Ak, M. (2026). Belgesel Sinemada Benliğin Sunumu: Gerçeklik, Temsil ve Performans Bağlamında Pelin Esmer'in *Oyun* Belgeseli Üzerine Bir İnceleme. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi, 6*(1), 46-64.
https://doi.org/10.59280/film. 1914640

Türkiye Film Araştırmaları Dergisi
Turkish Journal of Film Studies

Belgesel Sinemada Benliğin Sunumu: Gerçeklik, Temsil ve Performans Bağlamında Pelin Esmer'in *Oyun* Belgeseli Üzerine Bir İnceleme

The Presentation of the Self in Documentary Cinema: An Analysis of Pelin Esmer's Documentary *The Play* in the Context of Reality, Representation and Performance

Musa Ak
Dr. Öğr. Üyesi / Assistant Professor
Karabük Üniversitesi, Karabük, Türkiye / Karabük University, Karabük, Türkiye
Safranbolu Türker İnanoğlu İletişim Fakültesi / Safranbolu Türker İnanoğlu Faculty of Communication
Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü / Department of Radio, Television, and Cinema
musaak@karabuk.edu.tr
https://ror.org/04wy7gp54
https://orcid.org/0000-0003-0167-4608

Özet
Lumière kardeşlerin, gündelik yaşamına devam eden insanları kayıt altına aldığı ilk filmlerinden günümüze değin, belgesel filmlerdeki karakterlerin kamera karşısındaki konumları tartışma konusu olmuştur. Bu bağlamda makalede, Pelin Esmer'in *Oyun* (2005) belgeseli, Erving Goffman'ın *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* kavramı üzerinden incelenmiştir. Kurmaca filmlerin aksine belgeseller, başkası tarafından tasarlanmış¸ kurmaca karakterleri oynayan profesyonel oyuncuları değil, "rol yapmayan gerçek kişileri" yani "toplumsal oyuncuları" konu edinir. Belgesel filmlerdeki bu durum, kameranın karşısında gerçekleşen olay ve durumların tamamen nesnel bir gerçeklik sunduğu anlamına gelmemektedir. Çünkü¨ bireyler belgeselde kameranın önüne geçip yönetmenle diyalog içine girdiklerinde, Goffman'ın ifade ettiği "benlik sunumu" tam anlamıyla gerçekleşmeye başlar ve toplumsal oyuncular davranışlarını kameranın durumuna göre belirleyerek kendilerini sunarlar. Goffman'ın kuramına göre bireyler, başkalarının karşısına çıktıklarında istenen izlenimi yaratmak için belirli bir "vitrin" (ön bölge) sunar; bu sunumla çelişen veya ona gölge düşürebilecek eylemlerini ise seyirciden gizlenen "arka bölge"de tutarlar. *Oyun* belgeselinde Arslanköylü¨ kadınların kendi günlük yaşamlarından yola çıkarak bir tiyatro eseri sahneleme süreleri günlük yaşamda, tiyatro sahnesinde ve kamera karşısında benliğin sunumu şeklinde gerçekleşmekte ve çok katmanlı bir yapıya bürünmektedir. Bu bağlamda amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenen *Oyun* (2005) belgeselindeki kadın karakterlerin gündelik yaşamları ile tiyatro sahnesi ve kamera karşısındaki varoluşları arasındaki geçişleri Erving Goffman'ın günlük yaşamda benliğin sunumu kuramı çerçevesinde; kişinin oynadığı role inanması, vitrin, dramatik canlandırma, idealize etme ile gerçeklik ve düzemce temaları temel alınarak betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Çalışma, belgeselde kameranın karşısındaki toplumsal oyuncuların, kendi kişiliğini baskılayıp kurmaca bir role bürünmekten ziyade, kendi gerçekliğini sürekli bir "izlenim yönetimi" çerçevesinde nasıl performatif bir dille yeniden inşa ettiğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Sözcükler: *Erving Goffman, Pelin Esmer, Belgesel, Oyun Belgeseli, Benlik Sunumu*

Abstract
From the Lumière brothers' earliest films capturing people in everyday life to the present, the position of characters in documentary films has been a subject of ongoing debate. In this context, this article examines Pelin Esmer's documentary *The Play* (2005) through Erving Goffman's concept of *The Presentation of Self in Everyday Life*. Unlike fictional films, documentaries focus not on professional actors portraying characters designed by others, but on "real individuals who do not act," that is, "social actors." However,

this does not mean that the events and situations presented before the camera offer a completely objective reality. When individuals step in front of the camera and engage in dialogue with the director, Goffman's notion of "self-presentation" begins to operate, and social actors shape their behavior according to the presence of the camera. According to Goffman, individuals present a "front" to create a desired impression when they appear before others; actions that may contradict this presentation are kept in the "back" (backstage), hidden from the audience. In *The Play*, the process through which women from Arslanköy stage a theatrical performance based on their daily lives unfolds across everyday life, the theater stage, and the camera, forming a multi-layered structure of self-presentation. Using purposive sampling, the transitions between these spheres are analyzed within Goffman's framework through themes such as belief in the role, front, dramatic realization, idealization, and the distinction between reality and pretense. The study shows that social actors reconstruct their realities through a performative language shaped by impression management.

Keywords: *Erving Goffman, Pelin Esmer, Documentary, The Play Documentary, Presentation of Self*

Makale Bilgileri

Makale Türü	Araştırma Makalesi
Gönderim Tarihi	23 Mart 2026
Kabul Tarihi	12 Mayıs 2026
Yayın Tarihi	30 Haziran 2026
Hakem Sayısı	İki Dış Hakem
Değerlendirme	Çift Taraflı Kör Hakemlik
Etik Beyan	Çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.
Etik Kurul İzni	Bu çalışma, etik kurul izni gerektirmeyen nitelikte olup kullanılan veriler literatür taraması/ yayınlanmış kaynaklar üzerinden elde edilmiştir.
Yapay Zekâ Kullanımı	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde yapay zeka tabanlı herhangi bir araç veya uygulama kullanılmamıştır. Çalışmanın tüm içeriği, yazar(lar) tarafından bilimsel araştırma yöntemleri ve akademik etik ilkelere uygun şekilde üretilmiştir.
Etik Bildirim ve Şikâyetler	turkishjournaloffilmstudies@gmail.com
Benzerlik Taraması	Yapıldı- intihal.net
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.
S. Kalkınma Amaçları	-
Lisans	CC BY-NC 4.0 / Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmaları CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.
Atıf	Ak, M. (2026). Belgesel Sinemada Benliğin Sunumu: Gerçeklik, Temsil ve Performans Bağlamında Pelin Esmer'in *Oyun* Belgeseli Üzerine Bir İnceleme. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi, 6*(1), 46-64. https://doi.org/10.59280/film. 1914640

Article Information

Article Type	Research Article
Date of submission	23 March 2026
Date of acceptance	12 May 2026
Date of publication	30 June 2026
Reviewers	Two External
Review	Double-blind
Ethics Statement	It is hereby declared that scientific and ethical principles were adhered to during the preparation of this study and that all studies used are cited in the bibliography.
Ethics Committee Approval	This study does not require ethics committee approval, as the data used were obtained through literature review/published sources.
Use of Artificial Intelligence	No artificial intelligence-based tools or applications were used in the preparation of this study. All content of the study was produced by the author(s) in accordance with scientific research methods and academic ethical principles.
Ethics Reports and Complaints	turkishjournaloffilmstudies@gmail.com
Plagiarism checks	Yes - intihal.net
Conflicts of Interest	The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.
Grant Support	No funds, grants, or other support was received.
S. Development Goals	-
License	CC BY-NC 4.0 /*Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0.*
Cite	Ak, M. (2026). The Presentation of the Self in Documentary Cinema: An Analysis of Pelin Esmer's Documentary *Thes Play* in the Context of Reality, Representation and Performance. *Turkish Journal of Film Studies, 6*(1), 46-64. https://doi.org/10.59280/film. 1914640

Türkiye Film Araştırmaları Dergisi
Turkish Journal of Film Studies

Giriş

Kameranın gündelik yaşama müdahale etmeden kaydettiği belge görüntülerle başlayan sinema, bir süre sonra kameranın yerinin değişmesi, çekim ölçeklerinin keşfedilmesi, kameranın önündeki karakterlerin yönlendirilmesiyle salt yeniden üretim aracı olmaktan çıkmış, yönetmenlerin estetik kaygılarıyla ve anlatım olanaklarının çeşitlenmesiyle kendine özgü bir temsil pratiğine dönüşmüştür. Geleneksel anlayışın aksine belgesel film, nesnel bir laboratuvar koşulu sunmaz; yönetmenin etik ve estetik soyutlamasıyla, yaşam hakikatinin içinden yeniden kurulan bir gerçeklik inşa eder (Susam, 2015, s. 131). Bu bağlamda belgesel, sadece var olanı kaydetme işlemi değil, aynı zamanda nesnesinin gerçeklikler evreninin yalnızca belli boyutlarını ele alan, üreten kişilerin ideolojik ve estetik eğilimleriyle şekillenen bir üretim alanıdır (Kutay, 2015, ss. 18–19). Tam da bu noktada, kurgusal sinemadan farklı olarak belgesel sinemanın temel yapı taşını, profesyonel olarak rol yapmayan, ancak kamera karşısında kendi gerçekliklerini sunan "toplumsal oyuncular" oluşturur (Nichols, 2017, s. 28).

Belgesel filmlerde toplumsal oyuncuların kamera önündeki durumları, sosyolog Erving Goffman'ın aynı isimli kitabında yer alan gündelik yaşamda benliğin sunumu kuramı ile bir kesişim noktası sunar. Goffman'a göre birey, başkalarının bulunduğu bir ortama girdiğinde, izleyicilerin kendi hakkındaki izlenimlerini denetim altında tutmak ve durumun tanımını kendi planlarına uygun şekilde yönlendirmek amacıyla bilinçli veya bilinçsiz bir performans sergiler (Goffman, 2014). Belgeseldeki bireyler de kurmaca bir evrende başka biri tarafından yaratılmış karakterleri oynamak yerine, gündelik yaşamlarına devam ederken kamera önünde kişisel performanslarını sergiler. Başka bir ifadeyle, kendi yaşamlarını oynamaktadırlar. İnsanlar kamera önüne geçtiklerinde ve yönetmenle bir iletişim içine girdiklerinde, Goffman'ın bahsettiği "günlük yaşamda benliğin sunumu" tam anlamıyla görünür bir hal almaya başlar. Gerçekten karakterler gündelik yaşamına devam mı etmektedir, yoksa kameraya karşı rol mü yapmaktadır? Jung'un da ifade ettiği gibi "bireyi tanımlayan şey evrensel ve kurallı değil, eşsiz olma niteliğidir" (Jung, 1999, s. 48). Bu nedenle kameranın karşısındaki her bireyin benlik sunumunun aynı şekilde olacağına dair bir değerlendirme yapmak eksik olacaktır. Burada bireyin durumu, kameranın konumu, yönetmenin bakış açısı, zaman ve mekân unsurlarının tamamı etkili olmaktadır.

Bireyin bu sunum pratiği, Goffman'ın kavramsallaştırmasıyla "vitrin bölgesi" (ön sahne) ve "arka bölge" (sahne arkası) arasındaki geçişkenlikte hayat bulur. Performansın seyirciye sunulduğu, belirli standartların ve nezaket kurallarının işlediği vitrin bölgesine karşılık; izlenimle çelişen, yanılsamaların inşa edildiği ve oyuncunun rahatlayarak rolünden sıyrılabildiği yer arka bölgedir (Goffman, 2014, ss. 108–112). Belgesel sinemayı kurmaca sinemadan ayıran temel özelliklerden biri, gündelik yaşamını sürdüren sıradan bireylerin belgesel filmlerde karakter olarak yer alabilmesidir. Bu bağlamda kamera, çoğu zaman bu iki bölge arasındaki sınırları ihlal eden, dışarıdakileri beklenmedik bir şekilde vitrine veya sahne arkasına davet eden bir gözlemci veya katılımcı konumundadır. Kamera karşısındaki toplumsal oyuncu, kendi gerçekliğini bir "izlenim denetimi sanatı" çerçevesinde yeniden kurgularken, izleyici de belgeselin sunduğu bu performansı gerçekliğin ta kendisi olarak algılama eğilimindedir. Bu durum bir anlamda seyirci habitusunun gerçekleşmesidir (Kutay, 2015, s. 10). Bill Nichols, belgesel sinemada benliğin sunumunu şu şekilde değerlendirir:

> Günlük yaşamda benliğin sunumu, kişinin karakterini, kişiliğini ve bireysel özelliklerini bir role bürünmek için baskılanmasından çok, onları nasıl ifade ettiğiyle ilgilidir. Önemli olan kişilerin kendileri, olarak nasıl bir değişimden geçtikleridir, kurmaca bir karakter olarak değişimi nasıl temsil ettikleri değil. Benliğin sunumu için, toplumun bir üyesi olmak dışında eğilim gerekmez (Nichols, 2017, s. 28).

Bu çalışma, Pelin Esmer'in Toroslar'da yer alan Mersin Arslanköy'de yaşayan bir grup köylü kadının kendi hayat hikâyelerinden yola çıkarak hazırladıkları *Kadının Feryadı* adlı tiyatro oyununu sahneleme sürecini konu alan *Oyun* (2005) adlı belgeselini, Erving Goffman'ın benliğin sunumu ve dramaturjik analizi üzerinden betimsel analiz yöntemiyle incelemeyi amaçlamaktadır. Filmdeki kadınların, hem kendi günlük yaşamlarının gerçek birer öznesi olmaları hem de bu yaşamı bir tiyatro sahnesinde performansa dönüştürmeleri, belgesel kamerasının önünde çok katmanlı bir "sunum" alanı yaratmaktadır. Bu bağlamda çalışma, amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen *Oyun* belgeselindeki kadın karakterlerin kamera ve tiyatro sahnesi aracılığıyla vitrin ve arka bölgeyi nasıl inşa ettiklerini; kendilerine atfedilen toplumsal rolleri bir performansa dönüştürerek 'gerçek' ile 'temsil' arasındaki sınırı nasıl muğlaklaştırdıklarını incelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda film, Erving Goffman'ın günlük yaşamda benliğin sunumu kuramı çerçevesinde; *kişinin oynadığı role inanması*, *vitrin*, *dramatik canlandırma*, *idealize etme* ile *gerçeklik ve düzmece* temaları temel alınarak betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilecektir.

1. Erving Goffman ve Gündelik Yaşamın Sunumu Kuramı

Amerikalı sosyolog Erving Goffman, *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* (1959) adlı kitabında bireylerin toplumla ve toplumun bireyle ilişkilerini birer performans olarak değerlendirir. Başka bir ifadeyle gündelik yaşamda ortaya çıkan bu etkileşimi tiyatro sahnesine benzetir ve bireyin gündelik yaşamdaki rollerini oyuncu ve seyirci kavramları üzerinden değerlendirir. Bu bağlamda toplumsal yaşam içerisinde bireyler başkaları üzerinde bir izlenim yaratmak ve yarattığı bu izlenimleri kontrol etmek için belli rolleri oynamaktadırlar. Ortaya çıkan bu durum aynı zamanda bireyin toplumsal ilişkilerde sabit bir benliğinin olmadığını da gösterir. Bireyler içinde bulundukları durumlara ve koşullara göre performans sergilerler. Goffman ortaya çıkan bu durumu şu şekilde değerlendirir:

> Doğru şekilde düzenlenmiş ve canlandırılmış bir sahne, seyirciyi canlandırılan karaktere bir benlik atfetmeye yönlendirir, ama bu atıf -bu benlik- ortaya konulan sahnenin nedeni değil ürünüdür. Buna göre, canlandırılan bir karakter olarak benlik, belli bir yeri olan, esas kaderi doğmak, büyümek ve ölmek olan organik bir şey değildir; sergilenen bir sahneden dağınık olarak doğan bir dramatik etkidir ve tipik sorun, asıl kaygı, inandırıcı olup olmayacağıdır (Goffman, 2014, s. 235).

Toplumsal yaşamda sergilenen rol için asıl önemli olan Goffman'ın da ifade ettiği gibi inandırıcı olmasıdır. Bireyler daha öncesinde gündelik yaşam içerisinde gözlemlediği (garson, pilot, öğretmen vb.) roller bağlamında performansını sergilemektedir. Günümüzde ise medya araçları özellikle de sosyal medya araçları toplumsal rollerin ve performansların sergilenmesinde önemli bir yerde durmaktadır. "Medyanın gelişmesi benliğin yerel olmayan bilginin yeni formlarına ve dolayımlı sembolik materyalin başka türlerine açtığı için, benliğin düşünümsel örgütlenmesini zenginleştirmekte ve hızlandırmaktadır" (Thompson, 2019, s. 260). Medya aracılığıyla bireylerin yüz yüze iletişimin dışında zaman ve mekân sınırı gözetmeksizin sosyal medya aracılığıyla yeni bir etkileşim sürecine girmeleri yeni yakınlık biçimleri ortaya çıkararak farklı bir deneyimin kapısını aralamaktadır. Başka bir ifadeyle benliğin şekillenmesinde ve toplumsal rollerin oluşmasında gündelik yaşamdaki deneyimlerin yanı sıra enformasyonun yoğun bir biçimde paylaşıldığı geleneksel ve sosyal medya mecraları da etkilidir. Bauman'ın da ifade ettiği gibi "akışkan modern toplumda hayat durağan kalamaz" (2018, s. 10).

Her şeyin çok hızlı değiştiği ve tüketildiği günümüz toplumunda, akışkan hayat içerisinde bireylerin sergilediği benlikler de değişiklik göstermektedir. Bu bağlamda "benlik, ne dışsal sembolik sistemin bir ürünü ne de bireyin hemen ve doğrudan kavrayabildiği sabit bir varlıktır. Benlik, daha ziyade, bireyin aktif bir şekilde inşa ettiği sembolik bir projedir" (Thompson, 2019, s. 258). Thompson benlik kavramını durağan olmayan, sürekli gelişen aktif sembolik bir proje

olarak değerlendirir. Çünkü benlik "bir kimsenin öz varlığı, kişiliği, onu kendisi yapan şey"dir (Türk Dil Kurumu, 2026). Goffman ise benlik kavramının birey tarafından içsel olarak korunan sabit bir özü olmadığını söyler. Benlik, durumlara ve koşullara göre bireyin toplumla etkileşimi süresince yeniden inşa edilir. Goffman'ın bu düşünceye ulaşmasının temel nedenlerinden biri ise bireyleri ve toplumu farklı zamanlarda ve mekanlarda uzun süre gözlemlemiş olmasındandır. Sennett'in de ifade ettiği gibi Goffman, "insanlar arası etkileşimlerin oluşmasında aslında büyük payı olan küçük parçaları ve alışverişleri gözden kaçırmayan, son derece zeki ve duyarlı bir gözlemcidir" (2020, s. 57). Bu durum aslında bireylerin benliğinin genetik kodların dışında toplumsal yaşam içerisinde yaptığı gözlemlerle de şekillendiğini göstermektedir. Çünkü birey gündelik yaşam içerisinde kimi zaman gözlemleyen kimi zaman da gözlemlenen konumundadır. Toplum tarafından gözlemlendiğini düşünen birey, belli bir role bürünür ve kendisi hakkında diğer insanların bakışlarını bilinçli veya bilinçsiz olarak yönlendirmeye çalışır. Bu durumda birey, görüntüsüyle, jest ve mimikleriyle, konuşmasıyla, kıyafetleri ve bulunduğu mekanla adeta bir sahne inşa ederek toplumsal hayattaki rolü için gerekli olan performansı sergiler. Bu bağlamda "bir statü, mevki veya toplumsal konum sahip olunacak ve sonra sergilenecek maddi bir şey değildir; tutarlı, süslü ve ustaca dile getirilen bir davranış kalıbıdır" (Goffman, 2014, s. 79). Başka bir ifadeyle toplum tarafından kabul görmüş belli davranış kalıplarının duruma ve koşullara göre sergilenmesidir. Çünkü gerçek yaşamdaki rollerimizi sahnelemeyi öğrenirken, kendi performansımızı sunacağımız kişilerin rutinlerine de ister istemez aşina oluruz (Goffman, 2014, s. 78). Bu noktada özellikle toplumsal etkileşim önemli bir yerde durmaktadır.

Goffman, toplumsal etkileşimi iki temel mekânsal kavram üzerinden açıklar. Bunlar: ön bölge ve arka bölgedir. Ön bölge, sahne olarak da değerlendirilen vitrindir. Burada birey başkalarının karşısında, toplumsal normlara, gelenek-göreneklere ve beklentilere uygun bir şekilde performans sergiler. Bu bölgede birey, kendini sürekli kontrol altında tutar ve rolüne uygun davranır. Buradaki amaç tutarlı bir benlik sunmaya çalışmaktır. Arka bölge ise bireyin performans baskısından kurtulduğu daha rahat davrandığı, rolüne ara verdiği duygu ve düşüncelerini açığa çıkardığı özel alandır. Gündelik yaşamdan bir örnek vermek gerekirse, bir garsonun müşterilere servis yaparken sergilediği tutum, mesleğinin gerektirdiği rolün bir yansımasıdır; dolayısıyla ilgili sahnede de bu role uygun biçimde davranmaktadır. Burası ön bölgedir yani vitrindir. Arka bölge ise mutfaktır. Bu bölgede benliğini sunmak zorunda olmadığı için rolüne ara verir ve daha rahat davranır. Bu, gündelik yaşamda neredeyse her meslek için geçerli bir durumdur. "Kişi (persona) sözcüğünün ilk anlamının "maske" olması büyük olasılıkla basit bir tarihsel rastlantı değildir. Daha ziyade herkesin her zaman ve her yerde, az çok farkında olarak belli bir rolü oynadığı gerçeğinin kabulüdür bu .... Biz birbirimizi bu roller içinde tanırız; bu rollerde kendimizi tanırız" (Goffman, 2014, s. 31). Bu anlamda gündelik yaşamı bir tiyatro sahnesine benzeten Goffman, bireyin gündelik yaşamda performansını sergilediği mekanları birer sahne olarak, çevredeki aksesuarları da dekor olarak değerlendirmektedir. Aradaki tek fark ise tiyatro oyuncusunun sahnede profesyonel bir şekilde gerçeklik yanılsamasını izleyiciye sunmasıdır. Başka bir ifadeyle günlük yaşamda performans sergileyen karakterler ve bulundukları mekanlar gerçektir. Tüm dünyanın bir sahne olduğunu düşünen Goffman bu durumu şu şekilde değerlendirir:

> Tiyatroda canlandırılan bir karakter bazı açılardan gerçek değildir, bir dolandırıcının incelikli bir şekilde planlayıp canlandırdığı karakter gibi gerçek sonuçlara da sahip değildir; ama bu sahte tiplemelerin ikisinin de başarılı şekilde sahnelenmesi gerçek tekniklerin kullanımını içerir- günlük yaşamda insanların gerçek toplumsal durumlarını sürdürmek için başvurdukları tekniklerin ta kendisidir bunlar (Goffman, 2014, s. 236).

Tiyatro sahnesinde sergilenen performanslar kurmaca bir yaklaşımın sonucu ortaya çıkmış olsa da gündelik yaşamda ortaya çıkan olaylara ve olgulara dayanarak sahnelenmektedir. Çünkü

izleyicinin izlediği karakterlerle özdeşleşmesi için bu kaçınılmazdır. Sahnede görmek istediği şey aslında gündelik yaşamda gördükleri ve tanık olduklarıdır. Tiyatro sahnesi üzerinden yapılan bu değerlendirmeye televizyon, sinema ve sosyal medya dünyası da eklenebilir. Çünkü bu mecralarda da kameranın önündeki alanda yani sahnede sergilenen performansla kameranın arkasındaki performans farklılık göstermektedir. Profesyonel bir oyuncu senaryoda yazılan kurmaca bir karakteri canlandırarak bir role bürünmektedir. Sahnede bir senaryonun gereği olarak performans sergilerken kameranın arkasında gündelik yaşamına devam eden birey olarak farklı bir performans sergiler. Sosyal medya mecraları için de benzer bir durumun varlığından söz edilebilir. Sosyal medyada paylaşılan görsel içerikler vasıtasıyla bir performans sergilenir ve bir imaj oluşturulur. Bu mecra, rolün gereği olarak performansın sergilendiği bir mecraya dönüşür. Başka bir ifadeyle bir imaj oluşturulur. Ulus Baker'in de ifade ettiği gibi "bir imaj kesinlikle tek yönlü değildir: basit bir 'yüzeye' indirgenemez" (2020, s. 214). İmaj sadece görsel bir yüzey olarak değerlendirilemez. Çünkü imajlar toplumsal, ideolojik ve kültürel anlamda çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Bu anlamda imajlar bireyin ortaya koyduğu performansın üretim sürecinin aktif bir bileşeni olarak değerlendirilebilir.

Günümüzde insanların yaşam alanlarını şekillendiren nesneler, hizmetler ve maddi ürünlerin çoğaltılması sonucu insan türünün ekolojisinde tüketimle bağlantılı olarak akıl almaz bir dönüşüm yaşanmaktadır. Başka bir ifadeyle bireyin kendisiyle, toplumla ve doğayla kurduğu ilişki yeniden şekillenmektedir. Yani "tüketime bağımlı, bolluk içinde yaşayan insanlar artık geçmiş zamanlarda olduğu gibi başka insanlar tarafından değil daha çok nesneler tarafından kuşatılmış durumdadır" (Baudrillard, 2024, s. 15). Bireylerin gündelik yaşamalarında sergiledikleri performanslar tüketim ve üretim pratiklerinin değiştiği modern yaşamın içerisinde yeniden şekillenmektedir. İnsanların ürettiği nesneler insan benliğinin değişmesinde ve dönüşmesinde önemli birer araç hâline gelmektedir. Bireyin, pahalı bir nesneye sahip olduğunda diğer insanlardan üstün olacağını düşünmesi bunun en iyi örneklerinden biridir. "Benlik, yaşamın akışında yeni sembolik malzemelerden beslenen, yeni deneyimlerle karşılaşan ve giderek kimliklerini yeniden tanımlayan çoğu insanın gözünde zamanla değişen bir anlatıdır" (Thompson, 2019, s. 259). Thompson'un da ifade ettiği gibi değişen koşullar nedeniyle bireyin benliği de değişmektedir. Birey, toplumsal yaşamda benliğiyle ilgili iyi bir izlenim yaratmak için çok sayıda farklı araç kullanmaktadır. Bunlardan bazıları giyim, toplumsal statü göstergesi rütbe, konuşma, jest ve mimikler olarak değerlendirilebilir. Geleneksel medya ve yeni medya mecralarında yapılan paylaşımlarla da bu durum desteklenir. Başka bir ifadeyle çok yönlü bir şekilde birey benliğini vitrinde en iyi şekilde sunmaya çalışır. Bu noktada bireylerin sergilediği performans ön plana çıkmaktadır. Goffman bu durumu şu şekilde değerlendirir:

> "Performans" ise belli bir durumda belli bir katılımcının diğer katılımcılardan herhangi birini etkilemeye yönelik tüm etkinlikleri şeklinde tanımlanabilir. Belli bir katılımcıyı ve performansını referans noktası olarak alırsak, diğer performanslara katkıda bulunanlardan seyirciler, gözlemciler veya diğer katılımcılar olarak söz edebiliriz. Bir performans sırasında gözler önüne serilen önceden belirlenmiş ve başka durumlarda da sergilenebilecek ya da oynanabilecek eylem kalıbını ise "rol" veya "rutin" olarak adlandırabiliriz (Goffman, 2014, s. 28).

Bu bağlamda Erving Goffman bireyin gündelik yaşamda sergilediği performansları kişinin oynadığı role inanması, vitrin, dramatik canlandırma, idealize etme, ifade denetiminin elde tutulması, gizemlileştirme, gerçek ve düzmece gibi bazı kavramlar altında değerlendirir.

Kişinin oynadığı role inanması, Goffman, bireyin sergilediği performansa yönelik iki temel unsurdan bahseder. Bunlardan ilki rolünü içtenlikle, inanarak oynayan aktördür. Birey sergilediği role inanır ve sergilediği benliğin gerçek olduğuna kendisi ve onu izleyenlere inandırır. Başka bir

Türkiye Film Araştırmaları Dergisi
Turkish Journal of Film Studies

ifadeyle birey rolünü içselleştirir ve bunu bir oyun olmaktan çıkarır. İkincisi ise rolüne kendini kaptırmayan mesafeli aktördür. Burada birey profesyonel bir şekilde rolünü oynar. Oynadığı rolü içselleştirmesi söz konusu değildir. Aktör bilinçli bir stratejiyle beklentiler veya kurumsal zorunluluklar nedeniyle bu şekilde bir yaklaşım benimser. Birey sürekli toplumsal etkileşim içinde bulunduğu için "bireyin kendi benliği" ile "performans olarak sunduğu" benlik arasında kesin bir ayrım yapmak oldukça zordur (Goffman, 2014, ss. 29–31). *Vitrin*, "performans sırasında kişi tarafından kasıtlı ya da kasıtsız olarak kullanılan standart ifade donanımıdır" (Goffman, 2014, s. 33). Goffman vitrini gündelik yaşamda bireyin performansını sergilediği alan olarak değerlendirir. Ona göre toplumsal yaşam, bireylerin başkaları karşısında belirli performanslar sergilediği bir sahneye benzer. Bu performansların izleyiciye sunulduğu alanı ise *vitrin* olarak kavramsallaştırır.

Vitrin, bireyin kendisini başkalarına nasıl sunduğunu, hangi izlenimi yaratmak istediğini ve bu izlenimi hangi araçlarla desteklediğini ifade eder. Goffman vitrini *sahne* ve *kişisel vitrin* olmak üzere iki kavram üzerinden değerlendirir. Sahne, performansın sergilendiği alandır. Örneğin bir doktorun muayenehanesi, bir garsonun çalıştığı restoran ya da bir öğretmenin sınıfı. Kişisel vitrin ise bireyin jest ve mimikleri konuşma tarzıyla oluşturduğu performanstır. Örneğin yaş, cinsiyet, konuşma biçimi kıyafetleri (Goffman, 2014, ss. 33–40). *Dramatik canlandırma,* bireyin başka insanların karşısında performansını sergilerken benimsediği rolü anlaşılır, görünür ve karşıdaki birey ve topluluk açısından anlamlı hale getirebilmek için ortaya koyduğu tutum ve davranışlardır (Goffman, 2014, ss. 40–41). *İdealize etme*, "bir performansın sunulduğu toplumun anlayışına ve beklentilerine uyması için 'toplumsallaştırılması', kalıba sokulması ve uyarlanmasının yollarından biridir" (Goffman, 2014, s. 44). Başka bir ifadeyle bireyin performansını toplumsal normlara uygun bir şekilde sergilemesidir. Burada birey, sergilemiş olduğu rolün olumlu ve uygun yönlerini vurgularken, olumsuz ve zayıf yönlerini gizler. *İfade denetiminin elde tutulması*, Goffman'a göre bireyler, toplumsal yaşamda söylemleriyle değil jestleri, mimikleri, duruşu ve sessizlikleriyle performans sergiler. "Bu bağlamda birey ifade denetimini elinde tutarak ortaya koyduğu performansla çelişen unsurları kontrol altında tutar" (Goffman, 2014, s. 64).

Gizemlileştirme, bir performansın bazı konuları ön plana çıkarırken bazılarını gizlemesidir (Goffman, 2014, s. 73). Böylece birey seyircinin gözünde saygınlık ve ayrıcalık kazanmaya çalışır. *Gerçek ve düzmece* "gerçek performansları, kişinin içinde bulunduğu durumun şartlarına özbilinçsiz tepkisinin kasıtsız bir ürünü olduklarından, bilinçli olarak kotarılmış bir şey gibi görmeyiz. Düzmece performansları ise özenle bir araya getirilmiş, sahte unsurlardan oluşan bir şey gibi görürüz" (Goffman, 2014, s. 75). Gündelik yaşamda bireyin sergilediği performansların çoğunluğu düzmece olsa bile, seyirciyi etkiledikleri sürece gerçek olarak kabul edilir. Buna karşın, biçimsel anlamda gerçek ve doğru olan bir performans, eğer izleyiciyi ikna etmediyse düzmece olarak algılanabilir.

2. Belgesel Sinemada Benliğin Sunumu

Lumière kardeşlerin gündelik yaşamına devam eden insanları kayıt altına aldığı ilk filmlerinden günümüze değin belgesel filmlerdeki karakterlerin yaşamlarının müdahale edilerek mi yoksa müdahale edilmeden mi kayıt altına alındığı meselesi tartışma konusu olmuştur. Bu tartışmanın temel nedeni ise belgesel filmlerin gerçeği ve doğruyu anlattığına dair inançtır. Ancak "belgesel film, nesnesinin gerçeklikler evreninin sadece belli bazı boyutlarını ele almakta, filmi yapan kişi ya da kişilerin bakış açısına göre bir gerçeklik sunmaktadır" (Kutay, 2015, s. 9). John Grierson'un ifadesiyle belgesel film gerçeğin yaratıcı bir şekilde yorumlanmasıdır. Bu ifadelerden anlaşılacağı üzere belgesel filmlerin gerçekliği olduğu gibi aktardığını söylemek oldukça eksik bir yaklaşım olacaktır. Çünkü kameranın arkasındaki göz kendi bakış açısına göre kimi karakterleri ve olayları kadrajın dışında tutarken kimi karakterleri ve olayları da kadrajın içerisine dahil etmektedir.

Başka bir ifadeyle kameranın konumlanmasından kurgu sürecine ve gösterim sürecine kadar imajlar seçim sürecinden geçmektedir. Bu durumda kamera önünde gündelik yaşamına devam eden karakterlerin tutumları davranışları ve söylemleri de kameraya göre şekil alabilmektedir. Yani çekim sürecinde karakterlerin kamerayı unutup tamamen gündelik yaşamlarına odaklanması oldukça zordur.

Kameranın varlığı karakterlerin gündelik yaşamına etki etmektedir. Armes'ın da ifade ettiği gibi "filmin gerçekçi olmasına ne kadar niyetlenilirse niyetlensin, film gerçekliği basitçe kaydetmez, onu yeniden kurar. Olayların uygun açıdan çekilebilmesi için birkaç kez canlandırılması zorunludur ve tek bir olay yanılsamasını sağlamak adına, belki de günlerce çekilmiş parçaların yeniden birleştirilmesi gerekir" (Armes, 2011, s. 53). Bu bakış açısı belgesel filmler için de geçerlidir. Çünkü belgesel filmin çekimi esnasında bir problemden dolayı veya filmin anlatısına uygun olmadığı düşüncesiyle yönetmen toplumsal oyunculara yapmış oldukları bir işi birkaç kez tekrarlattırabilir. Böylece toplumsal oyuncu ilk kayıttan farklı bir bakış açısıyla hareket etmeye başlayacaktır. Başka bir ifadeyle olanı olduğu yerde müdahalesiz kaydetmenin yerini yönetmenin yönlendirmesi almaktadır.

Belgesel filmler, her ne kadar "gerçekliğin temsili" iddiası bağlamında tanımlansa da ortaya konulan bu gerçekliğin nasıl kurulduğu ya da kimin bakışıyla (yönetmenin mi, izleyicinin mi yoksa seyircinin mi?) aktarıldığı meselesi, belgesel ve gerçeklik bağlamında yapılan tartışmaların odak noktasında olmuştur. Nichols'a göre "belgesel geleneği, ağırlıklı olarak, izleyene bir gerçekliğin izlenimini aktarabilmeye dayanır. Bu, hangi iletişim ortamında olursa olsun, hareketli görüntünün bazı temel özelliklerinin olası kıldığı, güçlü bir izlenimdir" (2017, s. 13). Gerçekliği sunma iddiasında olan belgesel filmlerde karakterlerin ya da Bill Nichols'un ifadesiyle *toplumsal oyuncuların* benlik sunumu nasıl gerçekleşmektedir? Bu oldukça önemli bir soru olarak karşımızda durmaktadır. Çünkü hem kameranın önünde günlük yaşamına devam eden karakter (kameranın önündeki birey) hem de kameranın arkasında gündelik yaşamı kayıt altına alan belgesel film yönetmeni (kameranın arkasındaki göz) etkileşimi üzerinden şekillenen çok katmanlı bir yapı olarak ortaya çıkmaktadır. "Asla unutulmamalıdır ki, sinema tarihinin en başından itibaren, gündelik hayat manzaraları kaydederken dahi, film yapımcıları hiçbir zaman için 'gerçekliği' filme çekmek üzere kamerayı basitçe yere koyup kayda başlamamışlardır" (Kessler, 2020, s. 17). Ortaya çıkan bu durum şunu göstermektedir. Belgesel filmlerde benliğin sunumu kameranın konumuyla doğrudan bağlantılıdır. Belgesel film teorisyeni Paul Rotha belgesellerin bireyle, toplumla gündelik yaşamla bağını şu şekilde değerlendirir:

> Bizim gündelik çevremizle olan yakınlığımız, onların tam bir tahminini yapmaktan bizi alıkoyar. Bu nedenle belgesel filmlerin, bize tanıdık olgu ve insanların yaşantısını sunmak gibi bir işlevi vardır. Belgesel dünyası, bir ticaret, endüstri, tarım, halk hizmetleri, iletişim, sağlık ve barınma dünyasının ta kendisidir. Bu, erkeklerin ve kadınların, çalışma ve boş zamanların dünyasıdır; topluma karşı olan sorumlulukların ve vaatlerin dünyasıdır. Toplumu denetim altında tutan ekonomik, siyasal ve toplumsal sistemlerin dünyasıdır (Rotha, 2000, s. 18).

Rotha'nın ifadelerinden yola çıkarak bir değerlendirme yapılacak olursa belgesel filmler toplumun her kesiminden bireyi, farklı statüde insanları toplumsal rolleri bağlamında konu aldığı için önemli bir benlik sunum alanına dönüşmektedir. Bu bağlamda belgesel film karakterleri kamera önünde hem oyuncu hem de gündelik yaşamına devam eden hakikat taşıyıcısı olarak değerlendirilebilir. Carl Gustav Jung ise "keşfedilmemiş benlik" kavramıyla bireyin görünen maskesinin ardındaki derinliğe yani psişik alana dikkat çeker. Psişe sadece bilinç ya da akıl değildir. Farklı semboller, rüyalar, deneyimler, arketipler psişeyi oluşturur (Jung, 1999). Jung'un ifadelerinden yola çıkarak bir değerlendirme yapıldığında belgesel filmler, gündelik yaşamına

devam eden ya da bir belgesel filme konu olan karakterlerin sadece kamusal alanda sergilediği benliği ortaya çıkarmaz aynı zamanda karakterlerin jest ve mimikleri, sessizlikleri, boşlukları, çelişkileri üzerinden psişik alanı yani bireyin keşfedilmemiş benliğini açığa çıkarmaya çalışır. Bu noktada kamera kimi zaman katılımcı tavır sergilerken kimi zaman da gözlemci ve edimsel bir tavır benimsemektedir. Aslında bu durum karakterin tutum ve davranışları yani benlik sunumu üzerinden izleyicinin bir çıkarım yapmasını sağlar. Yönetmen kamerayı konumlandırdığı yerden kendi bakış açısıyla belgesel film karakterinin içsel hakikatini (keşfedilmemiş benlik) açığa çıkarmaya çalışır. Kameranın olduğu bir yerde bunu gerçekleştirmek mümkün müdür? Ya da kameranın karşısında karakterin keşfedilmemiş benliği ortaya çıkabilir mi? Bu da oldukça zordur.

Erving Goffman gündelik yaşamda bireylerin belli toplumsal rolleri sahneleyerek kendilerini sunduklarını belirtir. Başka bir deyişle gündelik yaşamı bir sahneye benzetir (Goffman, 2014). Belgesel film yapım sürecinde de kameranın varlığı gündelik yaşamda çekim yapılan mekânı bir sahneye dönüştürmektedir. Kameranın önünde gündelik yaşamına devam eden karakter her ne kadar doğal bir benlik sunuyor gibi görünüyor olsa da ortaya konulan benlik sunumu kameranın farkında olarak yapılır. Bu nedenle kamera önünde gerçekleşen olay veya durumlar tümüyle kendiliğinden gerçekleşmez, çoğu zaman performatif bir sunumla gerçekleşir.

Goffman'ın gündelik yaşamda kendini gözlemleyenlere ya da izleyenlere göre bireyin performansını sergilemesi durumunun yerini kameranın önünde bireyin performansını sergilemesi alır. Diğer bir deyişle gündelik hayattaki seyircinin yerine kamera geçer. "Sinemada tüm insan-özneler, yönetmenler, oyuncular ve izleyiciler aynı anda hem özne hem de nesne hem izleyen hem de izlenen hem görülen hem de görendir" (Orr, 1997, s. 23). Böylece film yapım sürecinden izleme sürecine kadar roller değişmektedir. Bu bağlamda belgesel filmlerde benliğin sunumu, yönetmenin estetik kaygısı, toplumsal koşullar ve benimsenen biçemsel yaklaşıma göre farklılık göstermektedir. Örneğin, gözlemci belgesellerde yönetmen ve kamera adeta duvardaki sinek gibidir. Olaylara ve durumlara müdahale etmeden olanı olduğu yerde kaydetme yoluna gider. Yönetmenin çekim anındaki müdahalesi oldukça azaltılmaya çalışılır ve toplumsal oyuncuların benliklerinin gündelik yaşam içerisinde kendiliğinden ortaya çıktığına dair bir izlenim yaratılmaya çalışılır. Başka bir ifadeyle gerçekliğin müdahalesinin kaydının gerçekleştirildiği bir yaklaşım savunulur. Buradaki en önemli durum ise toplumsal oyuncuların kamerayı unuttuğuna dair düşüncedir. Çoğu yönetmen günlerce çekim yaptığını ve toplumsal oyuncuların kamerayı unuttuğunu hatta kendisinin karakterin yaşamına dahil olduğunu savunur. Peki bunun gerçekleşmesi mümkün mü? Bu gerçekleşmesi oldukça zor olan bir durum çünkü kameranın konumlanışı, kadraj, zamanlama gibi unsurlar karakterlerin benlik sunumunu etkiler. Walter Benjamin'in de ifade ettiği gibi "sinemanın belirleyici özelliği, yalnızca insanın çekim aygıtı karşısında kendini sergileme biçiminden değil, fakat aynı zamanda bu aygıtın yardımıyla çevreyi betimleyiş biçiminden de kaynaklanır" (2018, s. 17). Bu durum aynı zamanda gerçekliğin nesnel bir kaydı olmaktan ziyade, yönetmenin bakış açısıyla seçilmiş, düzenlenmiş ve toplumsal oyuncunun benlik sunumuyla ortaya çıkan bir temsil olduğunu gösterir. Bu bağlamda Adem Sağır ve Bedirhan Karakurluk, *Patikalar* adlı belgeselin çekim sürecinde karakterlerin kamera karşısındaki konumlarını ele aldıkları "Camera and Catharsis: Handling an Open Wound in Emotionally Contaminated Research" başlıklı makalelerinde yaşadıkları deneyimi şu şekilde aktarmaktadırlar:

> Duygusal konuşmaların ya da önceden planlanmış sahnelerin çekimi sırasında film ekibi görünmez kalmaya ve sürece doğrudan müdahale etmemeye özen göstermiştir. Ancak tam da bu anlarda, belgeselin katılımcıları ekibe dönerek "Bunu böyle mi yapayım?", "İyi görünüyor mu?", "Şimdi başlayayım mı?" ya da "Bu yeterli mi?" gibi sorular yöneltmiş; böylece davranışlarını ekibin geri bildirimlerine göre

> biçimlendirmiştir. Bu durum, yıldız algısının bazı katılımcıları performatif öznelere dönüştürdüğünü ve onların otorite duygusunu genişlettiğini göstermektedir (Sağır & Karakurluk, 2025).

Bu deneyimden de anlaşılacağı üzere yönetmen kadrajı belirlemenin dışında kimi zaman da katılımcı bir yaklaşımla belgesel filmin kadrajına dahil olur ve provokatif bir tavırla toplumsal oyunculara müdahale ederek onları yönlendirir. Bu tarzda yapılan belgeselleri Bill Nichols katılımcı belgesel olarak tanımlar. Gözlemci belgesellerden farklı olarak bu tür belgesellerde yönetmenin de kamera karşısında bir benlik sunumu söz konusudur. "Katılımcı belgeseller, bize belirli bir durumun içinde bulunmanın yönetmen için nasıl bir şey olduğunu ve bunun sonucunda durumun nasıl değiştiğini gösterir" (Nichols, 2017, s. 199). Bu bağlamda belgesel film yönetmeninin kadraj içindeki varlığı ve benlik sunumu filmin ortaya koyduğu etkiye önemli bir katkıda bulunur. Çünkü kameranın arkasındaki göz olmaktan çıkarak toplumsal oyuncularla etkileşime giren bir karaktere dönüşür. Rabiger, belgesel sinema ruhunun özünün gerçek kişilerin ve durumların açığa çıkarılması olduğunu söyler (2020, s. 29). Katılımcı belgesellerde yönetmenin yapmak istediği de tam olarak budur. Filme konu olan karakterlerle etkileşime geçerek görünmeyeni görünür kılmak. Ancak yönetmen bunu yaparken kendisi de bir performans sergiler ve benlik sunumu gerçekleştirir.

Belgesel film yönetmenleri kimi zaman nesnel ve retorik bilgi vermekten ziyade kendi yaşadıkları öznel deneyimleri anlatma yoluna gidebilirler. Bu tür belgeselleri Bill Nichols edimsel belgesel olarak tanımlar. Bu üsluba sahip belgesellerde yönetmen kendini filmin odak noktasına yerleştirir ve filmin karakterine dönüşür. Sennett'in kamusal insanın çöküşü teorisiyle bağlantılı olarak, bu tür belgesellerde karakterler genellikle kamusal rollerinden daha çok mahrem ve özyaşam öyküleriyle ön plana çıkarlar. Bu durum benlik sunumunda gerçeklik arayışını da etkiler. Burada yönetmenin özyaşam öyküselliğini izleyiciyle paylaşması söz konusudur.

Deneyime ve belleğe dayalı bu öznel bakış, olgular yerine duyguları ön plana çıkarmaktadır. Nichols'un da söylediği gibi "yönetmen, en iyi bildiği yerden yani kendi deneyimlerinden başlar ve buradan ilerler. Öznellik kendi başına inandırıcıdır; karşımızda mesafeli bir gerçeklik havası yerine dürüst bir bakış açısı buluruz" (Nichols, 2017, s. 100). Nichols'un ifadesiyle bu dürüst bakış açısında yönetmenin kamera önünde daha öncesinde deneyimlediği bir olayı veya durumu sergilemesi söz konusudur. Başka bir ifadeyle yönetmen belgesel filmin karakteri olarak bir benlik sunumu gerçekleştirmektedir. Bu sunum benliğin ideolojik ve kültürel konumunu da yansıtmaktadır. Çünkü yönetmen sergilediği benlikle kendini bir yere konumlandırmakta ve bir tavır benimsemektedir. "Bazı sanatçılar seyirciye doğrudan sağlanan diyaloğa kendi yorumuna dayanarak hareket ederler. Öbürleri – tam tersine, kendi kendilerini sergileyen faktörlere öncelik verirler" (Mükerrem, 2016, ss. 18–19). Bill Nichols'ın belirttiği gibi, belgesel filmler yalnızca dünyayı temsil etmez, aynı zamanda o dünya hakkında belirli bir bakış açısı üretir; bu bakış açısı da kaçınılmaz olarak benliğin ideolojik ve kültürel konumlanışını yansıtır. Bu bağlamda farklı belgesel film türlerinde kimi zaman gözlemci kimi zaman katılımcı kimi zaman da edimsel tavırla benlik sunumu gerçekleşmektedir.

Belgesel sinema tarihine bakıldığında dramatik yapıya sahip ilk belgesel film olarak kabul edilen Robert Flaherty'nin *Kuzeyli Nanook* (Nanook of the North, 1922) belgeselinde de bir benlik sunumu vardır. Nanook ailesinin günlük yaşamını kayıt altına alan Flaherty "gerçeğin idealleştirilmiş bir yeniden yaratımını ortaya çıkarır (Rabiger, 2020, s. 94). Başka bir ifadeyle gündelik yaşamına devam eden Nanook ailesi, yönetmenin direktifleri doğrultusunda bir performans sergiler. "Benzer şekilde bir çiftçinin günlük yaşamını kameraya aldığınızı düşünün. Ondan sahip olduğu toprakların büyüklüğünü göstermek için tarlanın ortasına kadar yürümesini isteyebilirsiniz. Benzer bir biçimde, Dziga Vertov'un *Kameralı Adam* (Chelovek s kino-

apparatom, 1929) filmindeki ana figür olan kameraman açık biçimde, Vertov'un kamerası için rol yapmaktadır" (Bordwell & Thompson, 2012, s. 350). Bordwell &Thompson'un da iddia ettiği gibi olanı olduğu yerde müdahalesiz kayıt altına alma düşüncesinde olan *sine-göz* anlayışının en önemli örneklerinden *Kameralı Adam* (1929) filminde bile benzer bir durum söz konusudur. Kadrajın içinde gündelik yaşamı kayıt altına alan kameraman da bir performans sergileyerek benlik sunumunu gerçekleştirmektedir. Erving Goffman'ın günlük yaşamda benlik sunumu kuramı bağlamında ifade ettiği gibi belgesel film karakteri ya da toplumsal oyuncu kameranın önüne geçtiği andan itibaren benlik sunumu içine girer. Bu düşünceden hareketle karakter ya da toplumsal oyuncu kamera önünde bir performans sergileyerek rol yapar. Yönetmen hiçbir şekilde karakterlere müdahale etmediğini söylese de bu durum karakterlerin performans sergilemediği anlamına gelmez. "Karakterin ifadesi yönetmen ve seyirciyi içerir" (Frampton, 2013, s. 54).

Belgesel film yapım sürecinde yönetmenin bakış açısı ve karakterlerin benlik sunumu etik meselelerle de doğrudan ilişkilidir. Kamera önünde karakterin ya da toplumsal oyuncunun kendini nasıl temsil ettiği, kameranın kayıt altına aldığı zaman ve mekân, kurgu esnasında yapılan seçimler, yönetmenin benimsediği etik ve estetik tavır benlik sunumu üzerinde etkilidir. Ayrıca bu benlik sunumu izleyicilerin karaktere yaklaşımları üzerinde de doğrudan etkilidir. Bu bağlamda belgesel filmlerde karakterlerin benlik sunumlarını tüm gerçeklikleriyle kameraya sunduklarını söylemek eksik bir yaklaşım olacaktır. Bunun en önemli nedeni ise kuşkusuz belgesel filmlerdeki karakterlerin performanslarının yanı sıra temsil ve dramatik yapı aracılığıyla kurulan bir anlatının varlığıdır.

3. Belgesel Sinemada Benliğin Sunumu: Gerçeklik, Temsil ve Performans Bağlamında Pelin Esmer'in *Oyun* Belgeseli

Pelin Esmer'in *Oyun* (2005) adlı belgeseli, Mersin Arslanköy'de yaşayan köylü kadınların kendi yaşam deneyimlerinden yola çıkarak *Kadının Feryadı* adlı tiyatro oyununu sahneleme sürecini konu almaktadır. Belgesel, yalnızca bir tiyatro pratiğini belgelemekle kalmaz; aynı zamanda gündelik yaşamda kadın kimliğinin nasıl kurulduğunu, dönüştürüldüğünü ve yeniden sahnelendiğini görünür kılan bir anlatıya sahiptir. Bu bağlamda *Oyun* (2005), Erving Goffman'ın toplumsal etkileşimi teatral bir metaforla açıklayan "performans", "sahne önü / sahne arkası", "rol" ve "izlenim yönetimi" kavramları üzerinden değerlendirmeye son derece elverişli bir filmdir.



Görsel 1. *Günlük yaşamda benliğin sunumu.*
Kaynak: *Oyun*, (2005, 00:04:39)



Görsel 2. *Tiyatro sahnesinde benliğin sunumu.*
Kaynak*: Oyun,* (2005, 00:33:30)



Görsel 3. *Kamera karşısında benliğin sunumu.*
Kaynak*: Oyun,* (2005, 00:51:00)

Goffman, performansları bireyin başkalarının karşısında bulunduğu sürece gerçekleştirdiği ve gözlemciler üzerinde etkisi olan faaliyetler olarak tanımlar. *Oyun* (2005) belgeselindeki kadınların günlük yaşamları, tiyatro sahnelerindeki varlıkları, kamera karşısındaki konumları Erving Goffman'ın *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* eserinde yer alan "kişinin oynadığı role inanması", "vitrin", "dramatik canlandırma", "idealize etme", "gerçeklik ve düzmece performans" başlıkları üzerinden analiz edilmiştir.

3.1. Kişinin Oynadığı Role İnanması

Goffman, performansı sergileyen kişinin kendi yarattığı gerçeklik izlenimine inanma derecesini iki uçta inceler: Kendi oyununa tamamen inananlar (içten) ve kendi oyununa hiç inanmayan, seyircisini manipüle edenler (kinik). Arslanköylü kadınlar, ataerkil yapı içinde kendilerine biçilen "itaatkâr köylü kadını" rolünü başlangıçta "içten" bir şekilde benimsemiş, toplumun onlara yakıştırdığı maskeyi kendi "hakiki benlikleri" sanmış olabilirler. Ancak *Kadının Feryadı* adlı tiyatro oyunu projesi, onların bu geleneksel role dışarıdan bakmalarını sağlar. Sahnede erkeklerin ve geleneksel kadınların rollerini taklit ettikçe, aslında günlük hayatta oynadıkları toplumsal rolün de bir "maske" olduğunu fark ederler ve bu onlara kendi günlük performanslarına karşı "kinik" (mesafeli ve sorgulayıcı) bir bakış açısı kazandırır. Günlük yaşamlarında ve tiyatro oyunu hazırlık sürecinde kadınları gözlemci bakış açısıyla takip eden belgesel yönetmeninin kamerası da bu anlara tanıklık eder.

3.2. Vitrin: Set, Görünüş ve Tutum

Goffman'a göre "vitrin", kişinin içinde bulunduğu durumu tanımlamak için kullandığı kasıtlı veya kasıtsız ifadelerdir. Vitrin; mobilya, dekor ve aksesuarları içeren "set" ile, oyuncunun statüsünü belli eden "görünüş" başka bir ifadeyle kılık kıyafet ve ondan beklenen rolü anlatan "tutum"dan yani jest ve mimiklerden oluşan "kişisel vitrin" olarak ikiye ayrılır.

Goffman'ın da ifade ettiği gibi "bir oyuncu önceden belirlenmiş bir toplumsal role soyunduğunda, genellikle onun için belli bir vitrinin zaten yerleşik olduğunu görür. O role soyunmasının amacı ister esas olarak belli bir görevi yerine getirmek, ister ona karşılık gelen vitrini devam ettirmek olsun, neticede her ikisini de yapması gerektiğini görecektir" (Goffman, 2014, s. 38). *Oyun* (2005) belgeselinde kadınların Nichols'un ifadesiyle toplumsal oyuncuların günlük yaşamdaki vitrinleri bellidir: "Set" çalıştıkları alanlar olan tarlalar, orman işleri ve evdeki mutfaktır; "görünüş" ise geleneksel ve yöresel kıyafetleri olan şalvarlardır, kadın karakterlerin "tutumları" ise sessiz ve itaatkâr olmaktır. Tiyatro sahnesi ise kadınlara yepyeni bir "set" ya da başka bir ifadeyle "vitrin" sunar. Kadınlar, tiyatro oyununda kocalarının kılığına girerek kişisel vitrinlerini (görünüş ve tutumlarını) kasıtlı olarak değiştirirler ve bu noktada kadınların toplum içinde uğradıkları şiddeti, sessiz kalmalarını eleştirirler. Diğer bir deyişle kadın karakterler tiyatro sahnesinde gündelik yaşamlarında sergiledikleri rolleri (suskun, itaatkâr) ya da performansları sergilemezler aksine içinde bulundukları toplumsal durumu eleştiren bir yaklaşım benimserler.

Goffman'ın da ifade ettiği gibi, görünüş ve tutum arasındaki uyum sergilenen performansın gerçekliği için önemlidir. Örneğin sahnede bıyık takıp erkek kıyafeti giyen (görünüş) kadınların, otoriter ve baskıcı bir dil kullanmaları (tutum), vitrinin yapıbozumuna uğratılarak toplumsal cinsiyet rollerinin eleştirilmesini sağlar. Bu yaklaşım biçimi aynı zamanda Bertold Brecht'in göstermeci oyunculuk ve gestus kavramlarını da akla getirmektedir. "Sözü ifade edecek davranış (mimesis, taklit) yerine, sözün arkasındaki görünmeyen anlamı gösterecek davranış *gestus*tur" (Parkan, 2020, s. 42). Başka bir ifadeyle oyuncuların söylemleriyle eylemlerinin birbirini tutmaması toplumsal gestustur. Bu anlamda *Oyun* belgeselindeki kadın karakterlerin gündelik yaşamdaki performanslarıyla sahnedeki oynadıkları rolün birbirinden farklı olması toplumsal gestusa iyi bir örnektir.

3.3. Dramatik Canlandırma

Goffman, oyuncunun anlatmak istediği nitelikleri ve eylemleri görünür kılmak için faaliyetlerini "dramatik olarak altını çizecek işaretlerle" donatması gerektiğini belirtir. Çünkü söz konusu faaliyetlerin başkaları açısından anlamlı olması için rolünü oynayan oyuncu bunları etkileşim esnasında iletmek istediği düşüncelerini ifade edecek biçimde gerçekleştirmelidir (Goffman, 2014, ss. 40–41). Diğer bir ifadeyle normal şartlarda değeri bilinmeyen ve görünmez kalan eylemlerin görünürlük kazanması ve etki bırakabilmesi için dramatize edilmesi kaçınılmazdır.

Oyun (2005) belgeselinin karakterleri olan köy kadınlarının ev içinde ve dışında bitmek bilmeyen mesaisi, görünmez bir emektir ve toplum (seyirci/erkekler) tarafından çoğu zaman fark edilmez. Nitekim günlük yaşam içerisinde verilen bu yoğun emek aslında rutine dönüşmüştür ve sıradanlaşmıştır. Ancak kadınların tiyatro sahnesinde kendi yaşamlarını yeniden sahnelemeleri bu bakış açısını değiştirmektedir. Çünkü "Marx'ın bir kulübede bir saraydakinden farklı düşünülür şeklindeki hatırlatmasında" (Baker, 2020, s. 63) olduğu gibi karakterin gündelik yaşamlarındaki toplumsal rolle tiyatro sahnesindeki rolleri farklıdır. Kadınlar ya da toplumsal oyuncular tiyatro oyunu sayesinde kendi görünmez gerçekliklerini, gündelik yaşamda süregelen acılarını ve yorgunluklarını sahneye taşıyarak "dramatik canlandırma" aracılığıyla görünür, izlenir ve yüzleşilir hale getirmişlerdir. Aynı zamanda seyircinin de bu durumla yüzleşmesini sağlamışlardır.

3.4. İdealize Etme

Bir performansın sunulduğu toplumun anlayışına ve beklentilerine uyması için "toplumsallaştırılması", kalıba sokulması ve uyarlanması beklenir (Goffman, 2014, s. 44). *Oyun* belgeseline bakıldığında günlük yaşamda köy kadınlarından, toplumun ataerkil ideallerine veya benimsenmiş yapısına uygun olarak fedakâr ve kusursuz anneler/eşler olmaları beklenir. "Bu nedenle, kişi kendini başkalarına sunduğunda, performansı toplumun resmi olarak onaylanmış değerlerini, davranışlarından çok daha fazlasını içerir ve temsil eder (Goffman, 2014, s. 45). Goffman'ın yaklaşımından yola çıkarak bir değerlendirme yapıldığında *Oyun* belgeselindeki kadın karakterler de gündelik yaşamlarında toplum tarafından onaylanmış ya da kabul görmüş davranışların, rollerin dışına çıkmazlar. Ancak tiyatro oyunu sahneleme sürecinde kadın karakterler, gündelik yaşamda toplumsal rollerin sergilendiği idealize edilmiş vitrini kırmıştır. Sahnede, toplum tarafından idealize edilmiş rolleri reddederler. Kendi yaşadıkları olumsuz durumları, öfkelerini, sıkışmışlıklarını seyircilerin önünde ifade ederler. Filmin sonunda yer alan "ben bu feleğin tekerine çomak sokarım" ifadesiyle bu durumu net bir şekilde dile getirilir.

3.5. Gerçeklik ve Düzmece

"Gerçek performansları, kişinin içinde bulunduğu durumun şartlarına özbilinçsiz tepkisinin kasıtsız bir ürünü olduklarından, bilinçli olarak kotarılmış bir şey gibi görmeyiz. Düzmece performansları ise özenle bir araya getirilmiş, sahte unsurlardan oluşan bir şey gibi görürüz, çünkü söz konusu davranış unsurlarının doğrudan bir tepki gösterdiği bir gerçeklik yoktur ortada" (Goffman, 2014, s. 75). Gündelik yaşamda bireylerin sergilediği performansları gerçeklik ve düzmece olarak değerlendiren Goffman, toplumsal etkileşimin veya inandırıcılığın dramatik canlandırmaya dayandığını ifade eder. Peki bu durum hem gündelik yaşamına devam eden hem tiyatro sahnesinde performans sergileyen hem de kameranın önünde gündelik yaşamı kayıt altına alan karakterler için nasıldır? Nichols'a göre "Belgeseller, rol yapmayan ya da oynamayan gerçek kişiler hakkındadır. Rol yapmak yerine, belgeseldeki kişiler kendilerini 'oynarlar' ya da sunarlar" (Nichols, 2017, s. 28).

Kadının Feryadı adlı tiyatro oyununu sergilemeye çalışan *Oyun* belgeselindeki kadın karakterler kendi yaşanmış hikayelerinden yola çıkarak bir senaryo oluştururlar. Ancak bu noktada toplumsal rollerin değişimi söz konusudur. Provaların yapıldığı arka sahnede, vitrinin karşısında yani ön sahnedeki seyircileri olan kocalarının kılığına girerler, onların otoriter tavırlarını abartarak taklit ederler. Bu performans, Goffman'ın vurguladığı gibi hem kadınlar için morali yüksek tutmaya yarar hem de gündelik hayatta kendilerine kötü davranan erkeklerin toplumsal otoritesini bozan bir ritüel işlevi görür. Başka bir ifadeyle kadınların tiyatro sahnesinde (ön sahne) sergiledikleri performans, yıllardır arka sahnede (kendi iç dünyalarında ve kapalı kapılar ardında) gizledikleri gerçekliklerin dışavurumudur. Normal şartlarda seyirciden saklanması gerektiği düşünülen kocalarının zorbalıkları, kadınların gizli itirazları tüm köyün gözü önünde sahnelenir. Toplumsal rollerimizi zaten bir tiyatro sahnesindeymiş gibi oynayarak öğrendiğimizden, köy kadınları kendi "gerçek" acılarını tiyatro adlı "düzmece" bir düzlemde yeniden ürettiklerinde kusursuz bir performans sergilemektedirler. "Dahası, geçmişte sevdiklerinin ona oynadıkları roller de aynı şekilde, oyuncunun, olduğu kişi olmayı bırakıp sözgelimi bir zamanlar bir başkası onun için neyse o role bürünmesine imkân verir" (Goffman, 2014, ss. 77–78).

Sonuç

Çalışma boyunca değerlendirildiği gibi, Pelin Esmer'in *Oyun* (2005) belgeseli, sadece Anadolu'da bir köyde tiyatro oyunu oynayan kadınların başarı öyküsü değildir. Film bunun ötesinde, çalışmanın kuramsal dayanağı olan Erving Goffman'ın Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu kuramının iyi bir örneğidir. Arslanköylü kadınlar, günlük yaşamlarında benimsedikleri toplumsal cinsiyet rollerini ve ev içi "arka bölge"de (sahne arkası) yaşadıkları kişisel

Türkiye Film Araştırmaları Dergisi
Turkish Journal of Film Studies

deneyimlerini tiyatro sahnesine, yani "vitrin bölgesine" (ön sahne) taşıyarak kendi gündelik gerçekliklerini yeniden üretmişlerdir. Bu yeniden üretim süreci veya sahneleme süreci bir de belgesel kamerasının devreye girmesiyle çok katmanlı bir "izlenim yönetimi" (Goffman, 2014, s. 17) pratiğine dönüşmüştür.

Goffman'ın kuramında belirttiği gibi bireylerin günlük yaşamdaki performansları sürekli bir "izlenim yönetimi" süreci olarak devam eder ve bireyler başkalarının karşısına çıktıklarında içinde bulundukları durumu kendi bakış açılarına uygun şekilde yönlendirmeye çalışırlar. *Oyun* (2005) belgeselindeki kadınlar, kendi hayatlarında yaşadıkları kişisel deneyimlerinden ve hikâyelerinden yola çıkarak yazdıkları *Kadının Feryadı* adlı oyunu sahnelerken, günlük hayattaki toplumsal rolleri ile sahnede canlandırdıkları karakterlerin performansları iç içe geçer. Ortaya çıkan bu durum, aslında yaşamın kendisinin de dramatik bir canlandırmaya dayandığını göstererek "hayat her zaman sinemadır" (Stiegler'den akt. (Metehaven, 2022) düşüncesini doğrular niteliktedir.

Bu bağlamda *Oyun* belgeselinde devam eden gündelik yaşam, tiyatro sahnesi ve kamera önünde sergilenen performanslar sürekli devinim halindedir. Başka bir ifadeyle gerçek ile temsil, oyuncu ile toplumsal özne, vitrin ile arka bölge arasındaki sınırlar sürekli değişir. Kadınların kendi gerçekliklerini bir seyirciye (kamera, yönetmen ve izleyici) sunarken, toplumsal beklentilerle kendi içsel gerçeklikleri arasında nasıl bir "geçerli mutabakat" (Goffman, 2014, s. 17) sağladıkları gözler önüne serilir. Bu bağlamda *Oyun* belgeseli, sadece izleyiciye sunulan seyirlik bir film olarak değil, günlük yaşamda benliğin sunumu, izlenim yönetimi ve bireyin kendi gerçekliğini performatif bir dille nasıl yeniden inşa ettiği üzerine katmanlı bir anlatı sunmaktadır.

Yapılan bu değerlendirmeler ışığında Goffman'ın *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* adlı eserindeki "Performanslar" bölümü bağlamında *Oyun* belgeseli; kadınların kendilerine dayatılan "idealize edilmiş" vitrinleri başka bir ifadeyle toplumsal rolleri reddederek, gündelik yaşam içerisinde görünmez olan emek ve acılarını dramatik canlandırma yoluyla sahneye taşıdıkları bir uyanış süreci olarak değerlendirilebilir. Günlük yaşamda kendilerinden beklenen toplumsal role inanan kadınlar, sahneledikleri *Kadının Feryadı* adlı tiyatro oyunu aracılığıyla hem kendi gerçekliklerinin aslında kurgulanmış bir düzmece olduğunu fark ederler hem de sahnenin gücünü kullanarak kendilerini belli bir kalıba sokan toplumsal düzene ayna tutarlar. Nichols'un da ifade ettiği gibi "belgeseller, rol yapmayan ya da oynamayan gerçek kişiler hakkındadır". Rol yapmak yerine, belgeseldeki kişiler kendilerini "oynarlar" ya da sunarlar (2017, s. 28). *Oyun* belgeselinde kadın karakterlerin yaptığı da tam olarak budur aslında.

Kaynakça / References

Armes, R. (2011). *Sinema ve gerçeklik: tarihsel bir inceleme*. (Z. Ö. Barkot, Çev.). Doruk Yayınları.

Baker, U. (2020). *Kanaatlerden imajlara duygular sosyolojisine doğru*. Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2024). *Tüketim toplumu* (20 b.). (N. Tutal, & F. Keskin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Bauman, Z. (2018). *Akışkan hayat*. (A. Pilgir, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Benjamin, W. (2018). *Pasajlar*. (A. Cemal, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). *Film sanatı*. (E. S. Ertan Yılmaz, Çev.). Deki Basım Yayım.

Esmer, P. (Yönetmen). (2005). *Oyun* [Sinema Filmi]. Sinefilm.

Frampton, D. (2013). *Filmozofi: sinemayı yepyeni bir tarzda anlamak İçin manifesto*. (C. Soydemir, Çev.). Metis Yayınları.

Goffman, E. (2014). *Günlük yaşamda benliğin sunumu*. (B. Cezar, Çev.). Metis Yayınları.

Jung, C. (1999). *Keşfedilmemiş benlik*. (C. E. Sılay, Çev.). İlhan Yayınevi.

Kessler, F. (2020). *Mizansen, dekupaj, montaj*. (B. Demirtaş, Çev.). Yort Yayınları.

Kutay, U. (2015). *Gerçeklik krizi ve belgesel sinema*. Es Yayınları.

Metehaven. (2022). *Dijital tarkovsky*. (A. Aksoy Bayer, Çev.). Yort Yayınları.

Mükerrem , Z. (2016). *Belgesel estetiği üzerine düşünceler*. Literartürk Akademia.

Nichols, B. (2017). *Belgesel sinemaya giriş*. (D. Eruçman, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

Orr, J. (1997). *Sinema ve modernlik*. (A. Bahçıvan, Çev.) Ark.

Parkan, M. (2020). *Brecht estetiği ve sinema* (5 b.). Hayalperest Yayınevi.

Rabiger, M. (2020). *Bir belgeseli gerçekleştirmek (Asatekin, Ç. ve Şahin, F. Çev.)*. (Ç. Asatekin, & F. Şahin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Rotha, P. (2000). *Belgesel Sinema*. İzdüşüm Yayınevi.

Sağır, A., & Karakurluk, B. (2025). Camera and catharsis: Handling an open wound in emotionally contaminated research. *Ethnography*, s. 1-23. doi:https://doi.org/10.1177/14661381251412563

Sennett, R. (2020). *Kamusal insanın çöküşü* (7 b.). (S. Durak, & A. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Susam, A. (2015). *Toplumsal bellek ve belgesel sinema*. Ayrıntı Yayınlar.

Thompson, B. (2019). *Medya ve modernite* (2. b.). (S. Öztürk, Çev.). Kırmızı Yayınları.

Türk Dil Kurumu. (2026, 01 10). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. sozluk.gov.tr: sozluk.gov.tr adresinden alındı

Ak, M. (2026). Belgesel Sinemada Benliğin Sunumu: Gerçeklik, Temsil ve Performans Bağlamında Pelin Esmer'in *Oyun* Belgeseli Üzerine Bir İnceleme. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi, 6*(1), 46-64.
https://doi.org/10.59280/film. 1914640

Türkiye Film Araştırmaları Dergisi
Turkish Journal of Film Studies

Extended Abstract

The Presentation of the Self in Documentary Cinema: An Analysis of Pelin Esmer's Documentary The Play in the Context of Reality, Representation and Performance

Musa Ak
Assistant Professor
Karabük University Safranbolu Türker İnanoğlu Faculty of Communication
Department of Radio, Television, and Cinema
musaak@karabuk.edu.tr
https://ror.org/04wy7gp54
https://orcid.org/0000-0003-0167-4608

This study examines the representation of selfhood and performance in documentary cinema through an analysis of *The Play* (2005) directed by Pelin Esmer, within the theoretical framework of Erving Goffman's dramaturgical approach and the theory of the presentation of self in everyday life. Unlike fictional cinema, documentary filmmaking is generally associated with the representation of reality through actual individuals, spaces, and events. However, documentary cinema does not merely function as a transparent medium that objectively records reality. Rather, it reconstructs and reshapes reality through the ideological, aesthetic, and ethical choices of filmmakers. Therefore, documentaries should be understood not as neutral reproductions of everyday life but as representational practices that actively construct meaning.

The relationship between reality and performance occupies a central position in documentary theory. Although documentaries are frequently perceived as truthful representations, the presence of the camera inevitably influences the behavior of individuals appearing before it. Documentary participants consciously or unconsciously engage in acts of self-presentation while interacting with the filmmaker, the camera, and the audience. In this sense, documentary reality is produced through performance. This issue becomes particularly significant in relation to the concept of "social actors," emphasized by Bill Nichols. Nichols argues that documentary films focus on real individuals who present themselves before the camera rather than fictional characters portrayed by professional actors. Consequently, documentary subjects do not simply exist naturally in front of the camera; they actively negotiate, construct, and perform their identities.

The theoretical framework of this study is grounded in Goffman's dramaturgical sociology, particularly his concepts of "front stage" and "backstage." According to Goffman, everyday social life resembles a theatrical performance in which individuals continuously manage impressions in

order to shape how they are perceived by others. The "front stage" refers to the public sphere where socially acceptable roles are performed, whereas the "backstage" represents spaces in which individuals can temporarily withdraw from these public performances. In documentary cinema, however, the camera frequently destabilizes the boundary between these two regions by exposing private experiences to public visibility. As a result, documentary participants constantly move between authenticity and performance, transforming ordinary life into a performative act.

Within this framework, *The Play* provides a significant example of how documentary cinema blurs the boundaries between reality, representation, and performance. The documentary focuses on a group of village women living in Arslanköy, a rural community near Mersin, Türkiye, who collectively create and stage a theater play titled *The Cry of Woman* based on their own life experiences. The women simultaneously function as documentary subjects, playwrights, and performers reenacting their personal stories on stage. This multilayered structure creates a unique representational space in which documentary performance and theatrical performance intersect.

The study employs descriptive analysis to examine how the women construct and negotiate their identities through both the documentary camera and the theatrical stage. By focusing on Goffman's concepts of impression management, dramatic realization, idealization, front stage, and backstage, the research explores how the women transform their daily experiences into performative expressions. Their domestic struggles, social roles, and emotional experiences are not merely recorded by the camera but are consciously reconstructed through theatrical and cinematic performance. Through this process, the participants challenge patriarchal gender roles and render visible the invisible labor and suffering embedded within everyday life.

One of the central arguments of this study is that *The Play* demonstrates how documentary subjects actively participate in the construction of their own representation. The women are not passive objects observed by the camera; rather, they strategically negotiate how they appear before both the documentary audience and the theatrical audience. Their performances on stage become extensions of the social performances they already enact in everyday life. Consequently, the distinction between the "real self" and the "performed self" becomes increasingly ambiguous. The documentary therefore reinforces Goffman's argument that social interaction itself is fundamentally theatrical.

The documentary also illustrates how performance can function as a form of self-awareness and resistance. Throughout the process of writing and staging *The Cry of Woman*, the women critically interrogate the gender roles and social expectations imposed upon them by patriarchal structures. Experiences and emotions traditionally confined to the private sphere are transferred onto the public stage, enabling silenced voices and invisible forms of labor to become publicly articulated. Simultaneously, the documentary camera transforms this theatrical process into an additional layer of representation. In this context, the women perform themselves, embody theatrical characters derived from their own experiences, and address the documentary audience simultaneously. This multilayered performative structure reveals the fluid and unstable boundaries between reality and representation within documentary cinema.

Another significant aspect emphasized in this study is the role of the audience in interpreting documentary performance. Documentary films are commonly associated with authenticity and factual representation, leading audiences to perceive documentary images as direct reflections of reality. However, *The Play* demonstrates that documentary representation is always mediated through performance, cinematic framing, editing practices, and the interaction between the camera and its subjects. The audience's tendency to interpret documentary images as inherently

truthful reflects culturally constructed assumptions surrounding documentary realism. Consequently, documentary cinema involves not only the performative practices of its subjects but also the interpretive engagement of its viewers.

In conclusion, this study argues that *The Play* functions as a performative space in which individuals reconstruct and negotiate their identities through both documentary and theatrical representation. Through Goffman's dramaturgical framework, the documentary can be understood as a multilayered presentation of self where the boundaries between front stage and backstage continuously intersect and transform one another. The women of Arslanköy simultaneously reveal and reshape their lived realities through performance. By foregrounding the performative dimensions of everyday life, *The Play* challenges conventional assumptions regarding documentary authenticity and demonstrates that documentary reality is actively constructed through performance, social interaction, and representation.