

ÖZGÜN MAKALE

Beyazperdede Karanlık Alanlar: Türk Sinemasında Dijital Çağın Temsilsizliği Üzerine Kuramsal Bir Çözümleme¹

Dark Areas on the Silver Screen: A Theoretical Analysis of the Non-Representation of the Digital Age in Turkish Cinema



CANSU ARISOY GEDİK*

Öz

Bu makale, dijital çağın iletişimsel krizlerinin —gözetim, mahremiyetin çözülmesi, dijital kimliklerin inşası, siber zorbalık ve algoritmik yönlendirme— Türk sinemasında çoğunlukla temsil edilmediğini tartışmaktadır. Nitel araştırma yöntemiyle yürütülen çalışmada, beş tematik kod doğrultusunda seçilen beş film incelenmiş; temsil eksikliği, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda söylemsel ve ideolojik bir yönelim olasılığı olarak ele alınmıştır. Kuramsal çerçeve, Hall'un temsil kuramı, Althusser'in ideolojik aygıtlar yaklaşımı, Foucault'nun panoptik denetim çözümlemesi ve Zubof-

f'un gözetim kapitalizmi kavramsallaştırmasına dayanmaktadır. Bulgular, Türk sinemasının teknolojik açıdan gelişmiş bir görsellik sunmasına karşın, dijital çağın birey üzerindeki yapısal etkilerine sınırlı biçimde yer verdiğini göstermektedir. Bu durum, teknik bir yetersizlikten ziyade, kültürel normların ve egemen söylemlerin etkisiyle şekillenen bir seçicilik eğilimine işaret etmektedir. Bağımsız sinemadaki bazı yapımlar, bu sessizlik eğilimine karşı eleştirel anlatı olanakları geliştirmektedir.

Çalışma, nitel eleştirel söylem analizi yöntemiyle gerçekleştirilmiş olup, 2004–2024 yılları arasında üretilen beş film örneklemeyle sınırlıdır. Bulgular bu örneklem üzerinden yorumlanmış; sonuçların tüm Türk sinemasına genellenemeyeceği belirtilmiştir.

Sonuç olarak makale, dijital çağın kriz temalarına yönelik temsilsizliği, sinemasal düzeyde oluşan kültürel ve ideolojik bir sessizlik eğilimi olarak ele almakta; bu sessizliğin işleyişine ilişkin eleştirel bir farkındalık geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Türk Sineması, Dijital Çağ, İletişimsel Krizler, İdeolojik Aygıtlar, Teknofantezi

Abstract

This article examines how the communicative crises of the digital age — surveillance, the dissolution of privacy, the construction of digital identities, cyberbullying, and algorithmic control — remain largely

¹ Makale başvuru tarihi: 26.09.2025. Makale kabul tarihi: 11.11. 2025

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Kent Üniversitesi, İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü, cansu.arisoy@kent.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7231-8139

unrepresented in Turkish cinema. Employing a qualitative research approach, the study analyses five films selected according to five thematic codes, considering the absence of representation not merely as an aesthetic choice but as a potential discursive and ideological orientation.

The theoretical framework draws upon Hall's theory of representation, Althusser's concept of ideological state apparatuses, Foucault's analysis of panoptic surveillance, and Zuboff's conceptualization of surveillance capitalism. The findings indicate that, although Turkish cinema often employs advanced visual technologies, it tends to offer limited engagement with the structural and personal implications of the digital age. This tendency may reflect not a technical constraint, but a selective orientation shaped by cultural norms and dominant discourses. A few independent productions, however, appear to challenge this pattern by constructing critical cinematic responses.

The study adopts a qualitative critical discourse analysis method and is limited to five films produced between 2004 and 2024. The findings are interpreted within this sample, and therefore the conclusions cannot be generalized to Turkish cinema as a whole.

In conclusion, the article approaches the lack of representation of digital-age crises as a culturally and ideologically conditioned tendency of silence, aiming to develop a critical awareness of how this silence operates within contemporary Turkish film narratives.

Keywords: Turkish Cinema, Digital Age, Communicative Crises, Ideological Apparatuses, Technofantasy

Giriş

Dijital çağ, bireylerin iletişim biçimlerini, mahremiyet algılarını ve kimlik inşa pratiklerini köklü biçimde dönüştürmektedir. Bu dönüşüm yalnızca gündelik yaşamı değil, aynı zamanda kültürel üretim alanlarını da etkilemekte; yeni gerilimler, kırılmalar ve temsili boşluklar yaratmaktadır. Sürekli gözetim altında olma hali (Foucault, 1995), dijital kimliğin parçalanabilirliği (Cheney-Lippold, 2011) ve anonimliğin hem koruyucu hem de tehditkâr doğası (Marwick & boyd, 2014) gibi olgular, dijitalleşen toplumda bireyin karşı karşıya kaldığı temel iletişimsel sıkıntılar arasında yer almaktadır. Marwick ve boyd'un ifadesiyle "sosyal medyada mahremiyet tamamen bireylerin tercihleriyle ya da veriler üzerindeki denetimiyle korunamaz; çünkü bu durum, bütünüyle bireysel seçimlere değil, ağ yapıları ve algoritmik bağlamlara bağlıdır" (2014, s. 13). Bu tespit, çevrim içi mahremiyetin bireysel kontrolle değil, yapısal ve algoritmik koşullarla belirlendiğini göstermektedir. Benzer şekilde Cheney-Lippold (2011), dijital kimliğin artık sabit ve tekil bir özdeşlikten çok, algoritmalar tarafından sürekli güncellenen parçalı ve modüler bir yapıya dönüştüğünü vurgular. Onun ifadesiyle "yeni algoritmik kimlik [...] kimlik tespitini bütünüyle dijital ve ölçülebilir bir düzleme taşır" (s. 165). Bu yeni kimlik, kullanıcıların

çevrim içi davranışlarından türetilen “bölünmüş” parçalar üzerinden yeniden inşa edilmekte ve bireyin toplumsal kimliği, sürekli değişen veri kümeleri aracılığıyla şekillenmektedir (Cheney-Lippold, 2011, s. 169). Bu meseleler yalnızca teknik ya da hukuki bağlamlar içinde değil, aynı zamanda kültürel temsillerin şekillendirdiği ideolojik alanlar olarak da değerlendirilebilir.

Küresel düzeyde farklı bağlamlarda tartışılan bu dönüşümler, Türk sinemasında ise oldukça sınırlı biçimde temsile kavuşmaktadır. Özellikle 2010 sonrası dönemde üretilen büyük bütçeli yapımlar, dijital görselliği estetik bir unsur olarak yoğun biçimde kullanmalarına karşın, mahremiyetin kaybı, gözetim mekanizmaları, algoritmik kimlik ya da siber zorbalık gibi sorunları merkezine almamaktadır. Türk sineması, toplumsal cinsiyet, aile yapısı, taşra ve travma gibi temaları derinlikli biçimde işlerken, dijital çağın birey üzerindeki bu gerilimlerini ise çoğunlukla anlatı dışında tutma eğilimi göstermektedir. Bu sessizlik, Hall’un (1997) temsilin yalnızca görünen unsurlarla değil, aynı zamanda görünmez kılınanlarla da işlediğine dair vurgusuyla ilişkilendirilebilir. Bu bağlamda, dijital çağın temel meselelerinin Türk sinemasında sınırlı biçimde ele alınması, yalnızca estetik bir tercih değil; aynı zamanda belirli kültürel ve ideolojik eğilimlerle bağlantılı bir eğilim olarak değerlendirilebilir. Sinemanın —özellikle ulusal sinemaların— toplumsal dönüşümleri yalnızca yansıtmakla kalmayıp, aynı

zamanda onları söylemsel olarak şekillendirdiği düşünüldüğünde; dijital çağın krizlerinin Türk sinemasında nasıl temsil edildiği —veya temsil edilmediği— önemli bir araştırma sorusu haline gelmektedir.

Mevcut Türk sineması literatürü (Akser, 2013; Güngör, 2016; Dönmez Colin, 2008) incelendiğinde, 2000 sonrası yapımlarda dijital çağ temalarının büyük ölçüde temsil dışı bırakıldığı görülmektedir. Elbette bu temaların henüz kültürel üretime girmediği erken dönem filmlerde yer almaması doğal karşılanabilir; ancak 2010 sonrasında dahi bu temaların sınırlı biçimde işlenmesi, ideolojik bir sessizlik biçiminin varlığını düşündürmektedir.

Oysa Batı sinemasında dijital çağın bireysel ve toplumsal etkileri uzun süredir tematik ve estetik düzeyde işlenmektedir. Spike Jonze’un *Her* (2013) filminde yapay zekâ ile kurulan duygusal ilişkiler, Jeff Orlowski’nin *The Social Dilemma* (2020) belgeselinde sosyal medya kapitalizminin etik boyutları, James Ponsoldt’un *The Circle* (2017) filminde gözetim-toplum ilişkisi ve *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) gibi interaktif anlatılarda algoritmik denetimin birey üzerindeki etkileri, bu meselelerin sinemasal olarak temsil edilmesinin hem mümkün hem de anlatı açısından verimli olduğunu göstermektedir.

Buna karşılık Türk sinemasında, özellikle 2010 sonrası dönemde —dijital teknolojilerin gündelik yaşamı, mahremiyet algısını, kimlik inşasını köklü

biçimde dönüştürdüğü bir süreçte— benzer tematik eğilimlerin sınırlı biçimde işlendiği gözlemlenmiştir. Bu tarihsel eşik, dijitalleşmenin kültürel ve toplumsal düzeyde görünür hâle geldiği bir dönemi temsil ettiği için, çalışmanın kapsamı da 2004–2024 yılları arasında üretilen filmlerle sınırlandırılmıştır. Bu bağlamda şu temel soru öne çıkar: ‘Dijital çağın krizleri Batı sinemasında çok katmanlı biçimde temsile kavuşurken, Türk sineması bu temalara neden büyük ölçüde sessiz kalmaktadır?’ Bu makale temsilin yalnızca görünür olanı değil, aynı zamanda gösterilmeyeni de kapsadığına işaret eden kuramsal yaklaşımlar doğrultusunda; Türk sinemasında dijital çağın iletişimsel krizlerinin sınırlı temsiline odaklanmakta ve bu temsilsizliğin olası kültürel ve ideolojik nedenlerini tartışmayı amaçlamaktadır.

Bir sonraki bölümde tartışılan kuramsal çerçeve, söz konusu temsilsizliğin rastlantısal bir olgu olmanın ötesinde, kültürel olarak biçimlenmiş ve ideolojik anlamlar taşıyan bir sessizlik stratejisi olarak yorumlanabileceğini öne sürmektedir. Bu yaklaşım, sinemayı yalnızca estetik bir ifade biçimi olarak değil, aynı zamanda ideolojik anlamların üretildiği bir kültürel alan olarak değerlendirmeye olanak tanır. Bu doğrultuda çalışma, Türk sinemasının dijital çağın estetik göstergelerini kullanmasına karşın, bu çağın bireysel ve toplumsal krizlerine sınırlı biçimde yer verişini, olası söylemsel yönelimler ve anlam inşası bağlamında tartışmaya açmaktadır.

Temsil ve İdeolojik Aygıtlar: Sinemanın Anlam Üretim Mekanizmaları

Kavramsal çerçevenin ilk düzlemi, sinemanın anlamsal ve ideolojik işleyişine odaklanmaktadır. Bu bağlamda Hall’un temsil kuramı, Althusser’in ideolojik aygıtlar yaklaşımı, Barthes’ın kod gizleme çözümlenmeleri ile Sontag’ın görme politikaları, temsilsizlik olgusunu açıklamak açısından temel bir teorik zemin sunmaktadır.

Sinemanın ideolojiyle kurduğu çok katmanlı ilişki, Althusser’in (1971) “ideolojik aygıtlar” yaklaşımı ve Hall’un (1997) temsil kuramı üzerinden kavramsallaştırılmaktadır. Althusser’e göre ideoloji, toplumsal düzenin yeniden üretimini sağlayan kültürel aygıtlar aracılığıyla işler; sinema da bu aygıtların en etkili olanlarından biridir. Hall’un (1997) perspektifine göre temsil, yalnızca imgeleri değil, aynı zamanda ideolojik konumlanmaları da yeniden üretir; temsil süreçleri ideolojik konumları doğal ve görünmez hale getirir. Sinema ve ideoloji arasındaki ilişki ise hem anlatı düzeyinde hem de temsil stratejilerinde belirleyici bir rol üstlenmektedir.

Sinema, yalnızca estetik bir anlatı biçimi değil, aynı zamanda ideolojik anlamların yeniden üretildiği bir alandır. Comolli ve Narboni’ye (1971, s. 30) göre “her film politiktir; çünkü her film bir ideolojinin ürünüdür ve onun izini taşır”. Bu yaklaşım, sinemayı yalnızca estetik bir ifade alanı değil, aynı zamanda ideolojik söylemlerin üretildiği bir yapı olarak konumlandırır. Bu bağlamda sinema,

toplumsal gerçekliğin yalnızca estetik biçimlerini değil, aynı zamanda ideolojik sınırlarını da yeniden kuran bir kültürel üretim alanı olarak değerlendirilmelidir.

Hall (1997) temsilin yalnızca görünen imgeler üzerinden değil, aynı zamanda sessizleştirilen ve görünmez kılınan unsurlar üzerinden de işlediğini vurgular. Ona göre “temsil, şeyleri yalnızca adlandırmaz; aynı zamanda neyin temsil edileceğine karar vererek anlamı inşa eder” (s. 45). Bu inşacı yaklaşım, sinemadaki temsil süreçlerini ideolojik üretim biçimleriyle ilişkilendirmeyi mümkün kılmaktadır. Hall’a göre anlam, dış dünyada hazır bulunan bir gerçekliğin yansıması değil, kültürel olarak kurulan ve yeniden üretilen bir söylemdir. Bu bakış açısı, sinemadaki temsillerin –ve temsilsizlik biçimlerinin– belirli ideolojik nedenlerle nasıl yapılandırıldığını açıklamaya olanak tanır. Temsil edilmeyen unsurlar, yalnızca görünmez bırakılmış öğeler değil; aynı zamanda egemen ideolojik sınırların belirlediği seçici bir anlamlandırma sürecinin ürünleri olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, Türk sinemasında dijital çağın iletişimsel krizlerinin sınırlı biçimde görünür olması, yalnızca bir içerik eksikliği değil; anlamın sessizlik üzerinden kurulduğu bir strateji olarak yorumlanabilir.

Althusser’in ifadesiyle “ideolojik aygıtlar, egemen ideolojiye tabiiyeti güvence altına alır” (s. 145). Hall’un (1997) ‘temsilsizlik’ değerlendirmesi, bu tür boşlukların pasif değil, aktif anlam üretim biçimleri olduğunu öne sürer. Ona göre, “temsil, ne

kadar gösterilenler üzerinden işliyorsa, gösterilmeyenler üzerinden de işler” (s. 60). Dolayısıyla, Türk sinemasında dijital çağın birey üzerindeki krizlerine dair sessizlik, yalnızca tematik bir boşluk olarak değil, ideolojik seçicilikle şekillenen bir temsil biçimi olarak yorumlanabilir.

Sinema, toplumsal değerleri görünür kılarken aynı zamanda bu değerlerin sınırlarını da belirleyen bir söylem alanı işlevi görmektedir. Bu yönüyle temsilsizlik, yalnızca estetik bir yokluk değil; kültürel iktidar ilişkilerinin sinemasal düzlemde sessizleştirilmiş bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Bu yaklaşım, Althusser’in (1971) “ideolojik aygıtlar” kavramıyla birlikte ele alındığında, sinemanın toplumsal normları nasıl yeniden ürettiğini anlamak açısından önemli bir kuramsal zemin sunar. Althusser’e göre “ideoloji, bireyleri daima özne olarak çağırmıştır; bu, onların gündelik hayat ritüellerinin tümünde işlev görmelerini sağlamaktadır. İdeolojik Devlet Aygıtları esas olarak ideoloji yoluyla işler, ancak ikinci planda baskı yoluyla da işlev gösterir” (s. 174). Sinema da bu aygıtlardan biri olarak, toplumsal normları, değerleri ve kabulleri görünmez biçimde yeniden üretmektedir.

Bu yaklaşım, Sontag’ın (2004) “görme ve görmeme politikası” üzerine düşünceleriyle desteklenmektedir. Sontag, görmenin her zaman seçici bir eylem olduğunu ve görmemenin de politik sonuçlar doğurduğunu vurgular: “Görme kapatılabilir... Bir zamanlar en yüce duyum olarak kabul edilen görme, artık bir eksiklik” (s. 47). Bu

bağlamda, görmemek de en az görmek kadar ideolojik bir tercihtir ve sinema bu tercihleri hem yansıtan hem de yeniden üreten güçlü bir mecradır. Sontag'ın görsel seçiciliğe dair bu yaklaşımı, temsilin yalnızca gösterilenle değil, aynı zamanda gizlenenle de kurulduğunu öne süren Barthes'ın (1977) "doğallaştırılmış kodlar" anlayışıyla kesişmektedir. Barthes "burjuva toplumu, işaretleri işaret gibi görünmeyecek şekilde talep eder" (s. 38) diyerek, görünmeyenin ideolojik olarak nasıl doğallaştırıldığını açıklar. Bu çerçevede Hall'un sessizlik üzerinden anlam üretimi vurgusu da Barthes'ın görünmeyeni doğallaştıran temsil anlayışıyla örtüşmektedir.

Bu kavramsal örüntü, sinemayı yalnızca bir estetik anlatı alanı olarak değil, toplumsal anlamların yeniden üretildiği bir kültürel ideolojik aygıt olarak konumlandırmakta; temsil, burada hem görünenin hem de gizlenenin politik bir tercihe dönüştüğü bir alan olarak değerlendirilmektedir. Bu çerçevede, Türk sinemasında dijital çağın krizlerinin görünmez kılınışı, yalnızca bir tematik yoksunluk değil; kültürel olarak yerleşmiş bir sessizlik ideolojisinin sinemasal anlatılarda izlenebilen bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Gözetim Kapitalizmi, Veri Sömürgeciliği ve

Dijital Çağın Toplumsal Eleştirisi

Kavramsal çerçevenin ikinci düzlemi, dijital çağın toplumsal denetim mekanizmaları ve ekonomik yapılarına odaklanmaktadır. Bu kavramsal çerçeve, Türk sinemasındaki dijital çağ temalarının temsi-

line yönelik sessizlik eğilimlerini anlamak açısından açıklayıcı bir bakış sunmaktadır. Bu kapsamda Foucault'nun panoptik gözetim modeli, Zuboff'un gözetim kapitalizmi eleştirisi ile Couldry ve Mejias'ın veri sömürgeciliği kavramsallaştırması, günümüz toplumunda bireyin sürekli görünürlük altında nasıl denetlendiğini açıklamaktadır.

Akademik literatürde sinemada gözetim, veri toplama, mahremiyet ihlali, dijital özneleşme temalarının farklı türlerde yoğun biçimde işlendiği belirtilmektedir (Zimmer, 2011; Koutsourakis, 2023; Holmes, 2017). Her (2013), The Circle (2017), The Social Dilemma (2020) ve Black Mirror: Bander-snatch (2018) gibi yapımlar hem popüler kültürde hem de akademik yazında dijital çağın iletişimsel krizlerinin sinemasal temsilleri olarak değerlendirilmiştir. Bu eğilim, yalnızca belirli filmlerin popülerliğinden değil, Batı sinemasında dijital çağ temalarına yönelik anlatı üretiminin ve akademik çözümlenmelerin giderek daha görünür hâle gelmesinden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla bu çalışma, Batı sinemasında gözlemlenen bu tematik yoğunluğu referans noktası olarak alarak, Türk sinemasında benzer temaların neden sessizleştirildiğini açıklamayı amaçlamaktadır.

Foucault'nun gözetim kavramı, dijital çağda oluşan kültürel sessizliğin politik doğasını açığa çıkarmada önemli bir çerçeve sunmaktadır. Foucault'ya (1995) göre "gözetim, üretim makinesinin içsel bir parçası ve disiplinci iktidarın özel bir mekanizması olarak belirleyici bir ekonomik işleve dönüşür"

(s.175). Dijital çağda bu mekanizma, fiziksel mekânların ötesine geçerek verisel ve algoritmik biçimlerde yeniden inşa edilmektedir. Gözetim artık yalnızca devletin değil, özel şirketlerin, sosyal medya platformlarının ve algoritmik sistemlerin de temel araçlarından biri hâline gelmiştir. Panoptikon metaforu, bireylerin sürekli bir izlenme ihtimali altında kendi davranışlarını denetlemelerine dayalıdır. 19. yüzyılın şartları için tasarlanan bu yapı, merkezde gözetleyicinin bulunduğu bir kule ve çevresinde hücrelerden oluşan halka biçimindeki binadan oluşur. Hücreler ışıkla aydınlatılır; böylece içeridekiler sürekli görünür kılınır. Gözetleyen görünmezdir; gözetlenen ise her an izleniyor muşçasına davranmak zorundadır. Bu yapı içerisinde, Foucault'nun ifadesiyle, “görünür olmak bir tuzaktır” (1995, s. 200). Bu gözetim yapısı, dijital çağda yalnızca fiziksel mekânlarla sınırlı kalmayıp, verisel ve görsel denetim biçimlerinde yeniden inşa edilmiştir. Gözetim artık sadece devletin değil; özel şirketlerin, sosyal medya platformlarının ve algoritmik yapılarla işleyen platform kapitalizminin de başlıca araçlarından biri hâline gelmiştir. Böylelikle gözetim, yalnızca ‘görmek’ değil; veriyi toplamak, sınıflandırmak ve algoritmalar yardımıyla bireyselleştirmek anlamına gelmektedir.

Zuboff (2019) bu dönüşümü “gözetim kapitalizmi” kavramıyla açıklamakta ve bireysel deneyimlerin ekonomik ham maddeye dönüştürülmesini vurgulamaktadır. Ona göre, “mahremiyet, bilgi ve uygulama hakları; başkalarının deneyim-

lerinden türeyen bilgileri tek taraflı biçimde sahiplenen cesur bir piyasa girişimi tarafından gasp edilmiştir” (s.14). Bu süreç, yalnızca mahremiyetin ihlali değil; aynı zamanda bireysel özelliğin, özgürlüğün ve demokratik toplumsal ilişkilerin çözülmesi anlamına gelmektedir. Couldry ve Mejias'ın (2019) “veri sömürgeciliği” kavramsallaştırması, Zuboff'un analizini derinleştirmektedir. Onlara göre, “değerin nasıl çıkarıldığı, toplumsal ilişkilerin nasıl düzenlendiği ve ekonomik gücün nasıl dağıtıldığına dair böylesine köklü değişimler, bunları daha kabul edilebilir terimlerle yeniden çerçeveleyen anlatılar gerektirir [...] Veri sömürgeciliği kendi yeni ideolojilerini üretmektedir” (s. 3). Dahası “verileştirme ideolojisi, hayatın her yönünün veriye dönüştürülmesi gerektiğinde ısrar eder” (s. 8).

Kavramsal çerçeveyi oluşturan ikinci düzlem, sinemayı toplumun dijital çağla kurduğu ilişkilerin bir aynası olarak görmeyi; temsilsizliği ise bu ilişkinin ideolojik sessizlik üretimi bağlamında değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır. Temsilsizlik, sessizliğin aktif bir anlam üretim aracına dönüştüğü bir stratejiye karşılık gelmektedir. Türk sinemasında iletişimsel krizlerin nadiren işlenmesi, dijital çağın baskı mekanizmalarının ‘anlatılamaz’ ya da ‘temsil dışı’ biçimde algılandığına işaret ediyor olabilir. Mahremiyetin çözülmesi, dijital kimliğin parçalanması, gözetim ilişkilerinin derinleşmesi, algoritmik yönlendirmenin gündelik yaşamı şekillendirmesi gibi konuların sinemasal anlatılarda çoğu zaman görünmez kalması, yalnızca tematik bir boşluk

olarak değil; aynı zamanda verileştirme ideolojisinin kültürel düzeyde yansıma bulduğu bir durum olarak yorumlanabilir.

Aşağıdaki tabloda özetlenen kavramlar, Türk sinemasında dijital çağın krizlerinin temsilsizliğini açıklamak için kullanılan kuramsal çerçevenin omurgasını oluşturmaktadır. Bu kavramsal çerçeve,

çalışmada ele alınan temaları açıklamaya yönelik teorik bir yönlendirme sunmaktadır. Kavramlar, birbirinden bağımsız tanımlar olarak değil, Türk sinemasında dijital çağın temsiline ilişkin olası dinamikleri anlamaya yardımcı olabilecek tamamlayıcı açıklama düzlemleri olarak ele alınmıştır.

Anahtar Kavram	Tanım / Açıklama	Kuramsal Kaynak
Temsil ve Temsilsizlik	Temsil, yalnızca görünen imgeler değil; dışlanan ve sessizleştirilen unsurlar üzerinden de anlam üretir. Sessizlik, ideolojik bir tercih olarak işlev görür.	Hall (1997)
Kod Gizleme	Görünen işaretlerin doğal ve sorgulanmaz hale getirilmesi; gizlenen anlamların ideolojik bir strateji oluşturması.	Barthes (1977)
Gözetim (Panoptikon)	Bireylerin sürekli izlenme ihtimali altında kendi davranışlarını denetlemesi.	Foucault (1995)
Gözetim Kapitalizmi	Kişisel deneyimlerin gizlice toplanarak ekonomik kazanç için ham maddeye dönüştürülmesi; bireylerin algoritmalar aracılığıyla yönlendirilmesi.	Zuboff (2019)
Veri Sömürgeciliği	Hayatın her yönünün veriye dönüştürülerek küresel iktidar ilişkilerinin pekiştirilmesi; verileştirme ideolojisi.	Couldry & Mejias (2019)
İdeolojik Aygıtlar	Kültürel ürünlerin, egemen ideolojiyi yeniden üreten yapılar olarak işlev görmesi.	Althusser (1971)
Görmeme Politikası	Görmenin seçici bir eylem olması; görmemenin ahlaki körlük ve ideolojik sessizlik üretmesi.	Sontag (2004)

Tablo 1. Kuramsal Çerçeve

Temsil ve ideolojik aygıtlar, sinemanın anlam üretim süreçlerinin ideolojik boyutlarını tartışmaya açarken; gözetim, gözetim kapitalizmi ve veri sömürgeciliği kavramları, bu süreçlerin dijital çağın toplumsal dönüşümleriyle nasıl kesişebileceğine dair bir düşünsel zemin sunmaktadır. Bu bağlamda tablo, kuramsal tartışmayı sistematik biçimde görünür kılmayı ve ilerleyen bölümlerde gerçekleş-

tirilecek film analizleri için açıklayıcı bir referans noktası oluşturmayı amaçlarken, Türk sinemasında dijital çağın temsiline dair nitel çözümlere kuramsal bir dayanak sağlamaktadır. Böylece çalışmanın analiz kısmında ele alınacak film örnekleri, bu kavramsal omurga doğrultusunda değerlendirilerek temsilsizlik olgusunun farklı boyutlarıyla tartışılacaktır.

Yöntem

Bu çalışma, nitel araştırma paradigması doğrultusunda tasarlanmış olup, Türk sinemasında dijital çağın iletişimsel krizlerinin sistematik biçimde temsil dışı bırakılmasını ideolojik bir “temsilsizlik stratejisi” olarak incelemeyi amaçlamaktadır.

Çalışmanın yöntemsel temelini Eleştirel Söylem Analizi oluşturmaktadır. Fairclough’un (2013) söylem ile toplumsal yapı arasındaki ilişkiyi açıklayan yaklaşımı ve Van Dijk’in (1993) ideoloji ile söylem arasındaki bağı vurgulayan çerçevesi, incelenen filmlerin yalnızca estetik unsurlarını değil; aynı zamanda ideolojik anlam üretim süreçlerini ve bastırılan temaları tartışmaya açmayı mümkün kılmaktadır. Bu kuramsal yönelim, söylemin kültürel üretim alanları üzerindeki etkisini görünür kılmakta ve sinemayı ideolojik anlamların yeniden üretildiği bir mecra olarak değerlendirmeyi sağlamaktadır. Eleştirel Söylem Analizi, anlatı boşluklarının çözümlemesi ve temsilin yokluğu yaklaşımı ile kullanılarak, sinemasal anlatılarda yalnızca görünen temaların değil; aynı zamanda bastırılmış, dışlanmış, sessizleştirilmiş unsurların da incelenmesine olanak tanımaktadır. Bu yönüyle araştırma, karma yöntemden ziyade çoklu analitik bir yaklaşım benimsemektedir. Bu bütüncül çerçeve, temsil edilmeyenin de ideolojik anlam üretimine katkıda bulunabileceği varsayımına dayanır. Böylece sinemadaki sessizlik, yalnızca bir eksiklik olarak değil, kültürel ve politik bir tercih olasılığı olarak ele alınmıştır. Araştırma, bu yaklaşım doğrultusunda Türk sinema-

sının dijital çağa dair kriz temalarını nasıl yapılandırdığını –ya da yapılandırmadığını– çözümlemeyi amaçlamaktadır.

Bu yöntemsel bakış açısı Barthes’ın görünmeyen kodların doğallaştırılarak sorgulanamaz hale getirildiğine dair tespitleriyle kuramsal olarak desteklenmektedir. Barthes’a göre burjuva toplumu “işaret gibi görünmeyen işaretler” (1977, s. 38) talebiyle, görünmeyeni de temsilin bir parçası haline getirir. Bu yaklaşım, Hall’un (1997) temsilin yalnızca görünenler üzerinden değil, sistematik biçimde görünmez kılınanlar üzerinden de işlediğine dair vurgusuyla örtüşmektedir. Böylece temsil, yalnızca görünen kodlarla değil; bastırılan ve gizlenen anlamlarla da kurulur. Bu bakış, Türk sinemasında dijital çağın krizlerinin görünmezliğini bir tür kod gizleme ve doğallaştırma stratejisi olarak değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır. Frow’un (2016) ‘anlatı boşlukları’ teorisi ise bu çerçeveyi tamamlamaktadır. Ona göre anlatı her zaman boşluklar ve eksiklikler içerir; bu boşluklar rastlantısal değil, anlam üretiminin kurucu öğeleridir. Nitekim Frow’un “figüratif temsiliyetin yokluğu, anlamın yokluğu anlamına gelmez” (2016, s. 112) ifadesi, görünmeyenin de temsilin etkin bir parçası olduğunu ortaya koymaktadır.

Bu doğrultuda çalışma, amaçlı örnekleme stratejisine dayanmaktadır. Amaçlı örnekleme, nitel araştırmalarda belirli bir olgunun derinlemesine anlaşılabilmesi için, araştırma sorusuyla kuramsal olarak ilişkili örneklerin seçilmesine imkân tanımaktadır. Patton’ın ifadesiyle “nitel araştırmadan

elde edilen geçerlilik, anlamlılık ve içgörüler, daha çok seçilen örneklerin bilgi açısından zenginliğine ve araştırmacının gözlem/analiz yetkinliklerine bağlıdır; örneklemin büyüklüğüne değil” (2002, s. 245). Bu kapsamda, çalışmada sayıca sınırlı olmakla birlikte, dijital çağın temsiline ilişkin kavramsal çeşitlilik ve analitik derinlik sunan filmler örnekleme dâhil edilmiştir. Film seçimi, amaçlı örnekleme stratejisi doğrultusunda gerçekleştirilirken; seçimde araştırma sorusuyla kuramsal uyum, tematik çeşitlilik ve sinemasal temsiliyet ölçütleri esas alınmıştır. Literatürde kavramsal örnekleme olarak da adlandırılan bu yaklaşım, Türk sinemasında dijital çağın temsilsizliğini sorgulamak açısından en anlamlı verileri sunabilecek yapımların belirlenmesine olanak tanımıştır. Bu kapsamda örnekleme dahil edilen yapımlar, Türk sinemasında dijital çağın iletişimsel krizlerini doğrudan ya da dolaylı biçimlerde konu edinen sınırlı sayıda örnekler arasından seçilmiştir.

Film seçiminde dikkate alınan ikinci ölçüt, yapımların zamansal ve üretimsel bağlamlarıdır. Seçilen filmler yapım yılları itibarıyla 2004–2024 aralığında dijital dönüşüm sürecinin farklı evrelerini temsil etmekte olup, bu dönemde üretilen diğer yapımlar arasında dijital temalara en doğrudan göndermede bulunan örnekleri temsil etmektedir. Örneklemin büyük bölümü 2010 sonrasında üretilmiş olup, bu dönem dijitalleşmenin mahremiyet, veri güvenliği, dijital kimlik gibi alanlarda bireysel ve toplumsal yaşamı dönüştürdüğü bir eşik

olarak değerlendirilmektedir. Bilge 3071 (2024), An (2024), İyi Oyun (2018) ve Araf (2012) bu tarihsel çerçevede konumlanan yapımlardır. Buna karşın, G.O.R.A. (2004), örnekleme dönemin dijital kültürle kurduğu yüzeysel temsiliyet biçimlerini ortaya koyan bir erken dönem örneği olarak dahil edilmiştir. Film, üretim yılı itibarıyla dijital çağın kavramsal çerçevesine tam olarak girmese de teknolojiyi mizahi ve gösterisel bir unsur olarak kullanması bakımından, Türk sinemasında dijitalleşmeye ilişkin ilk sembolik göndermelerden birini sunmaktadır. Bu yönüyle G.O.R.A., dijital çağın iletişimsel krizleriyle doğrudan ilişkilendirilmese de dijital teknolojinin temsiline dair erken dönem yaklaşımların nasıl yüzeyselleştirildiğini ve daha sonraki yapımlara zemin hazırladığını göstermek amacıyla değerlendirilmiştir. Dolayısıyla, seçilen örnekleme yalnızca dijital çağın güncel temsillerini değil; aynı zamanda bu çağın öncül estetik ve ideolojik izlerini de kapsayarak, temsilsizlik olgusunun tarihsel sürekliliğini karşılaştırmalı biçimde değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır.

Son olarak, filmlerin tamamı sinema salonu veya dijital platform gösterimi elde etmiş, dolayısıyla kamusal dolaşıma girmiş yapımlardır. Bu ölçütler, örneklemin yalnızca içerik düzeyinde değil, aynı zamanda dönemsel, kültürel ve anlatsal görünürlük açısından anlamlı bir karşılaştırma zemini sunmasını sağlamıştır. Dolayısıyla seçilen örnekleme, dijital çağın kriz temalarının sinemasal anlatılarda nasıl temsil edildiğini ya da dışlandığını tarihsel süreklilik

lilik içinde değerlendirmeye de imkân tanımaktadır. Aşağıdaki tablo, bu ölçütler doğrultusunda belirlenen film örneklemini ve her bir filmin seçilme gerekçesini özetlemektedir. Tablodaki veriler, seçilen filmlerin dijital çağın bireysel ve toplumsal krizlerini ya doğrudan dışladığını ya bu temalara yüzeysel

biçimde dokunduğunu ya da *An* örneğinde olduğu gibi istisnai bir biçimde tematik karşılıklar ürettiğini göstermektedir. Bu çeşitlilik, Türk sinemasında ‘görünmeyen politikası’ni çözümlmek açısından eleştirel bir zemin sunmaktadır.

Film	Yıl	Seçim Nedeni	Dijital Çağ Temsili	Açıklama
Bilge 3071	2024	Yüksek dijital prodüksiyonuna rağmen dijital krizleri tematik olarak dışlaması	Estetik düzeyde yoğun, içerik düzeyinde sessizlik mevcuttur	Dijital çağın eleştirel temalarını görmezden gelir
İyi Oyun	2018	Türkiye’nin ilk e-spor temalı filmi olarak dijital gençlik kültürünü temsil eder	Dijital kültür görsel olarak temsil edilirken kriz temaları içerikte eksiktir	Dijital kültürü ‘parıltılı’ ama yüzeysel biçimde temsil eder. Politik ve etik unsurlar eksiktir
G.O.R.A.	2004	Türk sinemasında teknofantezi bağlamında öne çıkan, teknolojiyi mizahi temsille sunan öncü örnektir	Dijital öğeler karikatürize edilerek sunulur	Dijital çağın krizleri mizah aracılığıyla etkisizleştirilir; temsiliyet, ciddi anlatı yerine parodiye indirgenir.
Araf	2012	Dijital temaları dolaylı ve sessizlik estetiğiyle işlenir	Kriz temaları doğrudan işlenmez; edilgenlik temasıyla dolaylı temsil edilir	Yönetmenin söylemleri, dijital çağ krizlerine karşı bilinçli bir temsilsizlik stratejisi izlendiğini gösterir.
An	2024	Dijital çağın krizlerine temas eden istisnai bir bağımsız yapımdır	Gözetim, dijital zaman algısı, benlik çözülmesi gibi temalar işlenir	Tematik olarak sessizlik örüntüsünün dışına çıkarak dijital çağın bireysel krizlerini felsefi düzlemde tartışır.

Tablo 2. Amaçlı Örnekleme Yoluyla Seçilen Filmler ve Seçim Gerekçeleri

Örnekleme yer alan *Araf*, dijital çağ temalarını açık biçimde işlemese de anlatının sosyomekânsal yapısı ve yönetmen söylemleri dikkate alındığında, bilinçli bir temsilsizlik stratejisinin parçası olarak değerlendirilmiştir. Yönetmen Yeşim Ustaoglu’nun şu sözleri, filmin bu çalışmaya dahil edilmesini anlamlı kılmaktadır:

Bildiğimiz dünyanın sonuna gelmişcesine, nasıl bir geleceğe savrulduğumuzu bilmeden, içinde yaşadığımız sistemin verdiği alarmları duymadan, fark etmeden ve belki de önemsemeyerek, donuk bir edilgenlik hali içinde tüketmeye devam ediyoruz. Küresel ekolojik

denge(sizlik)ler dünyayı nereye götürüyor, teknolojik gelişmeler insanlık için ne ifade ediyor, bu değişimler karşısında yaşamlarımız nasıl dönüşüyor... Bunlar insanoğlunun cevabını bilmeye yanaşmadığı ama global tepkisizliğinden kurtulup sorması gereken sorulardan sadece birkaçı (Ustaoğlu, 2012).

Bu ifadeler, yönetmenin teknolojiye ve sistemsel dönüşüme yönelik duyarsızlık hâlini bilinçli bir sinemasal suskunluk stratejisine dönüştürdüğünü ve bu sessizliği görsel/tematik düzeyde sürdürdüğünü göstermektedir. Bu bağlamda Araf, dijital çağın krizlerini temsil etmektense, onları sessizlik içinde kuran ve bu yönüyle ‘temsilsizliğin temsili’ni üstlenen bir yapımlar olarak değerlendirilmiştir.

Çalışmada, dijital çağın birey üzerindeki etkilerinin Türk sinemasında nasıl temsil edildiğini çözümlemek amacıyla eleştirel söylem analizine dayalı tematik bir inceleme çerçevesi geliştirilmiştir. Bu süreç söylemsel düzeyde, gözetim (GZ), mahremiyet (MH), dijital kimlik (DK), siber zorbalık (SZ), veri toplama/algoritmik yönlendirme (VT) olmak üzere beş ana temayı kapsamaktadır. Her tema, filmlerde bu olguların nasıl inşa edildiği, hangi söylemsel stratejilerle görünür ya da bastırılmış hâle getirildiği ve hangi ideolojik bağlamlar içinde temsil edildiği açısından analiz edilmiştir.

Gözetim (GZ) kodu, bireyin dijital sistemler tarafından nasıl izlenebilir ve denetlenebilir hâle getirildiğini; mahremiyet (MH) ise özel yaşamın

teknolojik araçlarla nasıl ihlal edildiğini sorgular. Dijital kimlik (DK) kodu, bireyin algoritmik yapılar içinde kimlik inşasının parçalanma ya da yeniden biçimlenme süreçlerine işaret eder. Siber zorbalık (SZ) kodu, dijital ortamlarda yaşanan psikolojik şiddet biçimlerinin sinematik düzlemde temsil edilmediğini araştırırken; veri toplama ve algoritmik yönlendirme (VT) kodu, bireylerin dijital davranışlarının sistematik olarak izlenmesi, analiz edilmesi ve bu verilerin öznellikleri şekillendirmek üzere nasıl kullanıldığını tartışmaya açar.

Bu yaklaşım, tematik kodlamayı yalnızca içerik düzeyinde bir sınıflandırma aracı olarak değil, anlamın üretildiği söylemsel süreçleri açığa çıkaran bir çözümleme yöntemi olarak konumlandırmaktadır. Böylece her film, dijital çağın kriz temalarının sinemasal anlatılarda hangi söylemler aracılığıyla yeniden üretildiğini ya da dışlandığını irdeleme olanağı sunmuştur. Bu bütüncül yöntemsel yaklaşım, temsilin yokluğunu da aktif bir söylemsel pratik olarak ele almakta; hangi temaların sistematik biçimde dışlandığını ve bu dışlamanın hangi kültürel-ideolojik sınırlar içinde üretildiğini analitik düzlemde açığa çıkarmaktadır.

Çözümleme süreci üç aşamalı bir yapı çerçevesinde kurgulanmıştır. İlk aşamada, anlatı çözümlemesi yöntemiyle dijital çağ temalarının olay örgüsü içerisindeki konumları, temsil biçimleri ve bu temaların hangi anlatı stratejileri aracılığıyla çerçevelendiği analiz edilmiştir. Bu değerlendirme, yalnızca temaların varlığına değil, anlatı içindeki işlevlerine

ve konumlanmış biçimlerine odaklanarak temsiliyetin yapısal dinamiklerini ortaya koymayı amaçlamıştır.

İkinci aşamada, anlatı boşlukları çözümlemesi uygulanmış; özellikle yer verilmeyen, eksik bırakılan ya da örtük biçimde bastırılan temalar tespit edilmiştir. Bu analizde, sessizlikler ve dışlama pratikleri Hall'un (1997) "temsiliyetin yokluğu" yaklaşımı doğrultusunda ele alınmış; görünmeyen anlam üretimindeki rolü yorumlanmıştır.

Üçüncü ve son aşamada ise eleştirel temsil okuması gerçekleştirilmiştir. Bu bölümde, dijital çağ temalarının temsilsizliğinin sinemasal düzeyde nasıl ideolojik bir biçim kazandığı, hangi kültürel kodlarla meşrulaştırıldığı ve hangi hegemonik normatif düzenlerle örtüştüğü tartışmaya açılmıştır. Bu değerlendirme yalnızca film metinlerine değil, aynı zamanda bu metinlerin üretildiği kültürel ve söylemsel bağlamlara da odaklanarak, temsilsizliğin sinemasal düzeydeki ideolojik işlevini açığa çıkarmayı hedeflemiştir.

Sonuç olarak, bu çok katmanlı çözümleme modeli yalnızca temsil edilen içerikleri değil; görünmez kılınan, sessizleştirilen ve dışlanan temaları da dikkate alarak, Türk sinemasında dijital çağın krizlerine dair anlatsal eğilimleri anlamlandırmayı amaçlamaktadır.

Bulgular ve Analiz

Analize dahil edilen beş film, Türk sinemasında dijital çağın iletişimsel krizlerini doğrudan ya da dolaylı biçimde konu edinen, sinema salonu veya

dijital platformlarda kamusal dolaşıma girmiş yapımlar arasından seçilmiştir. Bu seçim, yalnızca içeriksel değil, aynı zamanda dönemsel ve kültürel temsiliyet açısından da anlamlı bir karşılaştırma zemini sunmaktadır. İnceleme sürecinde, dijital çağın krizlerinin filmlerde nasıl temsil edildiği ya da temsil dışı bırakıldığı; gözetim (GZ), mahremiyet (MH), dijital kimlik (DK), siber zorbalık (SZ) ve veri toplama/algortmalar (VT) kodları ekseninde değerlendirilmiştir. Her film için hazırlanan tablo, tematik temsiliyet düzeyini ve olası temsilsizlik stratejilerini sistematik biçimde ortaya koyarken; bu tablolara eşlik eden yorumlar, bulguları söylemsel ve ideolojik bir bağlamda tartışmayı amaçlamaktadır.

Bilge 3071, üretim sürecinde ileri düzey dijital teknolojilerden yararlanmasına karşın, dijital çağın iletişimsel krizlerine dair temel temaları anlatı düzeyinde dışarıda bırakmaktadır. Kodlama şemasında yer alan gözetim, mahremiyet, dijital kimlik, siber zorbalık ve veri toplama temaları, filmde doğrudan temsile kavuşmamış; bu kriz alanları, görsel anlatının dışında tutulmuştur. Özellikle gözetim temasının eksikliği dikkat çekicidir. Dijital teknolojiler, anlatıda herhangi bir toplumsal ya da bireysel tehdit unsuru olarak problemleştirilmeden; nostaljik ve ulusalcı bir gelecek tasarımının aracı olarak estetize edilmiştir. Sonuç olarak Bilge 3071, dijital çağ teknolojilerini estetik düzeyde sergileyen; ancak bu çağın krizlerini söylemsel düzeyde sessizleştirilen bir temsilsizlik pratiği üretmekte; böylece dijital çağın ideolojik gerilimleri sinemasal düzeyde görünmez kılınmaktadır.

Kodlar	Bulgular	Yorumsal Çözümleme
GZ (Gözetim)	Yok	Gözetim unsuru tamamen dışlanmıştır.
MH (Mahremiyet)	Yok	Veri mahremiyeti veya kişisel haklara dair hiçbir gönderme yapılmamıştır.
DK (Dijital Kimlik)	Yok	Dijital kimlik krizi hiç işlenmemektedir.
SZ (Siber Zorbalık)	Yok	Siber zorbalık ya da dijital etkileşim temsile dâhil edilmemiştir.
VT (Veri Toplama / Algoritmalar)	Yok	Algoritmik denetim veya veri toplama süreçleri görünmez kılınmıştır.

Tablo 3. Bilge 3071 filminin analizi

Kodlar	Bulgular	Yorumsal Çözümleme
GZ	Yok	Dijital oyun rekabetinde gözetim teması görünmezdir.
MH	Yok	Mahremiyet meseleleri tamamen dışarıda bırakılmıştır.
DK	Yüzeysel	Dijital kimlik, başarı ve rekabet üzerinden sunulur; kriz boyutu yoktur.
SZ	Yok	Siber zorbalık veya toksik dijital etkileşim yer almaz.
VT	Yok	Platformların algoritmik yönlendirmelerine hiç değinilmez.

Tablo4. İyi Oyun filminin analizi

Türkiye'nin ilk e-spor temalı filmi olan İyi Oyun, dijital kültürü gençlik, başarı ve rekabet temaları ekseninde sahneye taşımaya karşın, dijital çağın temel krizlerini anlatı dışında bırakmaktadır. Kodlama şemasında yer alan gözetim (GZ) ve mahremiyet (MH) gibi kritik başlıklar filmde tamamen sessizleştirilmiş; dijital gözetim pratikleri, veri toplama süreçleri ya da bireysel mahremiyete dair herhangi bir gönderme yapılmamıştır. Dijital kimlik (DK) teması ise yalnızca 'oyuncu' kimliği çerçevesinde ele alınmış, bireyin dijital özleşme süreçleri

ya da algoritmik yönlendirmeye şekillenen kimlik formları derinlemesine tartışılmamıştır. Filmdeki anlatı, dijitalleşmeyi sadece bir başarı öyküsünün görsel arka planı olarak sunmakta; bireysel krizleri ya da sistemsel eleştirileri dışarıda bırakmaktadır. Bu bağlamda, filmdeki temsil biçimi yalnızca içerik eksikliği değil, aynı zamanda anlamlı bir sessizlik stratejisi üretmektedir. Hall'un temsil kuramında vurguladığı gibi, kültürel ürünler neyi temsil ettikleri kadar, neyi temsil etmedikleri üzerinden de anlam üretir. İyi Oyun, dijital teknolojileri gösterisel olarak

sergilerken; bu teknolojilerin yol açtığı toplumsal ve bireysel dönüşümleri söylemsel düzlemde dışarıda

bırakmakta, böylelikle ideolojik seçiciliğe dayalı bir görünmezlik politikası ortaya koymaktadır.

Kodlar	Bulgular	Yorumsal Çözümleme
GZ	Yok	Gözetim, karikatürize edilmiş mizahi bir unsur olarak işlenmiştir.
MH	Yok	Mahremiyet krizleri tamamen dışarıda bırakılmıştır.
DK	Yok	Dijital kimlik, yalnızca karikatürize bilim kurgu unsurlarıyla temsil edilir.
SZ	Yok	Dijital çağın olumsuz etkileşimleri mizah içinde eritilir.
VT	Yok	Veri toplama ya da algoritmik yönlendirme hiç işlenmez.

Tablo 5. G.O.R.A. filminin analizi²

G.O.R.A. Türk sinemasında bilimkurgu-mizah türünün öncülerinden biri olarak öne çıkmakta ve dijital çağın estetik göstergelerini yoğun biçimde kullanmaktadır. Ancak bu teknolojik semboller, eleştirel bir içeriğe sahip kriz temalarıyla ilişkilendirilmemektedir. Filmde, gözetim, mahremiyet, dijital kimlik, veri toplama ve siber zorbalık gibi temel tematik kodlara dair herhangi bir doğrudan temsil bulunmamaktadır. Bu temsilsizliğin yalnızca içerik eksikliği değil, ideolojik bir sessizlik stratejisinin göstergesi olduğu düşünülebilir. Teknolojik unsurlar –uzaylılar, yapay zekâ, dijital araçlar– anlatıya çoğunlukla karikatürize edilerek dâhil edilmekte, eleştirel bağlamdan soyutlanmaktadır.

Gözetim, Foucault'nun panoptikon analizinde betimlendiği gibi denetleyici ya da normatif bir yapı olarak değil; parodiye indirgenmiş, mizahi bir öge

olarak sunulmaktadır. Mahremiyet ve dijital kimlik temalarıysa tamamen dışlanmış; dijital ortamdaki birey, krize açık bir özne değil, yüzeysel ve komik bir figür olarak temsil edilmiştir. Bu anlatı biçimi, Akser'in (2013) dile getirdiği biçimiyle, teknolojiyi Batı'ya, duygusallığı ise Doğu'ya ait kılan kültürel bir kodlama pratiğini yansıtmaktadır.

G.O.R.A., teknolojiyi gerçekçi ya da eleştirel bir çerçevede değil, teknofantezi olarak kavramsallaştırılabilecek şekilde kullanır: Yani teknoloji, yalnızca büyüleyici, fütüristik ve eğlencelik bir yüzey estetiği olarak işlev görür. Telotte'un (2001) fantastiğin bilimle kesişimine dair teorik çerçevesi, bu teknofantezi yaklaşımının arka planını anlamak açısından yararlıdır.

Sonuç olarak, G.O.R.A., dijital çağın birey üzerindeki baskılayıcı dönüşümlerini ne temsil

² G.O.R.A.'nın 2004 yılında üretilmiş olması, dijital çağın kriz temalarının henüz toplumsal ve kültürel düzeyde tartışılmadığı bir döneme denk gelmektedir. Dolayısıyla filmde bu temalara yer verilmemesi, dönemin sinemasal ve teknolojik bağlamı açısından doğal bir durum olarak değerlendirilebilir.

etmekte ne de bu dönüşümleri eleştirel bir tartışmaya açmaktadır. Gözetim yerine parodi, mahremiyet yerine absürtlük, kimlik yerine karikatür sunan film; dijital çağın krizlerini sistematik biçimde temsil dışı bırakarak, Türk sinemasındaki temsilsizlik stratejile-

rine tipik bir örnek oluşturur. Bu anlamda G.O.R.A., dijital teknolojileri yalnızca görsel gösteriye indirgeyerek, ideolojik bir suskunluk pratiğini yeniden üretmektedir.

Kodlar	Bulgular	Yorumsal Çözümleme
GZ	Yok	Gözetim teması yer almamaktadır.
MH	Yok	Mahremiyet krizi doğrudan temsil edilmez.
DK	Yok	Dijital kimlik meselesi dışarıda bırakılmıştır.
SZ	Yok	Siber zorbalık gibi dijital çağ etkileri bulunmamaktadır.
VT	Yok	Algoritmalar veya veri toplama süreçleri işlenmemiştir.

Tablo 6. Araf filminin analizi

Araf, dijital çağın kriz temalarına —gözetim (GZ), mahremiyet (MH), dijital kimlik (DK), siber zorbalık (SZ) ve veri toplama/algoritmalar (VT)— doğrudan temas etmeyen; ancak bu eksikliği yapısal bir anlatı tercihine dönüştüren dikkat çekici bir örnektir. Tematik temsilsizlik, burada rastlantısal bir boşluk değil; bilinçli ve estetik olarak inşa edilmiş bir sessizlik biçimidir. Film, dijitalleşme ile ilgili meseleleri açık biçimde gündeme getirmese de karakterlerin edilgenliği, zamanın döngüsel algısı, sosyo-mekânsal sıkışmışlık gibi unsurlar üzerinden bu suskunluğu anlatı düzeyinde görünür kılar. Toplumsal çıkışsızlık ve bireysel hareketsizlik, dijital çağın krizlerinden soyutlanmış bir yaşam deneyimi

sunarken, aynı zamanda bu krizlerin temsilden dışlanmasına hizmet eder. Yönetmen Ustaoglu'nun (2012) 'teknolojik gelişmelerin insanlık için ne anlama geldiğini sormayan bir çağda yaşadığımız' yönündeki ifadesi, bu temsilsizliğin ideolojik bir zemine oturduğunu göstermektedir. Film, dijital çağın sorunlarını temsil etmeyerek, bu sorunların kültürel düzeyde nasıl bastırıldığını ya da görmezden gelindiğini açığa çıkarmaktadır. Araf, bu yönüyle yalnızca sessiz kalan değil, sessizliğin biçimsel ve ideolojik bir stratejiye dönüştüğü; dijital krizlerin anlatı dışına itilerek yeniden üretildiği bir sinemasal suskunluk pratiği sunmaktadır.

³ “[...] Teknolojik gelişmeler insanlık için ne ifade ediyor, bu değişimler karşısında yaşamlarımız nasıl dönüşüyor... Bunlar insanoğlunun cevabını bilmeye yanaşmadığı ama global tepkisizliğinden kurtulup sorması gereken sorulardan sadece birkaçı” (Ustaoglu, 2012)

Kodlar	Bulgular	Yorumsal Çözümleme
GZ	Var	Bireyin sürekli gözetim altında oluşu işlenir.
MH	Var	Mahremiyetin çözülmesi ve sınırların kaybolması ele alınır.
DK	Var	Dijital kimliğin çözülmesi ve yeniden inşası tartışılır.
SZ	Dolaylı	Bireyin dijital varoluşta maruz kaldığı baskılar dolaylı olarak işlenir.
VT	Var	Algoritmaların bireyin yaşamını şekillendirdiği dolaylı olarak gösterilir.

Tablo 7. An filminin analizi

An, Türk sinemasında dijital çağın birey üzerindeki etkilerini doğrudan ele alan nadir filmlerden biridir. Gözetim (GZ), mahremiyet (MH), dijital kimlik (DK), veri toplama/algoritmalar (VT) temaları filmde belirgin şekilde işlenmiştir. Karakterin sürekli bir izleme ağı içinde var olması, gözetimin yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda psikolojik bir baskı aracına dönüştüğünü gösterir. Filmde, dijital kimliğin algoritmalar tarafından şekillendirilmesi ve mahremiyetin çözülmesi, Cheney-Lippold'un (2011) 'algoritmik kimlik' kuramıyla örtüşmektedir. Verinin, bireyin kararlarını etkileyen bir yönlendirme aracı hâline geldiği anlatılmaktadır. Bu yönüyle film, Zuboff'un (2019) gözetim kapitalizmi eleştirisini sinemasal düzeyde görünür kılmaktadır. Siber zorbalık (SZ) doğrudan işlenmese de karakterin dijital ortamda yaşadığı baskı ve yalnızlık dolaylı olarak bu temaya temas etmektedir. An, temsilsizliğin egemen olduğu sinemasal örüntüden ayrılarak, dijital çağın krizlerine karşı eleştirel bir anlatı kurmayı başarır.

Genel olarak, kodlama şemasına dayalı çözümlenmeler, Türk sinemasında dijital çağın kriz temalarının büyük ölçüde görünürlük kazanmadığını göstermektedir. Bilge 3071, İyi Oyun, G.O.R.A. ve Araf filmlerinde gözetim, mahremiyet, dijital kimlik gibi temel temalar ya anlatı dışında bırakılmış ya da yüzeysel biçimde işlenmiştir. Buna karşılık yalnızca An, bu sessizlik örüntüsüne kısmen eleştirel bir yaklaşım geliştirerek dijital çağın krizlerini anlatıya dâhil etmektedir. Bulgular, Türk sinemasında dijital çağın iletişimsel krizlerine yönelik temsillerin sınırlı ve seçici bir biçimde inşa edildiğine işaret etmektedir. Bu durum, temsilsizliğin yalnızca estetik bir tercih olmaktan ziyade, belirli ideolojik ve kültürel kodların etkisiyle şekillenmiş olabileceğini düşündürmektedir. Bu noktada söz konusu sessizliğin ardındaki yapısal dinamikleri anlamlandırmak için kuramsal bir tartışma zemini kaçınılmaz hâle gelmektedir.

Tartışma: Türk Sinemasında

Dijital Çağın Temsilsizliği

Bu bölümde, elde edilen bulgular kuramsal çerçeveye ilişkilendirilerek, Türk sinemasında dijital çağın iletişimsel krizlerine yönelik temsilsizliğin ideolojik boyutu çok katmanlı bir analiz üzerinden tartışılmaktadır. Bulgular, Hall'un (1997) temsil kuramı, Foucault'nun (1995) gözetim çözümlenmeleri, Althusser'in (1971) ideolojik aygıtlar yaklaşımı ve Zuboff'un (2019) gözetim kapitalizmi kavram-sallaştırmasıyla birlikte okunmuştur. Bu kuramsal zemin doğrultusunda, dijital çağın krizlerinin Türk sinemasında sistemli biçimde temsil dışı bırakılması, estetik bir eksiklikten ziyade kültürel olarak inşa edilmiş ve ideolojik işlev taşıyan bir sessizlik biçimi olarak değerlendirilmektedir.

1. Sessizlik ve Temsiliyetin Yokluğu: Dijital çağın iletişimsel krizleri, küresel sinemada uzun süredir hem kurmaca hem belgesel türlerinde farklı biçimlerde ele alınmaktadır. Her, *The Social Dilemma*, *The Circle* ve *Black Mirror: Bandersnatch* gibi yapımlar, dijital teknolojilerin bireysel kimliği nasıl dönüştürdüğünü, algoritmik gözetimin gündelik yaşamdaki etkilerini ve mahremiyetin çözümlüşünü güçlü anlatı yapılarıyla görünür kılmaktadır.

Türk sinemasında ise, yüksek prodüksiyon kapasitesine rağmen bu temalara yönelik sistemli temsillerin yokluğu dikkat çekmektedir. Hall'un (1997) temsil kuramı açısından bu sessizlik, yalnızca tematik bir eksiklik olarak değil, aynı zamanda

kültürel olarak seçilmiş ve ideolojik işlev taşıyan bir temsil stratejisi olarak değerlendirilebilir. Zira temsil, Hall'un vurguladığı gibi, yalnızca neyin gösterildiğiyle değil, neyin görünmez kılındığıyla da işler. Sessizlik bu bağlamda edilgen bir durum değil; anlam üreten ve kimi zaman hegemonik sınırların yeniden tanımlanmasına katkı sağlayan bir söylemsel tercihtir.

Dolayısıyla Türk sinemasındaki bu temsilsizlik, estetik ya da teknik bir yetersizlikten ziyade, belirli temaların görünür kılınmasına, diğerlerinin ise dışarıda bırakılmasına yol açan kültürel ve ideolojik eğilimlerle ilişkilendirilebilir. Dijital çağın krizleri, temsil açısından zengin potansiyele sahip olmasına karşın, çoğu zaman anlatı dışı bırakılmakta; böylece sessizlik, kendi başına güçlü bir anlam üretim biçimine dönüşmektedir.

2. Dijital Gözetimin Karikatürleştirilmesi: Türk sinemasında dijital çağın iletişimsel kriz temaları çoğu zaman ya göz ardı edilmekte ya da yüzeysel bir estetik düzeyde ele alınmaktadır. Dijitalin temsili, çoğunlukla görsel bir araç ya da mizahi unsur olarak kullanılırken, onun ideolojik, politik ve etik boyutları sinemasal anlatının dışında kalmaktadır. Bu durum, dijitalleşmeyi bir anlatı meselesi olmaktan çok, dekoratif bir estetik unsur hâline getiren bir eğilime işaret etmektedir. Bu stratejinin en belirgin örneklerinden biri, teknolojiyi parodiye dönüştüren erken dönem yapım *G.O.R.A.*'dır. Film, bilimkurgu ve uzay yolculuğu gibi Batılı anlatı kalıplarını yerli mizahla harmanlayarak, dijital teknolojileri eleş-

tirel bir sorgulama nesnesi olmaktan uzaklaştırır. Gözetim, veri toplama ya da algoritmik yönlendirme gibi dijital çağın temel krizleri anlatının dışında bırakılmış; bunun yerine yapay zekâ, uzaylılar ve teknolojik araçlar mizahın taşıyıcısına dönüştürülmüştür. Bu yaklaşım, yalnızca temsilsizliği değil, aynı zamanda dijital çağın krizlerinin mizah yoluyla etkisizleştirilmesini de beraberinde getirir.

Güngör'ün (2016) belirttiği gibi, 2000'li yıllarda Türk bilimkurgusu çoğunlukla "parodi ve komedi unsurları taşıyan yapımlar" olarak gelişmiş; dolayısıyla bu tür filmler "daha çok komedi türü altında toplanmıştır" (s. 85). Bu eğilim, dijital teknolojilerin eleştirel bir söylem içinde değil, gösteri temelli yüzeysel dekorlar olarak konumlandırılmasına yol açmıştır. Akser'in (2013) çözümlemesinde de bu durum şöyle ifade edilir: "Film, duygular gibi insansal nitelikleri mekanik, teknolojik ve mantıksal niteliklere göre üstün olarak sunmaktan gurur duyar [...] Arif'in çok duygusal tepkiler vermesi, bilimkurgu türünü insanlaştırır [...] Bu tutum, mekanik, rasyonel ve duygusuz Batılı insana karşı bir strateji davetidir" (s. 325-327). Bu karşıtlık, dijital olanı "Batılı", duygusal ve sezgisel olanı ise "yerli" olarak kodlayarak kültürel bir ayrışma üretir. Böylece gözetim, algoritmik yönlendirme ve veri kullanımı gibi dijital çağın krizleri hem mizahın hem de yerli kimlik söyleminin gölgesinde görünmezleşir.

G.O.R.A., dijital teknolojileri çoğunlukla kültürel bir çatışmanın görsel öğeleri olarak konumlandırmakta; bu nedenle teknolojik estetik öne

çıkarken, ideolojik içerik arka planda kalmaktadır. Benzer biçimde Bilge 3071 ve İyi Oyun gibi daha güncel yapımlar da dijital teknolojileri estetik düzeyde sergilemelerine rağmen, gözetim, mahremiyet ya da algoritmik denetim gibi temalara doğrudan yer vermezler. Bilge 3071, yerli savunma teknolojilerini yücelten nostaljik-ulusalcı bir söylem çerçevesinde dijitali idealize ederken; İyi Oyun e-spor estetiği içinde dijital kültürü parlak ancak apolitik bir zeminde sunar. Her iki filmde de teknolojik yüzey ön planda tutulmakta, eleştirel içerik ise sessizleştirilmektedir.

Araf ise teknolojik temalara doğrudan yer vermese de mekânsal kurgusu ve karakterlerinin edilgenliğiyle dijital çağın dışında kalan durağan bir yaşam pratiğini temsil eder. Bu durum, dijital çağın krizlerinin yalnızca anlatı düzeyinde değil, kurulan dünyalar, mekânsal tercihler ve karakter ilişkileri üzerinden de dışarıda bırakıldığını göstermektedir.

3. Gözetim Kapitalizminin Dışlanması: Türk sineması, toplumsal cinsiyet, taşra yaşamı ve siyasal baskılar gibi konuları derinlikli biçimde ele alan pek çok yapımla üretmiştir. Ancak aynı eleştirel duyarlılığın dijital çağın kriz alanlarına yönelik temsillerde sınırlı kaldığı görülmektedir. Bu eğilim, yalnızca anlatı tercihleriyle değil, aynı zamanda kültürel ve ideolojik yönelimlerle de ilişkilendirilebilir. Zubof'un (2019) "gözetim kapitalizmi" kavramı, bireylerin dijital deneyimlerinden elde edilen verilerin rıza gözetilmeksizin ekonomik kazançla dönüştürülmesi sürecine işaret eder. Ona göre bu mekanizma,

yalnızca bireysel tercihleri analiz etmekle kalmaz; aynı zamanda bu tercihleri yönlendiren algoritmik modeller üreterek, bireyin davranışlarını öngörmeye ve şekillendirmeye çalışır. Böylece karar alma süreçleri, görünmez ancak sürekli işleyen bir denetim ağına tâbi hâle gelir.

Zuboff'un ifadesiyle, gözetim kapitalizmi "insan deneyimini, davranışsal verilere dönüştürülmek üzere tek taraflı biçimde ham madde olarak talep eder" (2019, s. 8). Bireyin yalnızca "verisi toplanan" değil, "veriye dönüştürülen" bir özneye indirgenmesi, dijital çağın en temel krizlerinden biridir. Bu dönüşüm, Foucault'nun (1995) disiplinler iktidar modelinden, Cheney-Lippold'un (2011) "algoritmik kimlik" kavramına uzanan bir sürekliliğin güncel biçimi olarak okunabilir. Ancak Türk sinemasında bu denetim biçimlerinin anlatı düzeyinde genellikle görünür kılınmadığı, eleştirel temsillerin ise sınırlı kaldığı görülmektedir.

İncelenen filmlerde dijital çağın estetik göstergeleri görsel bir zenginlik yaratmakta, ancak bu çağın krizleri çoğu zaman dışarıda bırakılmaktadır. Gözetim, mahremiyet ihlali ve algoritmik yönlendirme gibi konuların temsil edilmemesi, bu meselelerin toplumsal düzeyde yeterince tartışılmamasının sinemasal bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Bu sessizlik, dijital çağın mahremiyet, veri güvenliği ve etik sorumluluk gibi meselelerine yönelik sınırlı sanatsal ilgi ve anlatı düzeyinde zayıf bir duyarlılığa da işaret etmektedir.

4. Sinema Aygıtı ve Sessizlik Politikası:

Türk sinemasında dijital çağın iletişimsel krizlerine temsilde sınırlı biçimde yer verilmesi, Althusseryen anlamda sinemanın belirli ideolojik işlevleri nasıl yeniden ürettiği sorusunu gündeme getirmektedir. Althusser'e (1971) göre ideolojik aygıtlar, "egemen ideolojiye tabiiyeti güvence altına alır" (s. 145). Bu bağlamda, dijital çağın kriz temalarının sinemasal anlatıdan dışlanması yalnızca görünmezlik üretmekle kalmaz; aynı zamanda bu meselelerin kültürel düzeyde meşrulaşmasını engelleyerek, eleştirel düşüncenin dolaşımını sınırlar. Althusser (1971), sinemayı eğitim, din, aile ve medya gibi kurumlarla birlikte "ideolojik devlet aygıtları" arasında değerlendirir ve "ideoloji, bireylerin gerçek yaşam koşullarıyla olan hayalî ilişkisini temsil eder" (s. 162) diyerek, temsil sürecinin yapay ama etkili doğasına dikkat çeker. Bu açıdan, dijital çağın krizlerinin sinemada sistematik biçimde dışarıda bırakılması, bu hayalî ilişkinin bir uzantısı olarak yorumlanabilir.

Althusser'in "çağırılma" (interpellation) kavramı üzerinden okunduğunda, bireyler sinemada temsil edilen ya da dışlanan içerikler aracılığıyla belirli özne konumlarına yerleştirilmektedir. Bu süreç, gündelik ritüeller, davranış kalıpları ve söylemler aracılığıyla işler; sinema da bu söylemsel pratiklerin önemli bir parçasını oluşturur. Anlatılarda nelerin görünür kılındığı ya da bastırıldığı, toplumsal ideolojinin işleyişine dair güçlü ipuçları sunar. Dolayısıyla Türk sinemasının dijital çağın

iletişimsel krizlerini çoğunlukla anlatı dışında bırakması, yalnızca tematik bir eksiklik değil; kültürel ve ideolojik bir seçicilik eğilimi olarak değerlendirilebilir.

Bu bağlamda An, dijital çağın krizlerini temsile dâhil eden nadir örneklerden biridir. Film, dijital kimlik, veriyle biçimlenen yaşam ve gözetimin içselleştirilmesi gibi temalar üzerinden egemen dijital ideolojilere eleştirel bir karşı-anlatı geliştirir. Ancak bu tür örneklerin sınırlı kalması, Althusser'in ideolojik aygıtlar kuramı ışığında, kültürel hegemonyanın belirli temsil biçimlerini görünür kılarken diğerlerini bastırma eğilimiyle ilişkilendirilebilir.

Sonuç olarak, Türk sinemasında dijital çağın krizlerinin temsiline dair bu genel eğilim, yalnızca anlatsal tercihlerle açıklanamayacak ölçüde, Hall'un temsil kuramı açısından anlam üreten bir yokluk; Althusseryen çerçevede ise ideolojik olarak biçimlenmiş bir sessizlik pratiğiyle ilişkilendirilebilir. Sinema yalnızca görüneni değil, görünmeyeni de üretir – ve görünmeyen, çoğu zaman ideolojinin en sessiz ama en etkili biçimlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, Batı sinemasında sistemli biçimde temsile kavuşan dijital çağın krizlerinin, Türk sinemasında neden büyük ölçüde temsilsiz bırakıldığını sorgulamış ve bu soruyu çok katmanlı bir kuramsal çerçeve içinde tartışmıştır. Hall'un temsil kuramı, Foucault'nun gözetim analizi, Althusser'in ideo-

lojik aygıtlar yaklaşımı ve Zuboff'un gözetim kapitalizmi eleştirisi, bu tartışmanın ana eksenini oluşturmuştur. Ayrıca Sontag'ın görmeme politikası, Couldry ve Mejjas'ın veri sömürgeciliği, Cheney-Lippold'un algoritmik kimlik çözümlemesi ve Marwick ile Boyd'un ağ mahremiyetine ilişkin çalışmaları, temsilsizlik stratejilerini anlamlandırmak açısından tamamlayıcı bir zemin sunmuştur.

Bulgular, Türk sinemasında dijital çağın krizlerine dair temaların temsil dışı bırakılmasının teknik veya rastlantısal değil; kültürel normlar ve hegemonik değerlerle şekillenmiş bir seçicilik süreciyle ilişkili olabileceğini göstermektedir. Dijital çağın birey üzerindeki denetim biçimleri ve iletişimsel krizleri çoğu zaman anlatı dışında bırakılmakta; sessizlik, anlam üreten bir söylemsel tercihe dönüşmektedir. Bu durum, mahremiyetin ihlali, gözetimin içselleştirilmesi ve verinin sömürgeleştirilmesi gibi temaların kültürel düzeyde sınırlı biçimde tartışılmasının sinemadaki karşılığını yansıtan bir dinamik olarak okunabilir.

Çalışmanın temel sınırlılığı, analiz edilen film sayısının azlığı ve temsilsizliğin çoğunlukla dolaylı anlatı stratejileri üzerinden değerlendirilmiş olmasıdır. Gelecek araştırmalar, farklı sinema biçimleri ve türleri üzerinden sessizlik stratejilerinin estetik ve söylemsel düzeylerde nasıl yeniden üretildiğini inceleyebilir. Böylece, bu çalışmanın sunduğu kavramsal okuma, daha geniş veri setleriyle desteklenerek somutlaştırılabilir.

Çalışmada incelenen yapımlar, dijital çağ temalarına doğrudan göndermede bulunan ve kamusal dolaşıma girmiş örnekler arasından seçilmiştir. Bu filmler üzerinden yapılan çözümlemeler, Türk sinemasının yüksek görünürlük kazanan anlatılarında dijital çağın krizlerine ilişkin temsillerin sınırlı kaldığını, buna karşılık toplumsal cinsiyet, taşra yaşamı ve aile yapısı gibi temaların öne çıktığını göstermektedir. Bu tematik asimetri, sinemanın yalnızca estetik bir üretim alanı değil, aynı zamanda kültürel ve ideolojik bir süzgeç olarak işlediğine işaret etmektedir. Sessizlik, dijital çağın krizlerinin kültürel bellekte yer edinmesini sınırlandırmakta; sinema, böylece neyin temsil edildiği kadar, neyin edilmediği üzerinden de ideolojik anlam üretmektedir.

Bu doğrultuda, çalışma Türk sinemasında hâkim temsil repertuarlarının yeniden gözden geçirilmesini ve dijitalleşen toplumla sinemasal anlatılar arasındaki ilişkinin daha eleştirel biçimde ele alınmasını önermektedir. Dijital çağın krizleri, yalnızca sosyal bilimlerin değil, sanatın ve sinemanın da sorumluluk alanına girmektedir. Temsilsizliğin kendisi bir anlam üretimidir; görsel kültürdeki sessizlikler, temsiller kadar etkilidir. Sontag'ın vurguladığı gibi "belirli bir yaştan sonra hiç kimsenin böylesi bir masumiyet, yüzeysellik, bilgisizlik ya da amnezi hakkı yoktur" (2004, s. 115). Bu ifade, sinemadaki sessizliğin estetik bir eksiklikten çok, kültürel ve ideolojik bir yönelimi görünür kıldığını hatırlatmaktadır. Sonuç olarak, bu çalışma dijital çağın

yapısal krizlerinin Türk sinemasında temsile kavuşmamasını, kültürel ve söylemsel düzeyde yerleşmiş bir ideolojik yönelim olarak ele almış ve bu sessizliği tartışmaya açan eleştirel bir farkındalık alanı oluşturmayı hedeflemiştir.

Kaynakça

- Akser, M. (2013). Teknoloji duygulara karşı: Türk bilim kurgu filmi ve parodisi: *G.O.R.A. bir uzay filmi. Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler 10: Sinema ve Hayal* (ss. 323-335). Bağlam Yayıncılık.
- Althusser, L. (1971). Ideology and ideological state apparatuses. In *Lenin and philosophy and other essays* (pp. 127-186). Monthly Review Press.
- Barthes, R. (1977). *Image-music-text*. Fontana Press.
- Cheney-Lippold, J. (2011). A new algorithmic identity: Soft biopolitics and the modulation of control. *Theory, Culture & Society*, 28(6), 164-181. <https://doi.org/10.1177/0263276411424420>
- Comolli, J.-L., & Narboni, J. (1971). Cinema/ideology/criticism. *Screen*, 12(1), 27-38. <https://doi.org/10.1093/screen/12.1.27>
- Couldry, N., & Mejiias, U. A. (2019). *The costs of connection: How data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. Stanford University Press.
- Dönmez-Colin, G. (2008). *Turkish cinema: Identity, distance and belonging*. Reaktion Books.
- Fairclough, N. (2013). *Critical discourse analysis: The critical study of language* (2nd ed.). Routledge.
- Foucault, M. (1995). *Discipline and punish: The birth of the prison*. (A. Sheridan, Trans.). Vintage Books.

- Frow, J. (2016). *Character and person*. Oxford University Press.
- Güngör, M. V. (2016). *Türk sinemasında bilim kurgu ve uzaylı kavramı*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage.
- Holmes, T. (2017, July 27). *Security and surveillance in film*. *Oxford Research Encyclopedia of Criminology*. Oxford University Press.
- <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264079.013.196>
- Koutsourakis, A. (2023). Cinema and surveillance capitalism. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 37(4), 635–650. <https://doi.org/10.1080/10509208.2022.2047145>
- Marwick, A. E., & Boyd, D. (2014). Networked privacy: How teenagers negotiate context in social media. *New Media & Society*, 16(7), 1051–1067. <https://doi.org/10.1177/1461444814543995>
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Sage Publications.
- Sontag, S. (2004). *Regarding the pain of others*. Farrar, Straus and Giroux.
- Telotte, J. P. (2001). *Science fiction film*. Cambridge University Press.
- Ustaoğlu, Y. (2012). *Araf – Yönetmen Görüşü*. Ustaoğlu Film. <https://web.archive.org/web/20121227083715/http://www.ustaogluofilm.com/araf-gorus.asp>
- Van Dijk, T. A. (1993). Principles of critical discourse analysis. *Discourse & Society*, 4(2), 249–283.
- Zimmer, C. (2011). Surveillance cinema: narrative between discipline and control. *Surveillance & Society*, 8(4), 427–439.
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the frontier of power*. PublicAffairs.