, ss. 385-387; Gevinson, 2005, s. 968). Akrobatlar, şarkıcılar, dansçılar, hayvan gösterileri, dans şovları, hikâye anlatıcıları, sihirbazlar ve daha birçoklarından oluşan vodvil programlarında filmler de kendine yer bulmuştur. Cazibeleriyle izleyicisini çekmeyi amaçlayan, adeta birer şölen olan vodvil şovlarının parçası olması, sinemanın da bu cazibelerden biri olduğuna işaret eder (Gevinson, 2005, s. 969).



Farklı izleme mekânlarına bir diğer örnek olarak eğlence parkları verilebilir. Filmlerin; şans oyunları, dans şovları, etnografik sergilemeler, yiyecek ve içecek sunumları gibi birçok aktivitenin bulunduğu eğlence parklarında alınması, görsel ve işitsel duylara hitap etmenin ötesinde kinestezik bir deneyim haline gelmelerini sağlar. Bu eğlence parklarının öne çıkan atraksiyonlarından biri de Hale's Tours of the World'dür (Rabinovitz, 2005, ss. 31-32). Gunning'in de belirttiği gibi "Hale's Tours" gibi atraksiyonlar, ilk dönem filmlerinin kökenleri ve sinemanın eğlence ile ilişkisi hakkında düşünmenin alternatif yollarını açar (2006a, s. 383). Hale's Tours, izleyicide, tren yolculuğu hissiyatı yaratır. Hareket simülasyonları, ses efektleri, kondüktör kostümü giymiş biletçiler ve konuşmacılar yardımı ile film görüntülerinin yarattığı illüzyon arttırılmaya çalışılmıştır (Gunning, 2005, s. 134).

Hale's Tours'da da kullanılmış olan kamera hareketleri dahi birer atraksiyon olarak sunulur. Filme üç boyutluluk kattığı iddia edilen kaydırmalı kamera hareketleri, seyircinin mevcudiyet hissiyatını arttırmak için kullanılır. Kamera hareketlerine verilen ilk örneğin Alexandre Promio'nun turist bakış açısını simüle etmek için, hareket eden bir teknenin üzerinde çektiği Venedik'teki Büyük Kanal görüntüsü (1897) olduğu düşünüldüğünde (Gunning, 2005, ss. 132-134) ilk dönem filmlerin taşıdığı atraksiyon niteliği de ortadadır. Gunning bu filmlerin sunulduğu seyahat çekimlerini panorama ile filmi birleştirme çabası olarak tanımlar (2005, s. 133). Turlar, hareketli görüntüler ve benzeri cazibeler aracılığıyla seyircinin duygumunu arttırma çabaları, sonrasında gelecek olan VR deneyimleri ile benzer bir amaç taşır: deneyimlenemeyecek olanı deneyimletme.

Ele alınan atraksiyonlar izleyiciyi; görmediği, deneyimlemediği ve hatta deneyimleyemeyeceği bir "şey" ile cezbetme amacı taşır. Bu atraksiyon biçimleri filmlerden önce panoramalarla sağlanır. Orijinalleri 18. yy'a tekabül eden panoramalar, seyircisine, sunulan mekânın içindeymiş gibi hissettirmek için büyük boyutlardaki yüzeylerin üzerine resmedilir. Işık değişimleri ve ses efektlerinin oluşturduğu bilimum teknik de bu hissiyata katkıda bulunur. Tarihsel olaylar, ünlü yerler yeniden canlandırılır (Herbert, 2005, s. 270). Filmlerin yükselişiyle panoramalar düşüşe geçmiş olsa da bu devasa yüzeylerin izleyiciyi çekme yöntemi de benzerdir: görülemeyen yerleri göstermek, deneyimlenemeyen anları deneyimletmek, ulaşılamayacak olanın hissiyatını sunmak. Bu hissiyatlar balmumu müzeleri, canlandırma sergiler ve teatral tablolar gibi çerçevelemenin ve dramatik ışıklandırmanın önem taşıdığı atraksiyonların da temellerinden biri olmuştur. Sinematik bir hissiyatın başlangıcı olarak da tanımlanabilecek olan bu atraksiyonlar (Griffiths, 2005, s. 658) "-miş gibi" hissiyatını seyircisine yaşatır.

Sinema dilinin şekillenmeye başladığı noktada ise atraksiyonlar tamamen kaybolmamış, günümüzde, büyük gişe filmlerinde kendilerini gösterdikleri klasik anlatı sinemasının bir parçası haline gelmiştir (Gunning, 2006a, s. 387). Tomaso- vic'e göre görseelliği ile öne çıkan, senaryoyu bir atlama tahtası olarak kullanan, görsel efektte büyük önem veren ve izleyicisini şoke etme amacı taşıyan büyük bütçeli Hollywood filmleri, seyirci ile kurdukları ilişki biçimini atraksiyonlar sinema-

sının marifetlerinden esinlenerek şekillendirmiştir. Tomasovic, belirtilen filmlere olumlu bir gözle bakmasa da seyirlik (spectacle) olarak tanımlanan ve izleyicisini ekrana bağlama amacı taşıyan bu yapımlar cazibeler ile amaçlarını gerçekleştirir (2006, s. 309-320). Atraksiyonlar, Tomasovic'in tedirginliğini yaşadığı gibi, cazibeler içinde kaybolmuş bir seyirci yaratma potansiyeline sahip olsa da görülemeyeni gösterme ve deneyimlenemeyeni deneyimletme çabaları, alternatif bir dil geliştirmek için de kullanılabilir. Bu çalışmanın inceleme alanı olan VR da anlatıdan tamamıyla soyutlanmış bir araç değil. Ama klasik anlatının ötesini görmek ve VR gibi yeni oluşan bir dile yaratıcı kapılar açabilmek için atraksiyonlar sineması kavramının kullanılabilceği görüşündeyim. Bu görüşü geliştirmek için ilerleyen bölümde VR'in kısa bir tarihine değinilerek atraksiyonlar ekseninde bir düşünüş sağlama çabası içinde olunacaktır.

### **Bir Atraksiyon Olarak VR**

Tarihsel bir çerçeve çizilmek istendiğinde VR teknolojisini şekillendiren buluşlar çeşitli noktalarda bulunabilir. Teknolojinin izlerini 19. yüzyılda arayan Jerald, Charles Wheatstone'un 1832 tarihli stereoskobunda VR'in temellerini görür. David Brewster ise üç boyutlu görüntü elde etmek için iki gözün birlikteliğine duyulan ihtiyacı vurgulayan stereoskobu elde taşınabilir bir biçime getirerek sinemayı da etkilediği vurgulanan atraksiyonlardan birini tasarlamış olur. Bu icat "viewmaster" benzeri bir alettir, ilerleyen dönemde karşımıza çıkacak "Google Cardboard" ve benzeri telefon temelli stereoskopik aletlerin çalışma prensibinin temelidir (Jerald, 2016, s. 15-16).

Daha yakın bir dönemde VR'in izleri sürüldüğünde ise Morton Heilig'in 1962 tarihli deneyiminden bahsedilebilir. Sensorama, deneyimleyicisine, titreşimli koltuklar ve rüzgâr illüzyonu ile, bir motor sürüşündeymiş hissiyatı yaşatır. 1968'te ise Ivan Sutherland ilk HDM olan Sword of Damocles'i sunar. 70'lerde Myron Krueger'in, iki boyutlu bir deneyim sunsa da katılımcının silueti ile etkileşim içine giren bir yapay zekâ olan Videoplace'inden söz edilebilir. Askeriyenin uçuş simülâtörleri, NASA'nın astronotlar için tasarladığı AMES ve VIVED ve sonrasında daha genel kullanıma yayılan VIEW gibi çalışmaları da VR'in gelişiminde etkilidir. Andrew Lippman'ın 1978'de MIT'de geliştirdiği etkileşimli video disk, sunduğu sokak gezintisi deneyimi ile benzer bir yere konulabilir (Gigante, 1992, s. 5-8; Mazuryk ve Gervautz, s. 2-3, 1999). 90'larda ise VR, ev kullanımına indirgenmeye çalışılan bir araç olarak karşımıza çıkar. 2000'lerin ilk on yılında bir durgunluk evresi geçirse de 2014'te Facebook'un Oculus'u satın alması ile ilginin günümüzde yükseldiği bir araç haline gelmiştir (Jerald, 2016, s. 27).

VR'in estetiği üzerine konuşmaya ise 1992 tarihli bir metinle başlayabiliriz. Steuer, VR'in, donanım üzerinden tanımlandığı 90'larda, estetik kaygılarla da ele alınabileceğini öne süren bir yazar olarak önem teşkil ediyor. Sadece aracın fiziksel yapısına odaklanan bir tanımlamanın yetersizliğine vurgu yapan Steuer, çizdiği teorik çerçeve ile sosyal bilimler ekseninde VR üzerine düşünmenin kapılarını aç-

miş biri. Teknolojinin öne çıktığı bir tanım yaptığımızda VR; üç boyutlu stereoskopik ve kafaya takılan bir ekrana sahip, el ve bedeni takip eden araçlardan yardım alan, binaural ses kullanan, kapsayıcı, birçok algıya aynı anda hitap edecek deneyimler oluşturan bir araçtır (Gigante, 1993, s. 3). Jerald'ın 2016'da yayımlanan, iyi bir VR tasarımının nasıl inşa edileceğini anlattığı kitabında, ihtiyaçlar doğrultusunda yaptığı tanım daha basite indirgenmiş: VR, bilgisayar tabanlı, gerçekmiş gibi deneyimlenebilen ve etkileşime geçilebilen dijital bir ortamdır (2016, s. 9).

Görüldüğü üzere, donanım bağlamında yapılan tanım insan etkenine odaklanılmıyorken tasarımı, yani estetiği gözeten bir tanımlama etkileşimi merkezine koymakta. Steuer'in amacı da benzerdi: insan kavramına odaklanan bir yaklaşım geliştirmek. Steuer, "mevcudiyet" kavramına vurgu yaparak ikili bir ayrıma gider. VR'ı kullanırken gerçekten mevcut olunan çevreyi ve simülasyonla deneyimlenen çevreyi ayırır. Simülasyonla mevcut olunan çevreyi tele-bulunma olarak tanımlar (1992, ss. 75-76). Steuer'in odak noktası, kullanıcının tele-bulunuş deneyimidir. VR, sadece alıcısına bilgi sunan bir araç olmanın ötesine geçilir. Artık, etkileşim içinde olunan bir kullanıcıdan da bahsedilmektedir (1992, ss. 77-78). Bu noktada, VR gibi son teknoloji bir araç geleneksel teknolojiler ile karşılaştırılabilir hale gelir.

VR, yeni teknolojiler odağında tanımlanan bir teçhizat olmaktan çıkar ve bir etkileşim aracı olarak betimlenebilir. Bu, diğer iletişim araçlarının sunduğu deneyimler ile ortak bir alan içinde düşünülebileceği anlamına gelir. Yani VR son teknoloji bir donanımdan bir iletişim aracı olmaya doğru yol alır (Steuer, 1992, s. 79). Steuer'e göre telefondan televizyona, video oyunlarından mektuplaşmaya kadar birçok iletişim aracı, VR seviyesinde olmasa da simüle etme ve sanal bir ortam deneyimletme üzerine kuruludur (1992, s. 79). Bu düşünce sanallığı genele yaşıyor olsa da VR'ı üst bir teknoloji olarak düşünmeyi bırakıp diğer iletişim araçları ile benzer bir temele dayandırır. Jerald'ın da belirttiği gibi VR, mevcudiyet sunan bir araç olarak düşünülürse, "bugün VR olarak tanımladığımız kavramın öncülleri insanların hayal güçleri, mağara çizimleri ve konuşma vasıtasıyla iletişim kurma yetilerinin gelişmesi kadar eskiye dayandırılabilir". Sonuçta, mağara resimleri bile illüzyonlar yaratır (2016, s. 15).

VR'ı illüzyon yaratan diğer araçlardan ayıran ise canlılığı, etkileşim düzeyinin yüksekliği ve daha fazla duyuya hitap etmesidir. Bu özellikleri ile, deneyimleyicisinin algılarına yoğun biçimde hitap eder (Steuer, 1992, ss. 81-84). Fakat Jerald'ın da belirttiği gibi, VR deneyiminin etkileşim düzeyi yüksek tasarımını elde etmek zorlu bir süreç. VR ortamının teknik anlamda başarısız uygulamaları, sağlık problemlerine yol açabilirken başarılı bir uygulama belki de hiçbir zaman deneyimlenemeyecek olanı kullanıcısına sunar (2016, s. 1). VR teknolojisini iyileştirme çabalarında, teknik anlamda başarısız deneyimleri en aza indirmek ve sarmalamayı arttırmak gibi gereklilikler karşımıza çıkıyor.

Slater ve Wilbur'un metni bu durumu özellikle vurgulayan çalışmalardan. Slater ve Wilbur'un ideal deneyimleyicisi, "hissiyatı" en gerçekçi biçimde yaşa-

yan kişi olarak karşımıza çıkar. Yani sunduğu "hikâye" ile, deneyimleyicisini bulunduğu sanal konumla bedensel olarak özdeşleştiren ve gündelik gerçekliğe en yakın deneyimi yaşatabilen uygulama başarılı sayılır. Slater ve Wilbur'un cevap aradığı soru "kullanıcı VR ortamına en başarılı biçimde nasıl dahil edilebilir"dir. Artırılmaya çalışılan unsurun ise "mevcudiyet" olduğunu söyleyebiliriz (1997, s. 605-609). Kendini VR deneyiminin içinde kaybetmiş, bulunduğu ortamlarla özdeşleşmiş bir kullanıcı başarının göstergesidir. Fakat daha güncel görüşler özdeşleşmenin ötesine geçmenin gerekliliğini vurgulamakta.

Slater ve Wilbur'un kendini kaybetme odaklı yaklaşımları birçok VR deneyimi için hala geçerli olsa da bu tarz bir klasik anlatıdan çıkışın gerekli olduğunu vurgulamak bu çalışmanın amaçlarından birini teşkil ediyor. Jerald'ın da belirttiği gibi fotorealizm, her zaman mevcudiyeti artıran bir unsur değil. Sistemin, bedensel hareketlere hızlı geri dönüşler vermesi, karakterlerin hareketleri ve derinlik algısına yapılan vurgular daha başarılı bir deneyim sunabiliyor. Bir animasyon dünyasının içinde bulunmak, gerçek bir çekimden daha fazla mevcudiyet yaratabiliyor (2016, s. 50-51). Belirtilen unsurları gerçekleştirmek için tam anlamı ile klasik anlatının devam ettirildiği gerçekçi bir yaklaşıma da ihtiyaç yok. Hatta bu yaklaşımdan uzaklaşmak daha yaratıcı ve VR'in potansiyelinin daha iyi kullanılmasına olanak sağlayabilir. Bu doğrultuda, ilerleyen bölümde, klasik anlatının ötesine geçebilecek imkânlar kapı açması için sinema ve VR arasındaki ilişkiye değinilecek.

## **Sinema ve VR**

İyi bir VR tasarımının nasıl olması gerektiği sorulduğunda verilen yanıtlar insan unsurunu merkeze alan etkileşimci bir yaklaşıma sahiptir. Bu sebeple etkileşim için gerekli olan "sarmalama, mevcudiyet, vücut bulma" gibi etkenlerin, VR tasarımları inşa edilirken öne çıktığını belirtebiliriz (Zhang, 2020; Tricart, 2018, s. 88; Aylett ve Locuhart, 2003, s. 2). Etkileşim meselesi VR'ı klasik anlatı sinemasından ayırarak farklı bir noktada durmasına olanak sağlar. VR'in hala bir anlatı aracı olarak görüldüğünü söylemek çok da yanlış olmayacak. Fakat, anlatı ekseninde ele alındığı görüşlerde dahi VR'in durduğu farklı konum vurgulanmakta. Bu sebeple, anlatı kavramı da geleneksel çerçevesini kıran bir biçim alıyor. Örneğin, Aylett ve Louchart'a göre VR'da hikâye alışık olunan biçimde, zamandizinsel olarak ele alınmamalı ve kendisi, başlı başına bir süreç olarak görülmeli. Yani mimetik ve diegetik bir yaklaşımdan, etkileşim odaklı bir tasarıma geçilmesi gerekiyor (2003, s. 6). Film alımlayıcısı için kullanılan "seyirci" ve VR deneyimleyicisi için uygun düşen "kullanıcı" kelimeleri arasındaki fark da bu durumu örneklendirmekte (Aylett ve Louchart, 2003, s. 3). Seyirci, pasif bir konuma işaret ederken kullanıcı, etkileşim içinde olduğu ortamda değişim yaratabilen aktif bir konum imliyor.

Sinema ve VR arasındaki fark, anlatılara yöneltilen sorularda da karşımıza çıkabiliyor. Tricart'ın da belirttiği gibi sinemada hikâyeye yöneltilen "neden" ve "ne" sorularından önce VR'da "nerede" sorusu gelirken, "ben kimim" sorusu da önem teşkil etmekte. Bunlar katılımcıya hikâyede bir rol biçildiği ya da varlığı

onandığı için karşımıza çıkan farklılıklar (Tricart, 2018, ss. 94-98). Diğer VR tasarımları gibi yoğun biçimde etkileşim sağlamayan CVR<sup>6</sup> deneyimlerde dahi kafa hareketleri ile, görüş alanını ve odaklanacağı ayrıntıları kendi seçen kullanıcılardan bahsedebiliriz. Bu durum hiçbiri birbiriyle aynı olmayan deneyimler bulunduğu anlamına geliyor (Tricart, 2018, s. 99).

VR'in anlatı açısından farklılaşacağı ortada olsa da bu farklılığın nasıl kurulacağı, VR gibi bir araçla nasıl hikâye anlatılacağı çok da belirgin değil (Bucher, 2017, s. 2). Bucher'ın da belirttiği gibi "hikâye" kelimesi kullanılabilse de bu alışlageldik biçimde bir anlatım olmayacak, hatta hikâye olgusunu oluşturan kavramların da değiştirilmesini gerekli kılacak. Karakter, amaç, çatışma ve çözüm gibi ögeler anlamlarını yitirdikleri için değişim göstermek durumundalar (2017, s. 30). Gödde, Gabler, Siegmund ve Braun'un kurgu ve çerçeveleme üzerinden vurguladıkları gibi yeni yaklaşımlar getirme çabaları yerine bu kavramların baştan sorgulanması ve VR'a özel yeni bir dil oluşturulması gerekmekte (2018).

Tricart'ın da belirttiği gibi, sinema ve VR arasındaki ilişki sorgulandığında VR'in sinemanın geleceği olduğuna dair yorumlamalarla karşılaşılabılıriz. Fakat ikili arasında bu tarz doğrusal bir çizgi çekmek çok da doğru olmayabilir (Tricart, 2018, s. 85). Çünkü aralarında kurulan doğrusal bir bağ, VR hikâyelerini, sinemanın genel parametrelerini tanımlamada kullanılan klasik anlatının bir devamı olarak algılamamıza sebep olacaktır. Anlatısal, dramaturjik, ses ve performans dayalı ortak yaklaşımların VR'da hala sürdürüldüğü söylenebilse de (Dooley, 2019, s. 2) Tricart'ın da belirttiği gibi tek boyutlu film dünyasından gelen film yönetmeni için VR zorlayıcı bir araç. Çerçevelemenin olmaması, lens tercihleri, geleneksel anlamda kurgunun geçersiz hale gelişi, farklı derinlik algıları gibi değişimler klasik anlatısal sinemasal dilin aslında sarsıldığını gösteriyor (Tricart, 2018, s. 102-109). Fakat klasik anlatıyı asıl yıkan unsur özdeşleşilecek bir ana karaktere ihtiyaç duyulmaması. VR aracının kendine has özelliklerinin bir sonucu olarak, ana karakter kullanımı terk edilebiliyor. Bu terk ediş, anlatının sunumu için alternatif yöntemler ararken VR hikâyelerinin ürettiği çözümlerden biri. İlerleyen bölümde iki başarılı VR deneyimi üzerinden, belirtilen yöntemler analiz edilmeye çalışılacak.

### **VR Hikâye Deneyimleri: The Key ve Goliath: Playing with Reality**

Eğlence bağlamında VR'dan bahsedildiğinde akla tek bir form gelmiyor. VR, oyun deneyimleri sunmak için kullanılabilceği gibi sadece bir hikâye anlatma aracı olarak da karşımıza çıkabiliyor. Biçimsel olarak, animasyon deneyimlerden söz edebileceğimiz gibi CVR adı verilen, gerçekçi, üç boyutlu çekimler sunan deneyimlerden de bahsedebiliyoruz. Bu çalışmada, farklı kullanım formları içinden özellikle hikâye anlatmayı merkezine koyan deneyimlere yani sinema adı altında kategorileştirilen sanal gerçekliklere odaklanılıyor. Bu sebeple festivallerden ödül olarak belirtilen kategori içinde başarısını kanıtladığı varsayılacak iki yapım

6 "Cinematic Virtual Reality" 360 derece video olarak da tanımlanan, gerçek çekimlerden oluşan VR deneyimleri.

üzerinde durulacak. Bu yapımlardan ilki olan *The Key*, 2019 yılında Venedik Film Festivali En İyi Sarmalayıcı VR Birincilik Ödülü (Grand Jury Prize for Best VR Immersive Work), ve Tribeca Film Festivali Sarmalayıcı Hikâye Anlatımı (Immersive Storytelling) ödülleri kazanmış bir yapım. *Goliath: Playing With Reality* (2021) ise yine Venedik Film Festivali'nde En İyi VR Çalışması Ödülü (Grand Jury Prize for Best VR Work) adı altında aslında *The Key*'in 2019 yılında sahip olduğu ödülü 2021 yılında elde etmiş bir tasarım. İki yapım da VR hikâyeleri üzerine düşünmek için uygun alanı açma potansiyeline sahip. VR'ın sinema ile ilişkisinin güncel örnekleri olan *The Key* ve *Goliath*'ın anlatı noktasında kullandığı alternatif yöntemler, atraksiyonlar sineması bağlamında değerlendirilecek. İki VR hikâyesinin sunduğu deneyimlerin, simülasyona dayalı yöntemler izlediği gösterilmeye çalışılacak.

*The Key* "etkileşim anları ile noktalanmış güçlü bir anlatı yapısına sahip 15 dakikalık oda ölçeğinde (6DOF) bir sanal gerçeklik deneyimi" olarak tanımlanıyor: "Katılımcı rüyalar aracılığıyla farklı ortamlara yönlendirilir ve her ortamda bir kayıp yaşayarak mücadeleler ve zorlu kararlarla yüzleşir. Katılımcı tehlikeden emniyete doğru metaforik bir yolculuk deneyimler. Bu yolculuk sayesinde saklı bir gerçek deşifre olur ve yeni bir güzellik ortaya çıkar".<sup>7</sup> Tanıtım metninde üstü kapalı biçimde bahsedilen ve rüya olarak tanımlanan sanal ortam bir mülteci kızın anılarından oluşur. "Mülteci" kelimesi tanıtım metninde kullanılmamıştır çünkü *The Key*, son dakikasına kadar anlatıcısı Anna'nın bir mülteci olduğunu gizleyen ve bu gizden güç alan bir yapıdır. Deneyimleyici, Anna'nın rüyaları içinde bir yolculuğa çıkar ve içinde bulunduğu mekânları anlamlandırmaya çalışır. Yanında bir anahtar ve üç tane renkli top taşır. Yolculuk ilerledikçe bu topları tek tek kaybeder. Mekânların belirsizliği ve soyutluğu, yolculuğu kavramayı güçleştirirken nereden nereye varılacağı da son ana kadar anlam kazanmaz. Yolculuğun tamamlanması ile gerçek çekimlerden oluşan bir oda ile karşılaşılır. Yıkıntılar içindeki bu oda, Anna'nın, ana vatanında bırakıp gitmek zorunda kaldığı evdir. Anna, bir mülteci olduğunu hatırlar ve yolculuk boyunca sunulan mekânlar başta olmak üzere birçok metafor anlam kazanır. Deneyimin başlangıcından beri taşınan anahtar ana vatandaki evin kapısına aittir. Yolculuğun başladığı oda savaşta yıkılan evin yeniden tasarlanmış animasyon bir versiyonudur. Tek tek kaybedilen renkli toplar savaşta bir bir kaybedilen yakınları temsil eder. Yolculuğun tamamlandığı su altı mekânı bir mülteci olarak deniz aracılığıyla kurtuluşa ermenin metaforudur.

7 <https://thekey-vr.com/> (Erişim 13 Ekim 2021)

**Görsel 1 ve 2.** Yolculuğu başladığı odanın iki farklı biçimi<sup>8</sup>**Görsel 3 ve 4.** Metafor olarak sunulan denizin iki farklı biçimi

Goliath: Playing With Reality ise “şizofreni, video oyunları ve bağ kurma üzerine 25 dakikalık bir sanal gerçeklik animasyonu”<sup>9</sup> cümlesi ile özetlenmekte. Filmde, biri katılımcıyı sorgulamalara sevk eden diğeri ise şizofreniye sahip Goliath’a ait iki farklı dış ses bulunur. Goliath şizofreni tanısı konmuş, ruh ve sinir hastalıkları hastanelerinde yatmış ve hayata tutunmanın yolunu dijital oyunlarda bulmuş biridir. Goliath’ın hayata tutunma hikâyesi üzerinden, katılımcı gerçeklik kavramı ile arasındaki ilişkiyi sorgulamaya itilir. Goliath anılarını anlattıkça değişen mekânlar dijital oyunlardan esinlenerek ve şizofreni tanısı konan bir zihnin nasıl

8 Bu metin içindeki görsellerin normalde 360 derece olan bir ortamın “ekran görüntüleri” olduğu unutulmamalı. Bu ekran görüntüleri kullanıcının o sırada gözlükle hangi noktaya baktığına bağlı olarak çeşitlenecektir.

9 <https://goliathvr.io/> (Erişim 13 Ekim 2021)

olabileceği tahayyül edilerek tasarlanmıştır. Deneyim boyunca katılımcı bu dijital oyunlara dahil olabilir.

### Görsel 5 ve 6. Goliath'ta dahil olunan dijital oyun örnekleri



Dooley'nin belirttiği gibi, CVR deneyimler, 2010'ların ortalarında yeni yeni yayılım göstermeye başlamıştı. Bu yenilik döneminde, üç boyutlu alan derinliğinin adeta bir atraksiyon gibi sunulduğu hız treni çekimleri öne çıkıyordu. Bu deneyimler, aracın yeniliği ve farklılığı üzerine kuruluydu. Yani VR, yaygın bir araç haline gelmeye ilk adım atışlarında tam anlamı ile atraksiyonlar sinemasına benzemekteydi (2021, s. 10-11). Deneyimleyici, yeni çıkan aracın neyi nasıl sunduğunu görmek için VR'a başvuruyordu. Aradan geçen altı yedi yıl içinde durumun değişiklik gösterdiğini belirtebiliriz. Elbette Türkiye'de hala belirli etkenler dolayısıyla yayılımı kolay olmayan ve erişimi gündelik düzeye inmemiş bir araçtan bahsediyoruz. Ancak satışlarına baktığımızda, teknolojiye erişimi daha kolay olan bölgelerde VR'ın yayılım gösterdiğini belirtebiliriz. 2021 yılı itibarıyla satılmış olan VR başlık sayısının 16 milyonu aşan rakamlara ulaştığı tahmin ediliyor.<sup>10</sup> Bu bağlamda düşünüldüğünde, gözlüğe ulaşma imkânı kolay olan ülke kullanıcıları için VR'ın, yeni bir araç olmasından kaynaklanan şaşırtıcılığını yitirdiğini savunabiliriz. Deneyimleyicinin artık bir hız trenini 3 boyutlu alanda görmesi ilgi çekici değil. Bu sebeple, atraksiyonların, aracın teknolojisinden ziyade hikâyelerin içinde bulunması beklenebilir.

Hikâye anlatma odaklı VR çalışmalarının başarısı, özdeşleşmenin dışında, alternatif yöntemler sunmalarında yatıyor. Bu yöntemler, atraksiyonlar sinemasından alışık olduğumuz özelliklere sahip. Etkileşimi merkezinde tutan ve video oyunları geleneğini sürdüren VR deneyimlerinin kullanacağı dil hala yaratıcılığa açık olsa da belirli bir noktaya kadar hazır durumdaydı. Fakat, sinema geleneğini sürdürme çabası içinde olan ve "hikâye" adı altında anılan deneyimler için bunu söylemek pek de kolay değil. Sinema gibi, seyircisinden en fazla bekleyebileceği

<sup>10</sup> <https://www.statista.com/statistics/677096/vr-headsets-worldwide/> (Erişim 17 Kasım 2021)



eylem düşünmek olan bir aracın, VR gibi mevcudiyeti öne çıkaran, sarmalayıcı bir araç ile etkileşiminin nasıl olacağına cevabı kolayca bulunabilecekmış gibi durmuyor. Aslında bu çalışmada atraksiyonlar sinemasından yola çıkma sebebim, belirtilen sorunsala klasik anlatı sinemasının konvansiyonlarından daha ufuk açıcı cevaplar verebileceği düşüncesiydi.

Atraksiyonlar sinemasından bahsedilirken, filmlerin farklı illüzyonları sunmak ya da simülasyonlar tasarlamak için kullanıldığına değinilmişti. Simülasyonların ve illüzyonların parçası olan filmlerin deneyimlenemeyecek bir ortamı izleyicisine sunduğu çıkarımına da varılmıştı. Misek'in de belirttiği gibi VR'da da katılımcının ilgisi ancak, daha önce deneyimlemediği bir şey deneyimletilerek ya da deneyimlediği farklı biçimde sunularak çekilebiliyor (2020, s. 615). VR'dan bahsederken klasik anlatının temsil etme üzerine kurulu yapısının dışına çıkıyoruz. VR'ın, atraksiyonlar sinemasının simüle etme kapasitesine daha yakın bir araç olduğunu vurgulayabiliriz. Deneyimleyici bir temsille özdeşleşmek yerine, alternatif bir alanın parçası haline geliyor.

Atraksiyonlar sinemasında, "oradaymış" hissiyatını arttırmak için kullanılan, kondüktör gibi giydirilmiş anlatıcılardan ve girişte kesilen tren biletlerinden bahsetmiştim. VR gibi, 360 derece simüle etme yeteneğine sahip bir araçta benzeri küçük ayrıntılara gerek kalmıyor. Çünkü animasyon ya da gerçek görüntü fark etmeksizin tasarımcı, sizi sunmak istediği simülasyonun içine bırakabiliyor. Karakter ile özdeşleşilen ve katarsise doğru inşa edilen doğrusal bir hikâye anlatımı söz konusu değil. VR tasarımlarında, simülasyon yolu ile deneyim sunma etrafında şekillenen ve katılımcının kendi varlığının bilincinde olduğu bir cazibeden bahsediyoruz. Gelişmiş VR teknolojisinde öne çıkan nokta ise fiziksel bir ortamın sunulmasından çok, bir zihin durumunun simüle edilmeye çalışılması.

The Key ve Goliath deneyimleri üzerinden gidecek olursak, bu durum oldukça belirgin. Mülteci olmak üzerine hikâyesini kuran The Key, katılımcısına herhangi bir mülteci temsili sunmamakta. Deneyimin neredeyse son anına kadar görebildiğimiz bir mülteci ve mültecinin belirli mekânlar üzerinden anlatılan yolculuğu da bulunmuyor. Evet, ortada bir yolculuk var ancak bu yolculuk, alışageldiğimiz biçimde ekrandaki bir temsilin acıları ve mücadeleleri etrafında şekillenmiyor. 15 dakikalık, animasyon temelli bu deneyimde kararları veren, kayıpları yaşayan ve bu kayıplara rağmen bir noktada huzura erişen kişi katılımcının kendisi. Filmin dış sesi Anna'nın "endişe etme sana bir zarar gelmeyecek. Ancak yolculuk boyunca bazı tercihlerde bulunmak zorunda kalacaksın" cümlelerinden de anlaşılacağı üzere, kaybın ne olacağına tuş hareketleri ile deneyimleyicinin kendisinin karar verdiği bir ortam sunuluyor. Size yoldaş olarak sunulan renkli toplar arasından, yolculuğun belirli noktalarında, bir tercih yapmak durumunda bırakılıyor ve tümünü yanınızda götüremediğiniz için bazılarını feda etmek durumunda kalıyorsunuz. The Key "eylemlerinizin sonuçları vardır" söyleminin net bir örneğini sunuyor. Katılımcı bu söylemi bizzat kendi eylemleri sonucunda deneyimliyor.

### Görsel 7. Renkli toplar



Goliath'ta ise tasarımın temeline oturan video oyunlarından kesitler, deneyimleyicinin gerçeklikle ilişkisini sorgulamasına sebep oluyor. Deneyimleyici, kendine sunulan mini oyunlardan birine fazla kapıldığı bir anda dış sesin müdahalesi ile karşılaşılıyor: "Görüyorum ki buraya alışıyorsun ve rahat hissettiğin bir alan haline geliyor. ... ama hala iki mekânda aynı anda mı bulunuyorsun? Boşlukla mücadele ettiğin düşünülünce dışarıdan oldukça tuhaf bir şey yapan biri gibi görünüyorsun" cümleleri, elindeki kumandalarla oyuna dalmış katılımcının içinde bulunduğu durumu sorgulamasına olanak sağlıyor. Katılımcı, sanal olarak sunulan ortamdaki farklı bir alanda bedenlen de bulunduğunu fark etmeye zorlanıyor. VR ile etkileşimi sırasında, dış gerçeklikte, havaya yumruklarını savuran biri olarak görüldüğünü idrak ediyor. Görüntüsünün oldukça tuhaf, hatta "psikotik" olduğu gerçeğiyle yüzleşiyor.

Yani bu iki VR tasarımında, bir mülteci ve şizofreni hastası temsili yerine bir mültecinin ve şizofreni hastasının zihin/bilinç durumlarının simülasyonu ile karşılaşıyoruz. Simülasyon, klasik anlatı konvansiyonlarının değişime uğraması, belki de bir kenara bırakılması demek. Çünkü deneyimleyici özdeşleşmeyecek, sunulan deneyimin bir parçası olacak. "Bu, Goliath'ın kendi zihninin içinden sunulan hikâyesidir" cümlesinde de görülebileceği üzere Goliath, katılımcısına, şizofreni tanısı konulan bir bireyin zihin durumunu sunma iddiası taşıyor. "Burası" ve "orası" ayrımının fazlası ile yapıldığı tasarımda "burası" sanal gerçeklik ama aynı zamanda Goliath'ın zihni olarak tanımlanırken, "orası" fiziksel gerçekliğimize tekabül ediyor. The Key'de ise dış ses Anna'nın da belirttiği üzere "burası" denilen yer Anna'nın anlam veremediği rüyalarının toplandığı bir ortam ama aynı zamanda sanal gerçeklik. Yani katılımcı, The Key'de bir mültecinin rüyalarının parçası iken Goliath'ta şizofreni teşhisi konulan bir zihin ile etkileşiyor.

"Parçası olma durumu" ve "etkileşim", kendini tamamı ile deneyimin içinde kaybetme anlamını taşıyor. Video oyunu geleneğini sürdüren VR örneklerinde gördüğümüz gibi, parçası olunarak ana karakter haline gelen bir hikâye anlamına da gelmiyor. Ele alınan deneyimlerin süre sınırlaması zaten, klasik bir anlatı gelişimi sunmaya da özdeşleşmeye ortam hazırlamaya da olanak vermiyor. De-

neyimleyici çoğu zaman bir gözlemci olsa da etkileşimin ortaya çıktığı durumlarda da kendisi olmaktan soyutlanamıyor. Goliath örneğinde bu belirgin bir durum. Goliath'ı akıl hastanesindeki odasında görüyorsunuz. Fakat bu, yatakta yatan Goliath ile özdeşleşmeniz anlamına gelmiyor. Rahatsız edici bir şekilde gözlemciliğinizin farkında olarak adeta odanın içindeymiş gibi, hikâyenin parçası oluyorsunuz.

### Görsel 8 ve 9. Goliath hastane odasında



The Key deneyiminde benzer bir durum, mülteci kampı sırasında beklerken gerçekleşiyor. Sırada bekleyen kullanıcı etrafını anlamlandırmaya çalışmanın ve kendisi olmanın ötesine geçemiyor. Ne dış ses Anna ile özdeşleşiyorsunuz ne de sıradayken önünüzde ve arkanızda bekleyen diğer karakterlerle. Dooley'nin de vurguladığı gibi, klasik filmde belirli bir uzaklıktan gerçekleştirilen bir özdeşleşme beklenirken VR'da, deneyimleyici kendini karakterlerden biri olarak bulabilir ya da sessiz bir tanık konumunda, hikâyenin bir parçası olur (2019, s. 2). Yani katılımcı kendi varlığının ve konumunun farkındadır. Evet, sarmalayıcı bir tasarımdan bahsediyoruz ama bu, deneyimleyicinin içinde kendini kaybettiği bir sarmalayıcılık değil.

### Görsel 10 ve 11. Sırada bekleme görüntüleri



Hem The Key hem de Goliath, alışageldiğimiz anlamda bir klasik sinema anlatısına sahip olmasalar da iki tasarım da elbette bir hikâye sunuyor. The Key'in yapım şirketi tarafından sunulan "güçlü anlatı" vurgusu bunun bir kanıtı. Bu noktada dış ses kullanımına dikkat çekilmesi gerekiyor. VR hikâyeleri ancak dış sesler yardımı ile deneyimleyiciye aktarabiliyor. Bu, VR gibi bir aracın hala çözülememiş yanlarının bulunduğu kanıt olarak sunulabilir. Dış ses, sadece ele alınan The Key ve Goliath deneyimlerinde değil, çoğu VR hikâyesinde sıklıkla karşılaşılan bir öge. Giriş, gelişme, sonuç ve karakter gelişimi odaklı bir anlatı sunma imkânı sınırlı ve aslında pek de yararlı olmayan VR, dış seslerin kısa yoldan özetleme gücüne ihtiyaç duyuyor. Çoğu VR deneyiminin dış seslerin yokluğunda fazlası ile işlevsiz bir hal aldığı söyleyebiliriz.

Kolaycılık olarak da nitelendirilebilecek dış seslerin kullanımının VR deneyimlerinde büyük rol oynaması, aracın dilinin henüz oturmamış olmasına yorumlanabilir mi? Dış sesler yerine ne tür alternatif stratejiler şekillendirilebilir? Bunlar tartışmaya açık sorular. Atraksiyonlar sinemasında da benzer stratejilerden yararlanıldığından bahsedilmişti. Gaudreult'un belirttiği üzere, atraksiyonlar döneminde karşımıza, imgelere hikâyeleri giydiren ve yeri geldiğinde ses efektleri dahi yapan anlatıcılar çıkar. Kendine has bir anlatım dili geliştikçe ve hikâyeler karmaşıklaştıkça sinema, dış yardımlardan arınır ve görsel imkânlar kullanılmaya başlanır (2006, s. 546-548). Fakat, VR'in dış ses kullanımının bir eksiklik olarak tanımlanıp tanımlanamayacağı bile tartışmalı. VR'da dış ses hikâye ile bir an önce etkileşime geçmeyi sağlıyor. Bununla birlikte, katılımcının içinde bulunduğu deneyimi takip etmesini kolaylaştırarak etkileşimi de verimli hale getiriyor. Ele alınan iki VR tasarımında da görülebileceği gibi "sen" kelimesi ile, sürekli bir hitap edilme durumu içinde olan katılımcının, hikâyeyi ve etkileşim gerektiren anları takip etmesi sağlanırken aynı zamanda kendi bedeninin bilincinde olmasına imkân tanınıyor.

Dış sesin inşa ettiği hikâye ile etkileşimlerde, görme, işitme ve farklı olarak haptik alan öne çıkıyor. Güncel olan VR aracında, deneyimin içine girmek için takmanız gereken bir gözlükle birlikte elinize almanız gereken kumandalar bulunuyor. Kumandalar, titreşim yoluyla sanal ortamdan gelen enformasyonu katılımcıya sunarken; asıl işlevleri katılımcının kendi girdilerini deneyime iletebilmesini sağlamak. The Key, deneyimleyicisini, bu kumandalardan yararlanarak farklı objelerle etkileşim içine sokuyor: yolculuk boyunca taşımanız gereken bir anahtar, sahip çıkmanız gereken dostlarınız ve incelemek durumunda olduğunuz mekânlar bulunuyor. Etkileşimi tam anlamı ile yerine getirmek için oda boyutunda bir serbest alana ihtiyacınız var. Çünkü oturma pozisyonu size sunulan deneyimi tamamlamanıza olanak vermiyor. Yani dokunsal duyuların da devreye girdiği bir tasarımdan bahsediyoruz. Goliath'ta farklı keşifler yapmak istiyorsanız oturduğunuz yerden de bunu başarabilirsiniz, oda boyutunda bir alana ihtiyacınız yok. Fakat Goliath, deneyimletme amacı taşıdığı alternatif zihin durumunu sunmak için farklı yollar deniyor. Hikâyeye ilk başladığınızda isminizi söylemek durumundasınız. Tasarıma ilettiğiniz bu girdi ilerleyen bölümlerde deneyimin bir parçası olarak size geri sunuluyor. Başlangıçtaki girdinizi unuttuğunuz bir anda kendi sesinizi duyuyorsunuz.

VR hikâyeleri, kendi bedeninin farkında olarak tercihleri ile öyküyü ilerleten, gördüğü bütünlüğü kendisine sunulanlar arasından da olsa kişisel seçimleri ile oluşturan, etkileşim içinde bir deneyimleyici üretiyor. Bu noktada VR hikâyelerinin farkındalık yaratarak özdeşleşme yıkıcı stratejiler üzerine işlediğini belirtebiliriz. Fakat, 360 derece sarmalayıcı bir çevre ve yoğun etkileşim, katılımcının kendini sanal ortamda kaybetmesine de sebep olabilir. Misek'in de belirttiği gibi VR, kendi kalıplarını oluşturma potansiyelini de barındırıyor. Misek, sarmalayıcılığın bu kalıpların oluşmasında temel etken olabileceği düşüncesinde. Bu sebeple karşısına "dışarıdalık" (outsideness) kavramını yerleştiriyor. Dışarıdalık kavramı, kendini içeride fazla kaybetmenin tehlikelerini bir kenara bırakmış, refleksif bir VR deneyiminin imkânları üzerine düşünmek için kullanılıyor (2020, s. 615-618). VR oyunlarında görülen, katılımcının tamamen kendini kaybettiği kapsayıcı deneyimlerin karşısında, "dışarıdalığı" vurgulayan VR hikâyelerinin yer aldığı iddia edilebilir.

Misek, VR deneyimlerinin "kartezyen düzlem hapisanesinden" çıkması gerektiğini vurgularken, belirli bir doğrusallıkta hareket edilen, belirli bir ufuğa doğru bir amaç uğruna ilerlenen, oyun deneyimlerinde sıklıkla karşılaştığımız kalıplardan bahsediyor (2020, s. 619-620). Ancak, hikâye odaklı deneyimler bu kalıpları yıkıcı bir işleve sahip. Çünkü oyun gibi bir gelenekten yararlansa da tam anlamı ile bu geleneği benimsemeyen VR öyküleri, kendi yöntemlerini keşfetmek durumunda. Ele alınan The Key ve Goliath deneyimlerinde belirli bir doğrusallıktan ve ufuktan bahsedilemeyeceği gibi zaman ve mekân birliği de söz konusu değil. Sinemada kurgunun üstlendiği zaman-mekân geçişleri ise biçim değişimleri (morphing) ile gerçekleştiriliyor. Missek'in vurguladığı refleksif, metaforik ve soyut deneyimlere (2020, s. 620) örnek olarak verilebilirler. Dışarıdalık, sarmalayıcılığa da farklı bir bakış açısı getirmek için önemli (Misek, 2020, s. 622). Ben ise VR hikâyelerinin şimdiden, dışarıdalık üzerine düşündükleri hatta bunun üzerine tasarlandıkları görüşündeyim. VR'in imkânlarını yaratıcı biçimde kullanma çabası içinde olan ve bu çabaları belirli kurumlarca da onanmış tasarımlar için bu savunu yapılabılır.

Misek'in ötesine geçme hedefi koyduğu kalıpların, klasik anlatı sinemasından getirilen konvansiyonlar olduğunu görebiliriz. Misek'in savunusu, klasik anlatının zaman-mekân bütünlüğünün VR'da gerekli olmadığı ve kırılabileceği yönünde. Zaman-mekân bütünlüğü kırıldığı noktada özdeşleşme de zorlaşıyor ya da söz konusu bile olmuyor. Atraksiyonlar sineması da özdeşleşmeye ihtiyaç duymayan bir film seyircisi varsayıyordu. Seyircisini illüzyonlarla şoke etme üzerine kurulu erken dönem filmleri, simülasyon geleneğinden de yararlanmayı ihmal etmediler. Atraksiyonlar sineması kavramı temsil yerine, simüle etmenin önce çıktığı bir dönemi tanımlamak için kullanıldı. Deneyimleyici ile nasıl başarılı biçimde iletişime geçeceği sorusu hala net olarak cevaplanamayan VR, atraksiyonlar sinemasının alternatif biçimlerinden kendine pay çıkartabilir. Bu savunulardan, klasik anlatı sinemasının bir kenara atılması gerektiği sonucu elbette çıkarılmamalı. Her aracın kendine özgü bir anlatım dili var ve VR'in kendi dilini keşfetmek için hikâye tasarımı noktasında klasik anlatı sinemasının bir devamı niteliğinde olmayı amaç edinmemesi gerekiyor.

Ele aldığım *The Key* ve *Goliath* örnekleri VR aracının imkânlarını sadece basit sayılabilecek bir şekilde kullanıyor. İki deneyim de kullanıcıya etkileşimli bir hikâye sunsa da bu imkânın oldukça sınırlı ve yeni yeni keşfedilmeye başlandığı belli oluyor. VR tasarımları hala farklı yaklaşım biçimlerini bekliyor ve sahip olduğu imkânlar da oldukça geniş. Fakat bu imkânlar, içinde belirli tehlikeler de barındırıyor. Yeni bir dil olarak şekillenirken VR'ın, yeni tartışma alanları açtığı da görülüyor. Aracın gelişim gereklilikleri ile birlikte Kate Nash'in de belirttiği gibi VR yaratacağı problemler ekseninde de ele alınmalı. Ötekinin konumuna yönelik etik sorunlar bu problemlerden sadece biri (2017, s. 2). Kate Nash'in UNVR (United Nations Virtual Reality) filmleri üzerinden yaptığı etik çıkarımlar, tabii olarak *The Key* için de geçerli. Ötekinin deneyiminin öznel bir parçasının simüle edilmesi ahlaki riskler de taşıyor. Katılımcılar ilk bakışta kendi de sunulan deneyimin bir parçası olduğu için ötekini daha iyi anlıyormuş gibi görünebilir. Ancak VR'ın fazla kişisel bir araç oluşu, kendine ve içinde olduğu geniş dünyaya odaklanarak ötekinin deneyimini geri plana atan bir katılımcı yaratma riskini de barındırıyor (Nash, 2017, s. 2-11).

## Sonuç

Bucher, VR'ın gelişimi için daha beklenmesi gerektiğini belirtirken sinemayı örnek gösterir. Sinema, başlangıçta VR'ın sahip olduğu potansiyelden çok daha azı ile yola koyulur ve hem teknik hem de sanatsal açıdan kendine has bir dil geliştirmesi on yıllar alır (2018, s. 8). VR'ın da tam anlamı ile benzer bir gelişim göstermesi zaman alabilir. Bu gelişim sürecinde yararlanılması, taklit edilmesi ve örnek alınması gereken sanat formları elbette olabilir. VR hikâyelerinin sinemadan çok, interaktif tiyatro ya da video oyunları gibi formlara yaslanarak ele alındığını görüyoruz (Tricart, 2018, s. 87; Dooley, 2021, s. 13-14). Bu metindeki örneklerden *Goliath*'ın video oyunları geleneğini bir parçası haline getirerek etkileşimi sağladığı bile belirtilebilir. Ancak, sadece oynama durumu ile açıklanamayan ve aslında bir hikâyenin parçası olan bu oyunların tasarımıdaki rolü refleksif bir alan sağlamak. Yani video oyunu yaklaşımından yararlanmak ufuk açıcı olsa da sadece bu tanımlamaya başvurmaya ele alınan deneyimleri açıklamak için yeterli değil.

Bu çalışmanın başlangıçta temel bir iddiası vardı: VR hikâyeleri, altında yer aldıkları sinema kategorisinin klasik konvansiyonları ile bir tutulduğunda potansiyelleri anlaşılabilir. Bu noktada, klasik sinema anlatısının özdeşleşme odaklı yaklaşımından uzaklaşmak için atraksiyonlar sineması kavramından yararlanıldı. Atraksiyonlar sinemasının seyirci ile etkileşime giren yapısı, VR'a daha can alıcı yaklaşımlar getirmek için başvuru noktası olabilir. Fiziksel ortamları simüle eden ve illüzyonlar ile seyircisini şoke etme amacı taşıyan atraksiyonlar sineması, VR'ın mevcut olma ve sarmalayıcılık üzerine kurulu yapısına benzer bir noktada duruyor. Jerald'ın da belirttiği gibi "mevcut olma"nın kendisi de aslında bir illüzyon (2016, s. 47).

Atraksiyonlar sinemasının fiziksel ortamları simüle eden yapısı, VR hikâyeleri özelinde farklı bir bilinç durumunun simülasyonuna dönüşüyor. *The Key*, "bir mültecinin rüyaları nasıldır" sorusunun simülasyonu iken *Goliath*, "şizofreni tanısı

konmuş bir zihin nasıldır” sorusunun deneyimini sunuyor. Klasik anlatıdan alışageldiğimiz biçimde, belirli temsiller etrafında bir anlatı şekillendirmek ve izleyiciyi kendini bu temsilin yerine koyduğu bir katarsis anına doğru sürüklemek yerine VR hikâye tasarımları, kendi bedensel varlığının farkında bir katılımcıyı merkeze oturtuyor. The Key’in yönetmeni Tricart’ın belirttiği ve kendi çalışmasında da öne çıkarttığı gibi, mevcudiyet odaklı tasarımların geçerli birer VR hikâyesi olacağını biliyoruz. “VR nedir?” sorusunun cevabı henüz tam anlamı ile bulunamamış olsa da her çalışmada yeni bir deneyim kazanıldığı ve kazanılan bu deneyimin, tasarımcıları mevcut kalıpları yıkmaya bir adım daha yaklaştırdığı söylenebilir. VR’in dili gün geçtikçe gelişiyor ve bu dil, kuralları yıkmaya üzerine ilerliyor. Buna rağmen, kural yıkıcı yöntemler VR gibi yeni yeni şekillenen bir aracın benimsenmesini zorlaştırmadan, deneyimleyiciye, adım adım sunulmalı (2018, s. 114). Fakat, mekânsal bir kapsayıcılığın ötesi görülemedikçe sanatsal bir form olarak VR’in potansiyelinin sınırlı olduğunu belirtmekte de yarar var (Misek, 2020, s. 624). Ele alınan The Key ve Goliath deneyimleri yavaş yavaş şekillenen bir dilin kendi potansiyelini keşfetmede atılmış adımlar olarak okunabilir.

VR tasarımları şekillendirilirken yapılan hatalardan biri, alışageldiğimiz film yapım yöntemleri ile arasına bir mesafe konulmaması. Tricart’a göre yıllar içinde 3D’nin kendinden beklenen sansasyonu yaratamamasının sebebi belirtilen hataya düşülerek kendine has bir araç biçiminde ele alınmaması ve sadece sinemaya bir eklenti olarak görülmüş olmasıydı (2018, s. 144). Sinema anlatımı ve video oyunları VR’a ait bir dil oluşturulmasında oynadıkları önemli rolü devam ettirecekler. Çünkü, VR aracının genel kullanıma yayılması eğlence sektörü tarafından tetikleniyor (Jerald, 2016, s. 12). Ancak VR’ın bu formları sunmak için kendi yöntemlerini geliştirmesi gerekli. Net cevapların bulunması daha zaman alacakmış gibi duruyor. Ancak bir yerden başlamak gerekli ve alternatif bakış açıları sunmak için, VR hikâyelerinin geliştirdiği ve geliştirebileceği yaklaşımlar ele alınmalı. Hala alışageldiğimiz kavramları kullanmak ve örneğin sinema gibi bir araç ile karşılaştırmalar yapmak durumundayız. Ancak, araç ve literatür gelişmeye devam ettikçe bu karşılaştırmalara gerek kalmayabilir.

Bu makale intihal tespit yazılımlarıyla taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

### **Etik Kurul Onay Bilgisi**

Etik kurul iznine gerek yoktur.

### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı**

Araştırma tek bir yazar tarafından yürütülmüştür.

### **Destek ve Teşekkür Beyanı**

Çalışmanın gerçekleştirilmesi için herhangi bir maddi destek alınmamıştır. Yazar, Prof. Dr. Özgür Yaren’e doktora düzeyinde verdiği seminer dersinde şekillendirdiği bu makale için teşekkürlerini bildirmektedir.

### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### **Kaynakça**

- Allen, R. C. (1990). From exhibition to reception: reflections on the audience in film history. *Screen*, 31(4), 347–356. Erişim 2 Kasım 2021, doi:10.1093/screen/31.4.347
- Aylett, R. ve Louchart, S. (2003). Towards a Narrative Theory of Virtual Reality. *Virtual Reality* 7, 2-9.
- Bucher, J. (2018). *Storytelling for Virtual Reality*. New York: Routledge.
- Cratton, D. (2005). Audiences: Research Issues and Projects. R. Abel, (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* içinde (60-64). London: Routledge.
- Darley, A. (2000). *Digital Visual Culture*. London: Routledge.
- Dooley, K. (2019). A question of proximity: exploring a new screen grammar for 360-degree cinematic virtual reality. *Media Practice and Education*, 21. Erişim 20 Haziran 2021, doi: 10.1080/25741136.2019.1641005
- Dooley, K. (2021). *Cinematic Virtual Reality*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Herbert, S. (2005). Dioramas and Panoramas. R. Abel, (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* içinde (s. 269-270). London: Routledge.
- Gaudreult, A. (2006). Lecturer. R. Abel, (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* içinde (546-548). London: Routledge.
- Gevinson, A. (2005). Vaudeville. R. Abel, (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* içinde (968-973). London: Routledge.
- Gigante, M.A. (1993). Virtual Reality: Definitions, History and Applications. R. A. Earnshaw ve M. A. Gigante, (Ed.), *Virtual Reality Systems* içinde (3-14). London: Academic Press.
- Gödde, M., Gabler, F., Siegmund, D., ve Braun, A. (2018). Cinematic Narration in VR - Rethinking Film Conventions for 360 Degrees. *HCI*. doi: 10.1007/978-3-319-91584-5\_15
- Grieverson, L. (2005). Audiences: Surveys and Debates. R. Abel, (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* içinde (64-69). London: Routledge.
- Griffiths, A. (2005). Museum Life Exhibits. R. Abel, (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* içinde (657-658). London: Routledge.
- Gunning, T. (1986). The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde. *Wide Angle* 8(3-4), 63-70.



Gunning, T. (1990). The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde. T. Elsaesser ve A. Barker, (Ed.), *Early Cinema: Space Frame Narrative* içinde (56-62). London: BFI.

Gunning, T. (1995). An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator. A. Linda, (Ed.), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film* içinde (114-133). New Jersey: Rutgers University Press.

Gunning, T. (2005). Camera Movement. R. Abel, (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* içinde (132-136). London: Routledge.

Gunning, T. (2006a). The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. W. Strauven, (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* içinde (381-388). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Gunning, T. (2006b). Attractions: How They Came into the World. W. Strauven, (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* içinde (31-39). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Jerald, J. (2015). *The VR Book Human Centered Design for Virtual Reality*. New York: ACM Books.

Mannoni, L. (2005). Archeology of Cinema/Pre-cinema. R. Abel, (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* içinde (46-51). London: Routledge.

T. Mazuryk ve M. Gervautz. *Virtual Reality-History, Applications, Technology and Future*. Austria: Institute of Computer Graphics and Algorithms, Vienna University of Technology, Şubat, 1996. Teknik Rapor TR-186-2-96-06. Erişim 18 Aralık 2021, <https://www.semanticscholar.org/paper/Virtual-Reality-History-%2C-Applications-%2C-Technology-Mazuryk/6cebef400df6c387852b6c76570f226a86965104>

Misek, R. (2020). 'Real-time' Virtual Reality and the Limits of Immersion. *Screen* 61(4), 615-624.

Murphy, B. G. (Yönetmen-Senarist) ve Jones, A. (Yapımcı). (2021). *Goliath: Playing With Reality [VR]*. UK: Weareanagram.

Musser, C. (2006). Rethinking Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity. W. Strauven, (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* içinde (389-416). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Nash, K. (2017). Virtual Reality Witness: Exploring the Ethics of Mediated Presence. *Studies in Documentary Film*, 12(2). Erişim 13 Temmuz 2021, doi: 10.1080/17503280.2017.1340796

Nelmes, J. (2012). *Introduction to Film Studies*. London: Routledge.

Rabinovitz, L. (2004). More than the Movies A History of Somatic Visual Culture through Hale's Tours, Imax and Motion Simulation Rides. L. Rabinovitz ve A. Geil, (Ed.), *Memory Bytes* içinde (99-125). Durham ve London: Duke University Press.

- Rabinovitz, L. (2005). Amusement Parks. R. Abel, (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* içinde (31-32). London: Routledge.
- Rabinovitz, L. (2006). From Hales's Tours to Star Tours Virtual Voyages, Travel Ride Films, and the Delirium of the Hyper-real. J. Ruoff, (Ed.), *Virtual Voyages Cinema and Travel* içinde (42-60). Durham ve London: Duke University Press.
- Robinson, D. (2005). Magic Lantern Shows. R. Abel, (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* içinde (581-585). London: Routledge.
- Slater, M. ve Wilbur, S. (1997). A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(6), 603-616.
- Steuer, J. S. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73-93.
- Tomasovic, D. (2006). The Hoolywood Cobweb: New Laws of Attraction. W. Strauven, (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* içinde (309-320). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Tricart, C. (2018). *Virtual Reality Film Making*. New York: Routledge.
- Tricart, C. (Yapımcı-Yönetmen) ve Bradbury, G. (Yapımcı). (2019). *The Key [VR]*. ABD: Lucid Dream.
- Zhang, Y. (2020). *Developing a Cinematic Language for Virtual Reality Filmmaking*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Griffith University.