

Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi

Hakan Erkılıç*

Özet

Makale, Bauman'ın (2005) "Akışkan modernite" yaklaşımından hareketle sinemada dijitalleşmenin yarattığı ortamda gelişen yeni sinema teorisini tartışmayı amaçlamaktadır. Algısal gerçeklik ve elastik gerçeklik yaklaşımları, söz konusu teorisinin iki önemli aksını oluşturur. Bauman günümüz modern toplumlarının değişken karakteri nedeniyle "akışkan" olduğunu ileri sürer. Günümüz toplumlarının daima hareket halinde olmalarına karşılık kesinlik ve sınırlardan yoksun olduklarını, bunun yerini esneklik ve belirsizliğin aldığını işaret eder. Belton'ın (2002) "yanlış bir devrim" olarak tanımladığı dijital sinema, artık 1 ve 0'lardan ibarettir. Buradaki kilit kavram CGI'dir (computer graphics imaging). Manovich'in (1995) sinemanın dijitalleşmesine bağlı olarak fotoğrafik gerçekliğin ötesinde bilgisayar programlarına bağlı sayısal olarak transforme edilebilir bir gerçekliğe ulaştığımızı dikkat çeker: Bu elastik gerçekliktir. Görsel efektler üzerinden dijital sinemanın kuramsal tartışmasında ikinci kavram, Prince (1996) tarafından getirilir: "algısal gerçeklik". Bu makale, CGI örnekleri üzerinden teorik tartışmayı açarken, Bauman'ın "akışkan" kavramının dijital teori için toplumsal ve kültürel bir arka plan oluşturduğu savına dayanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital sinema, akışkan modernite, elastik gerçeklik, algısal gerçeklik, akışkan sinema

* Mersin Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
E-mail: erkilichakan@gmail.com

Geliş Tarihi - Received: 25.10.2017
Kabul Tarihi - Accepted: 06.12.2017

On Digital Film Theory: Liquid Cinema and Liquid Film Theory

Hakan Erkılıç*

Abstract

Referring to Bauman's (2005) concept of "liquid modernity", this paper aims to discuss the new film theory that has emerged from the digitalization of cinema. The concepts of perceptual reality and elastic reality constitute the two most important parts of the theory. Bauman argues that contemporary modern societies are "liquid" because of their dynamic character. Although contemporary societies are in constant movement, he indicates that they lack certainty and borders, and flexibility and uncertainty become prominent instead. The digital cinema that Belton (2002) has defined as "a false revolution" is nothing but 1's and 0's. The key concept here is CGI (computer graphics imaging). Manovich (1995) points out that we have arrived at a digitally transformable reality that depends on computer programs and which is beyond photographic reality due to the digitalization of cinema: This is elastic reality. The second concept in the theoretical discussion of digital cinema through visual effects is brought by Prince (1996): "Perceptual realism". This paper opens a theoretical debate through CGI examples and is based on the argument that Bauman's concept of "liquid" constitutes a social and cultural background for digital theory.

Keywords: Digital cinema, liquid modernity, elastic reality, perceptual reality, liquid cinema

* Mersin University, Faculty of Communication, Department of Radio, Cinema and Television
E-mail: erkilichakan@gmail.com

Received - *Geliş Tarihi*: 25.10.2017
Accepted - *Kabul Tarihi*: 06.12.2017

Giriş

Dijital sinema, film yapımının temel pratikleri olan yapım, dağıtım ve gösterim aşamalarında ciddi geri dönülemez dönüşümlere neden olur. Dijital teknoloji, sinematografi, ses, doğrusal olmayan kurgu, özel efektler, gösterim ve internet üzerinden dağıtım gibi çeşitli uygulamalarla, film yapım sürecinin yapım öncesinden gösterim aşamasına kadar her adımına kaçınılmaz olarak dokunur. Konvansiyonel (peliküle dayalı) film üretim tarzı yerini dijital film üretim tarzına bırakır. Bu durum birçok sinemacı ve kuramcı için “sinemanın ölümü” olarak değerlendirilir; hatta yeni dönem “dijital karanlık çağ” olarak nitelenir (Usai, 2001). Oysa ölen peliküldür, sinema değil. Evet, sinemada yeni bir dönem başlamaktadır, fakat bu karanlık bir çağ değildir. Sinema, yüz yılı aşkın peliküle dayalı konvansiyonel üretim tarzından dijital sinema üretim tarzına evrilince, sinema teorisi de değişime uğramak zorunda kalır. Rodowick'in (2007:181-189) belirttiği gibi pelikül (film) maddi olarak kayboluyor ancak yeni medya ortamında sinema anlatı, form, biçimsel stiller ve psikolojik bir deneyim olarak yenilenerek devam ediyor. Jenkins'a (1999:236) göre dijital teori, gişe rekoru kıran Hollywood filmlerinde bilgisayar tarafından yaratılmış görüntü (CGI/ computer generated imaging) özel efektlerinin rolünden yeni iletişim sistemlerine (net), eğlencenin yeni janrlarına (bilgisayar oyunu), yeni müzik tarzlarına (tekno) veya temsiliyetin yeni sistemlerine (dijital fotoğrafçılık veya sanal gerçeklik) kadar her şeyi irdeleyebilir. Bu makalede dijital sinema teorisine, özellikle de CGI'nin konumuna odaklanacaktır.¹

Dijital görüntünün ortaya çıkması, sinemanın fiziksel realite ile olan ilişkisini değiştirmeye başlar. Sinemada objektif önü nesnelere kaydının yerini dijital algoritmalarla (1 ve 0'lardan) oluşturmuş görüntüler alır. “Dünya ile temsiliyeti arasındaki temel bağ” (Casetti,2011:95) kaybolmaya ve dolayısıyla da özellikle gerçekçi kuram yeniden sorgulanmaya başlanır. Casetti, perdedeki/ekrandaki bir görüntüyle yüzleştiğimizde, görüntünün bir varlığın temsili olmadığını ve bağımsız bir dünya oluşturduğunu artık bildiğimizi vurgulayarak tartışmanın odağındaki temel soruyu sorar: “Bu, sinemanın gerçekçi doğasının sonu mu - yani bize dünyayı olduğu gibi gösterme yeteneğinin sonu mu- ya da sinema bir anlamda hayatını genişletiyor mu?” (95). Dijital sinema teorisi bu can alıcı sorunun üzerinde yükselmektedir. Dijitalleşme, sinema teorisi içinde ne tür değişimlere neden oldu? Günümüz sinemasını teorik olarak nasıl okuyabiliriz? Dijital sinema teorisinden bahsetmek ne kadar mümkündür? Dijital sinemanın bilgisayar ortamında ürettiği görüntüleri (CGI) nasıl yorumlamalıyız? Makale yukarıdaki sorulardan hareketle dijital sinemanın, film teorisi üzerine ne tür gelişmeler getirdiğini yorumlamayı ve Zygmunt Bauman'ın (2005; 2017a) “akışkan modernlik” yaklaşımının dijital sinema teorisi için bir arka plan olup olamayacağını tartışmayı amaçlıyor². Bu tür bir okuma, sinema teorisinden film çalışmalarına yorumsayıcı (hermenötik) bir yaklaşımdan hareket etmeyi gerekli kılıyor. Bauman'ın (2017b:29) ifadesiyle

¹ Dijital sinemada gerçeklik ilişkisine Baudrillard ve simülarklar, sanal gerçeklik, soft sinema, interaktiflik, sanal oyuncu üzerinden yaklaşan tartışmalar için bakınız (Erkılıç ve Duruel Erkılıç, 2007).

² Bu konuya ilk olarak dijital sinemanın yapımını ve kuramsal tartışmalarını ele alan yazımda değinmişim (Erkılıç, 2016:99).

hermenötik “her şeyden önce, gerçekliğin bir kavramsallaştırılmasından ve değerlendirilmesinden oluşmaktadır.” Bu bağlamda bu metin de dijital sinema teorisinin kavramsallaştırması ve değerlendirmesi olarak okunmalıdır. Çünkü dijital teknoloji çok hızlı bir biçimde ilerlemekte, bu konudaki teknik ve buna bağlı olarak estetik tartışmalar da sürekli yenilenmek zorunda kalmaktadır. Yani makale, son dönem sinema çalışmaları içinde dijitalin yeri ve önemini kuramsal bir perspektiften iz sürerek “çapraşık olanı anlaşılır, açık olmayı açık hale getirme çabası” içinde olacaktır. Bu çerçevede makalenin temel önermeleri şöyle açıklanabilir: 1) Dijital sinema teorisi, sinema teorilerini yeniden gözden geçirmeyi zorunlu kılarken kendi kavramsallaştırmasını da getirmektedir: akışkan sinema 2) Bu dönemi anlamak için Bauman’ın akışkan yaklaşımı arka plan perspektifi olarak değerlendirilebilir. Kılıç (2008), fotoğrafın teknik ve sanatsal gelişmelerin yanında sosyal, siyasal ve kültürel gelişmelere koşut olduğunu belirterek Aguste Comte’un ‘Pozitif Felsefenin Kuruluşu’ (1830-1842), Alexis de Tocqueville’in ‘Amerika’da Demokrasi’, John Stuart Mill’in ‘Özgürlük Üstüne’ (1859), Karl Marx’ın ‘Komünist Manifesto’ (1848) ve ‘Kapital’i (1867) yazdıklarına dikkat çekerek fotoğrafın bu kültürel iklimde şekillendiğini ve kitlelerdeki dönüşümü gerçekleştirdiğini ileri sürer. Bu makale, dijital sinema teorisinin teknolojik değişimlerin yanı sıra Bauman’ın “Akışkan Modernite”(2017a) yaklaşımında belirttiği sosyal, siyasal ve kültürel değişimlere koşut olarak geliştiği ileri sürülmektedir. Dolayısıyla yeni bir sinema ve teoriyle karşı karşıya kalırız: akışkan sinema ve akışkan film teorisi³.

Bauman’ın “Akışkan Modernite”si: Katı Olan Her Şey Akışkanlaşıyor

Bauman, günümüzde toplumsal ve gündelik hayattaki değişimlerin anlaşılması ve yorumlanması açısından önde gelen sosyal bilimcilerden biridir. Sosyal bilimler alanında hermenötik fenomenoloji yaklaşımıyla alışılmışı, alışılmış olmaktan çıkarıyor ve kavramları tarihselliği içinde yorumluyor. Bu çerçevede “akışkan modernite” kavramı günümüzü anlamak için büyük fırsatlar yaratıyor.⁴ Bauman, postmodern kavramı yerine son çalışmalarında modernitenin ikinci aşaması olarak akışkanlık kavramını, “modern çağın bugünkü durumunu betimlemek için” (2017a:26) kullanıyor. Bauman (2017a:11) *Akışkan Modernite* kitabının “2012 Baskısına Önsöz”de akışkanlık metaforunu açıklarken durumu kısaca şöyle özetlemektedir. “...kendimizi bir tür ‘fetret devrinde’ - eski yöntemlerin artık işe yaramadığı, eski öğrenilmiş ya da edinilmiş yaşam kiplerinin şu an ki *condito human* için artık uygun olmadığı, fakat karşımızdaki zorluklarla mücadele edebilmemizi sağlayacak yöntemlerin ve yeni koşullara uygun yeni yaşam kiplerinin henüz icat edilip yerine konmadığı ve uygulamaya geçilmediği bir dönemde- bulunduğumuz gün geçtikçe daha çok düşünmeye başladım”. Bauman, değişimin modern dünyada giderek daha hızlı gerçekleştiğine dikkat çekerek günümüz modern toplumlarını değişken karakteri yüzünden bu toplumların “akışkan” aşamada olduğunu ileri sürüyor. Marx’ın ünlü “Katı olan her şey buharlaşıyor.” aforizması yerine katı olan her şeyin buharlaşmadığını akışkanlaştığını ileri sürüyor.

³ Makalede alan literatürünü takip etmek amacıyla öncelikle dijital sinema teorisi olarak bahsedilecek daha sonra bu durum akışkan sinema olarak adlandırılacaktır.

⁴ Makalede Bauman tüm yönleriyle incelenmeyecek; konu bağlamında akışkan modernite üzerinde durulacaktır.

Günümüz toplumlarının daima hareket halinde olmalarına karşılık kesinlik ve sınırlardan yoksun olduklarını, bunun yerini esneklik ve belirsizliğin aldığını ifade ediyor. Bunu iki temel değişkenle açıklıyor: Birincisi, toplumsal biçimlerin yenilerinin oluşmasından daha büyük hızla çözümlediklerini belirtiyor. İkinci olarak politika (bireysel ve kamusal çıkara dayalı olarak yerel) ile iktidarın (küresel ve sınırötesi) birbirinden ayrıldığını ileri sürüyor (Bauman ve Lyon, 2013:7-15). Akışkanlıkta hız ve zamanın önem kazanırken her türlü sınır belirsizleşmekte (mekân, coğrafya, toplumsal kurumlar vd.), daha esnek ve kararsız olmaktadır.

Akışkan moderniteyi anlayabilmek için Bauman'ın akışkan kavramına yüklediği özellikleri iyi anlamak gerekir. Bauman (2017a:26), akışkanların özelliklerini özetle şöyle ifade etmektedir:

Sıvıların katılar gibi belli bir şekli yoktur. Deyim yerindeyse, ne mekânsal ne de zamansal olarak sabit bir konumları vardır. Katılar belirgin mekânsal boyutlara sahiptir fakat zamanın (akışına karşı koyarak veya geçişini önemsizleştirerek) etkisini nötralize ederler; dolayısıyla katılar için zaman boyutunun önemi yoktur. Oysa akışkanlar, belli bir şekli uzun zaman koruyamazlar; her an şekil değiştirmeye hazırdırlar. Dolayısıyla akışkanlarda önemli olan, boşlukta kapladıkları yerden çok, zamanın akışıdır. Evet, boşlukta bir yer kaplarlar fakat bu durum geçicidir, 'her an' değişebilir. Katılar, bir anlamda, zaman boyutunu ortadan kaldırır, oysa sıvılar için asıl önemli olan şey, zamandır. Katıları tanımlarken zaman boyutunu yok sayabiliriz; akışkanları tanımlarken ise, zaman boyutunu konu dışında tutmak yapılacak en ciddi hatalardan biri olur. Akışkanları tanımlamak fotoğraf çekmek gibidir ve çerçevenin alt kısmında hep bir tarih ve zaman bilgisi olması gerekir.

Bauman'ın katı olarak ifade ettiği şey modernitedir. Akışkan ise modernite sonrasına karşılık gelmektedir ve bu yüzden Bauman tarafından akışkan modernite olarak yorumlanır. Katılık ağırlık, hareketsizlik, yerleşiklik, göreceli istikrar ile betimlenirken; akışkanlık ise hız, hareketlilik ve dinamizm ile karakterize edilmektedir. Bu durumun insanları şimdinin eğilimlerine uygun olarak tüketmeye ve üretmeye zorladığı da açıktır. "Akışkanlaştırıcı" sınıvlaştırıcı güçler, 'sistem'den 'toplum'a, 'politika'dan '(gündelik) yaşam politikaları'na yönelmiş- ya da toplumsal bir aradalığın 'makro' dünyasından çıkarak 'mikro' dünyasına inmiştir" (2017a:32). O mikro alanlardan biri olarak dijital sinemayı yorumlayabiliriz. Bunun için önce sinema teorisinin genel akslarına bakmakta fayda vardır.

Sinemanın Dijital Dönemeci: Akışkan Sinema Teorisine Doğru

Klasik Sinema Teorisinden Film Çalışmalarına

Dijital sinema teorisini tartışmadan önce tarihsel perspektif ışığında klasik sinema teorisinin üç ana aksından kısaca bahsetmek gerekir; çünkü Rodowick'in (2007) belirttiği gibi dijital sinema döneminde Bazin'in "Sinema Nedir?" sorusu yerini, "Sinema Neydi?" sorusuna bırakmıştır. Klasik sinema teorisini özetleyen üç aks gerçekçi (pencere), biçimci (çerçeve) ve psikanalitik (ayna) yaklaşımlardan oluşur (Andrew, 1984; Elsaesser ve Hagener, 2011).

Gerçekçi kuramcılar (Bazin,1993; Kracauer,2012) sinemanın fotoğrafik özelliğine⁵, gerçekliğin, doğanın, yaşamın rastgele sabitlenmesine, kaydedilmesine ve yeniden üretme becerisine odaklanırlar⁶. Bazin'e göre sinemanın hammaddesi gerçeklik değil, gerçekliğin bıraktığı izdir (Büker, 1989:20). Sinemanın gerçekliği "kesinlikle konunun gerçekçiliği ya da dışavurumun gerçekçiliği değildir, bunun yerine uzamın gerçekçiliğidir, onsuz hareket eden imgeler sinemayı oluşturamaz" (Bazin, 2011:112). Gerçekçiler için özellikle de Bazin için derinlemesine görüntü/ alan derinliği ve uzun çekim gerçekliği yakalayan unsurlar olarak önemlidir. Böylece sinema nesnelere gizli anlamı ortaya çıkarırken duygularla anlayamadığımız gerçekliği verir. Bazin, bu doğrultuda *Ladri Di Biciclette'm* (*Bisiklet Hırsızları*, Vittorio De Sica, 1948), *Roma, Citta Aperta'yi* (*Roma Açık Şehir*, Roberto Rossellini,1945) ve *Citizen Kane'i* (*Yurttaş Kane*, Orson Welles,1948) önemser. Biçimciler (Arnheim, Eisenstein, Balazs gibi) sinemanın gerçeklikten uzaklaştıkça sanat olduğunu düşünürler. Biçimcilere göre derinlik, üçüncü boyutun, rengin, sesin yokluğu, ayrıntı çekimin önemi ve kurgunun yaratıcı imkânları sinemanın sanat olmasındaki temel belirleyicilerdir. Sinema kuramındaki bu iki temel yaklaşım Bordwell'e (1985:205-233) göre, anlatımsal yelpazenin bir uçunda objektif anlatımı tercih edenler ile diğer uçunda öznel anlatıdan yararlanan yönetmenlerin varlığını gösterir. Bu iki temel aksın sonrasında Althusser, Metz, Freud ve Lacan okumalarından gelişen psikanalitik film kuramı (Metz, Baudry) ayna metaforu ile açıklanır. Arzu, bakış, seyircinin perdeyle arasındaki psişik ve ideolojik ilişki, aygıt kuramı ve özne konumlandırması ayna metaforunun izlekleri olur.

Bu üç temel aks Bordwell'in genel olarak tanımladığı "Büyük Teori"yi (Grand Theory) oluştursa da 1960'ların ortalarından 1980'lerin sonlarına dek 20 yılı aşkın bir sürede sinemada kuramsallaştırmanın gerçekleştiği her şey Büyük Teori olarak tanımlanır. Bordwell (1996:3-37) Büyük Teori kapsamı içinde Althusserci Marksizm'in, Lacancı psikanalizin, Metzci göstergebilimin ve metinsel analizlerin etkili olduğuna dikkat çeker. Böylelikle Bordwell, Büyük Teori'yi özne konum teorisi ile kültürelcilik yaklaşımının birleşimi olarak görür. Bu dönem Barthes, Lacan, Derrida, Foucault gibi düşünürlerin Anglo-Amerikan entelektüel yaşamda genel olarak etkisinin yaygınlaşması ile çakışır. Büyük anlatıların, ideolojilerin, tarihin sonunun geldiği tartışılırken; sinemada da Post-Teoriden (Bordwell ve Carol, 1996) bahsedilmeye başlanır. Sinema teorisi yerini sinema çalışmalarına bırakır. Bu süreçte, geniş çaplı, her şeyi açıklayan büyük, bütüncül kuramların yerini filmler hakkında bir dizi düşünme pratiği sağlayan aydınlatıcı film çalışmaları alır (Bordwell, 1996; Carroll, 1996). Rodowick (2007:3), "film teorisinin zor zamanlara düştüğü bir dünyada... ne olmuş yani film kayboluyorsa sinema çalışmaları olabilir mi?" diye sorar ve buna sinema teorisinin yanıt vereceğini belirtir. Sinema kuramı sinema çalışmalarına evrilirken teori de yerini yoruma bırakmaya başlar.

Akışkan Sinema Teorisine Doğru

Dijital teorinin temel tartışma noktalarını objektif önü gerçeklik kaydının yitimi oluşturur. Bugün sinemada görüntü tamamen bilgisayar ortamında üretilebilmektir ya da

⁵ Fotoğrafın gerçeklikle ilişkisine dair Bazin ve Barthes yorumları için bakınız Mulvey (2012).

⁶ Gerçekçi kuram ve Bazin ile ilgili tartışmalara "akışkan dönemde klasik sinema teorisi ile yüzleşme" başlıklı bölümünde yeniden ele alınacaktır.

kamera ile çekilmiş görüntüler üzerine bilgisayarda yaratılmış görüntüler bindirilebilmektedir veya kamera görüntüsü üzerinde çok farklı değişiklikler (eklemeler, çıkarmalar, renk değiştirmeler vb.) yapılabilmektedir.⁷ Günümüz sinemasının bir anlamda post-produksiyon sürecinde dijital uygulamalardan kaçması (VFX/CGI gibi) neredeyse mümkün değildir. Tüm tartışmalar da bu eksen üzerinde yapılanmaktadır. Çünkü gerçeklikle kurduğumuz ilişki değişmektedir, ancak dijital sinema bunu aşan yeni fırsatlar yaratmaktadır. Bu sinemanın dijital dönemecidir. Sinema ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi felsefik bir düzlemde sorgulayan ve sinemanın gerçekliğe hapsedilmesine karşı çıkan Frampton, perdede gördüğümüz doğa, karakter, vb.'lerini gerçek olarak değil film evreninin bir parçası olarak görür. "Bu yeni imajların (fotoğraf ve bilgisayar ürünü imajların birleşiminin) ortaya çıkmasıyla birlikte çağdaş sinema bir değişim geçiriyor ve etkisi bakımından neredeyse sinemanın icadı kadar büyük bir değişim bu." (Frampton,2012:316). Fakat tepkiler de gelmeye başlar. Friedberg (2000:439), milenyum ile birlikte teknolojik değişimin, sinemanın kimliğini dramatik bir şekilde dönüştürerek onun ölümüne neden olduğunu ileri sürer. Büyük perdeli salonların yerini ev sineması, kaset ve DVD teknolojisi alır. Sinema, televizyon ve bilgisayar arasındaki yöndeşme sonrasında gelişen multimedia uygulamaları, CGI ve yeni izleme pratiklerinin sinemanın kendine has özelliklerini yitirmesine neden olduğunu ileri sürer. Belton (2002) ise önce dijital sinemayı, "yanlış bir devrim" olarak tanımlar; sonra da sinemanın ölümünü ilan eder (Belton, 2014). Belton (2002:105), *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (Yıldız Savaşları: Bölüm I- Gizli Tehlike, George Lukacs,1999) "yaklaşık 2,200 adet dijital çekimin, filmin yüzde 90'ını oluşturduğunu belirterek "sinemada eğer bu gerçek bir devrim değilse, tam olarak nedir bu? Ne oluyor?" diye sorar. Belton için dijitalleşme ticari kaygılarla yapılan ve yönetmenlerin düşlerini gerçekleştirmelerini denedikleri bir uğraştır. Bazin'den hareketle ("sinemanın hammaddesinin gerçekliğin kendisi değil, onun selüloit üzerine bıraktığı izler olduğu") sinemayı gerçeğin sanatı olarak ele alır ve burada peliküle önem verir. CGI ile yapılan dijital görüntünün bir belirtisinin (index) olmadığını belirtir. Ayrıca aygıt teorisinden hareketle sinemanın büyük muhteşem sinema salonlarından tabletleri, akıllı telefonları içeren bir şeye dönüşmesini onun ölümü olarak vurgular.

Elastik Gerçeklik

Oysa dijital dönüş bir kere başlamıştır ve farklı yaratıcılar elinde yeni anlatılara fırsatlar tanımaktadır. Dolayısıyla da onun teorik olarak da farklı okunması gerekmektedir. Bu farklı okumalardan ilki, Manovich'in elastik gerçeklik kavramıdır. Manovich (1995, s:8), sinemanın dijitalleşmesine bağlı olarak fotoğrafik gerçekliğin ötesinde bilgisayar programlarına bağlı olarak sayısal olarak transforme edilebilir bir gerçekliğe ulaştığımızıza dikkat çeker: Bu elastik gerçekliktir (elastic reality). Artık görüntü objektif önü gerçekliği kaydetmekten öte bilgisayarda istenildiği gibi düzenlenebilen, renklendirilebilen, eğilip bükülebilen elastik görsel bir gerçeklik aşamasına geçmiştir. "Bir bilgisayar film her karesini piksel olarak düzenlediğinden, bütün bir filmin her pikseli yatay, dikey ve zamansal konumuna bağlı olarak renge dönüştürülmüş bir işlev olarak tanımlanabilir... Bir bilgisayar için bir film,

⁷ Sinemanın dönüşümünü, dijital sinemanın gelişimini Hollywood üzerinden okumak için *Side By Side* (Christopher Kenneally, 2012) adlı belgesel filmine bakılabilir.

'çekim', 'anlatı', 'aktörler' vb. gibi biçimlendirilmiş bir şey yerine zamanla değişen renklerin soyut bir düzenidir" (Manovich 2001: 302). Dijital verinin değişebilir olması, sinemanın doküman olarak gerçeklik değerini de değiştirmiştir. Sinemanın kimliği değişime uğramış, foto realistik sahneler bilgisayar yazılımları ile oluşturulmaya başlanmıştır. Burada görsel efektler (VFX) ve bilgisayarda oluşturulmuş görüntü (CGI, computer graphics imaging) temel belirleyici olarak karşımıza çıkmaktadır. *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) erken tarihli bir yol göstericidir: Tarihi kişiliklere ait arşiv görüntülerinden siyasi kişiliklerin kesilerek filmin kahramanı ile aynı görüntü çerçevesinde birleştirilmesi (compositing); kalabalık sahnelerin oluşturulması vb. gibi örneklerle CGI'nin ve sinemanın gideceği yönü göstermektedir. Dijitalleşmenin ilk yıllarında Manovich dijitalin, sinemayı gerçeğe daha fazla ittiğini belirtir. Hatta dijital görüntü gerçeklik hissini oluşturmak için pelikülü taklit eder. Dijital olarak oluşturulmuş görüntü üzerinde pelikülde görebileceğimiz toz, çizik gibi unsurlar eklenir. Ancak dijital gelişim ilerleyen süreçte sinemayı neredeyse animasyona/canlandırmaya yaklaştıracak ve bir ara yüze (Manovich, 1997) dönüştürecektir. Bu süreçte sinemanın yeniden tanımlandığını belirterek şu formülasyonu oluşturur: "dijital sinema= gerçek materyaller+ boyama+ görüntü işleme (image processing) + birleştirme (compositing) + 2 boyutlu bilgisayarlı animasyonu + 3 boyutlu bilgisayar animasyonu". Vertov'a göndermede bulunarak artık sinemanın "sine-göz" değil "sine- fırça" olduğunu belirtir. (Manovich, 2010: 249-252).

Algısal Gerçeklik

Dijital sinema kavramsallaştırılmasında önemli ikinci kavram Prince (1996) tarafından getirilir: algısal gerçeklik (perceptual realism). Dijital görüntüleme, bir yandan gerçekçi bir aydınlatma ve yüzey dokusu ayrıntılarıyla fotoğrafik gerçeklikte görüntüler oluşturabilirken aynı zamanda fiziksel nesnelere, belirti (index) referans gücünü alaya alan karikatür benzeri yollarla bükebilir, bükerken de çarpıtabilir. *The Abyss* (James Cameron, 1989), *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1991) , *Terminator 2* (James Cameron, 1991) ve *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) örnekleri üzerinden algısal gerçekliği betimler ve sinema kuramı için yeni bir eşik olarak değerlendirir. *Jurassic Park*'ın dinazorları ile *Terminator*'ın gerçek dünyada varolamayacak temsili karakterleri algısal gerçekliği inşa eder ve seyircinin üç boyutlu uzayın görsel- işitsel deneyimine seslenir. Böylece gerçek dışı görüntüler, göndergesi hayali olan görüntüler algısal gerçeklikte var olur. Belton'a göre "algısal olarak gerçekçi bir görüntü, görünüşün üç boyutlu uzayda görsel-işitsel deneyimine yapısal olarak karşılık gelen görüntüdür". Dolayısıyla, "algısal gerçekçilik, imge veya film ile seyirci arasındaki bir ilişkiyi belirtir ve hem gerçektışı görüntüleri hem de referans açısından gerçekçi olanları kapsayabilir. Bu nedenle, gerçektışı görüntüler kurgusal olarak algılanabilir ancak algısal olarak gerçekçi olabilir" (Prince, 1996:32). Prince, dijital görüntülemenin sadece sinema deneyiminin yeni alanını değil, teori için de yeni bir eşiği temsil ettiğine dikkat çeker. Prince (2004), sinemadaki dijital dönüşümün sinemanın medium'un tarihinde ilk kez olarak filmsel yapıtlardan kaynaklanarak hareketli görüntünün görsel özelliklerinin ve buna bağlı olarak da izleyicinin sinemanın doğası hakkındaki algısal anlayışının değiştiğini ileri sürer.

Sinemada elektroniğe dayalı görsel efektlerin tarihi 70'li yılların başına kadar götürülse de asıl ivme *Star Wars* serisi (*Yıldız Savaşları*, George Lukacs), *The Abbys* (James Cameron, 1989) ve sonrasındaki CGI uygulamaları ile gerçekleşmiştir. Görsel efektler (VFX) ve bilgisayarda yaratılmış görüntüler (CGI) daha çok popüler sinemanın (Purse, 2013) ilgi alanıymış gibi görünse de sinema anlatısındaki yeri ve işlevlerini daha iyi anlamak için Whissel'in çalışmasına başvurulabilir. Whissel (2014), 1989 ile 2011 yılları arasındaki aksiyon filmlerinde belirgin şekilde görülen dört çeşit dijital efekt amblemi (digital effects emblems) saptar. Whissel, bu kavramı, bir filmin ana teması, kavramları ve anlatısı için çarpıcı ve bazen alegorik bir ifade veren bir görsel efektler olarak tanımlar. Birincisi, perdenin dikey eksenini boyunca karakterlerin hareketine dayanan ve yerçekimine meydan okuma hareketi olarak algılanan "yeni dikeylik" (new verticality). *Matrix Trilogy* (*Matrix Üçlemesi*, Wachowski kardeşler, 1999-2003), *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (Kaplan ve Ejderha, Ang Lee, 2000), *Hero* (Kahraman, Zhang Yimou, 2002) ve *Avatar* (James Cameron, 2009) filmlerindeki karşılıklı dövüş sahnelerinde olduğu gibi. İkincisi, sinemada en çok kullanılan görsel efektlerden biri olan büyük kalabalıkların yaratımını sağlayan *Forrest Gump*'ta (Zemeckis, 1994) seyirci ve eylemcileri, *The Lord of the Rings: The Two Towers* (*Yüzüklerin Efendisi: İki Kule*, Peter Jackson, 2002) ve *Starship Troopers* (*Yıldız Gemisi Askerleri*, Paul Verhoeven, 1997) gibi filmlerde askeri ordu veya yaratıkların ordularını oluşturan "dijital kalabalık"dır (digital multitude). Üçüncüsü, *The Lord of the Rings*'de (*Yüzüklerin Efendisi*, Peter Jackson, 2001) Gollum'da gördüğümüz 'dijital yaratık'tır (digital creature). Dördüncü ise *Terminator 2: Judgment Day*'de (*Terminator 2: Kıyamet Günü*, James Cameron, 1991) çıkan akışkan-metal android tarafından örneklenen "dijital şekillendirme"dir (digital morph). Whissel, efekt amblemlerinin çoğu zaman söylenildiği gibi anlatı akışını bozduğu veya durdurduğu ya da anlatı, öykü veya karakter gelişimine çok az veya hiç katkıda bulunmadıkları yorumuna karşılık CGI'nin, ortaya çıktıkları filmlerin temel temalarını, endişelerini ve arzularını çarpıcı bir biçimde gerçekleştirdiklerini ileri sürer. Aynı zamanda bu filmler tüm bilgisayarda yaratılmış görüntülerine rağmen Hollywood anlatısının ve stiline tüm özelliklerini içerirler.

Sinema 3.0

Daly (2010), sinemanın anlatımda giderek interaktif olan yeni gelişmelere olanak tanıyan, ağa açık, metinlerarası bir alanda bulunan yeni medya özelliklerini benimsediğine dikkat çeker. Dijital sinema teorisinin ilgi odağında artık etkileşimsellik de (interactivite) vardır. Daly (2010:81) Deleuze'ün hareket ve zaman imgesinden yola çıkan Sinema 2 yerine, sinemanın etkileşimli bir hal alarak, yeni medya ve metinlerarasılıkla birlikte kullanıcının/seyircinin sinemasına dönüştüğü Sinema 3.0'ı ileri sürer. Etkileşimi dijital medyanın doğal bir sonucu olarak gören Daly, izleyicinin artık pasif bir konumda olmadığını belirtir. Ancak klasik izleyicinin kaybolmasıyla birlikte gösterinin oyuna dönüştüğünü de vurgular. "Sinema 3.0'da, bir film artık tutarlı, değişmeyen bir sanat eseri olarak değil; bunun yerine çapraz medya etkileşimi dünyasında yer alan ve bu keyfin bir parçası olarak, kullanıcı katılımı şeklinde etkileşimi gerektiren yeni anlatım biçimlerini mümkün kılıyor" (Daly, 2010:82). Böylece Sinema 3.0'ın temel özelliği izleyiciyi işe koyarak aktif hale getirmesidir. Rodowick (2007:177), sayısal elektronik imge ile "seyircinin artık kaçınılmaz zaman akışına neden olan pasif bir görüntüleyici değil, daha ziyade seyir ve okumanın yanı sıra sürükleyici

görüntüleme ve etkin kontrol" arasında dönüşümlü olduğunu açıklar. Kracauer ve Benjamin'in sinemanın modern toplumun şoklarını taklit ederek kitleleri yatıştırmasına vurgu yapan görüşlerinden hareketle benzer şekilde, çağdaş Sinema 3.0'ın ortaya çıkan dijital toplumun günlük şoklarını taklit ettiğini iddia eder. Daly, bir yandan Elsaesser'ın "akıl oyunları" yaklaşımının bir eğilim olarak film anlatısında önem kazandığına dikkat çekerken, aynı zamanda dijital alanda arayüz uygulamalarına dayanan Manovich'in database/soft sinemasını Sinema 3.0'ın içinde değerlendirir.⁸

Akışkan dönemde klasik sinema teorisi ile yüzleşme: yeni olan ne?

Dijital sinema elastik ve algısal gerçeklik yaklaşımlarıyla ilerlese de sinema teorisi açısından klasik sinema teorisiyle ve özellikle de Bazin ile yüzleşmesi gerekir. Bu yüzleşme yalnızca dijital sinema için değil genel olarak sinema teorisi içinde önemli bir düğüm noktasını oluşturur. Bu bağlamda bir noktayı açıklığa kavuşturmak gerekir: Bazin'in sinematik gerçeklik teorisi, fotoğrafik - belirtisel gösterge (index) yaklaşımını içermez (Morgan, 2006). Bazin, sinemanın hammaddesinin gerçekliğin kendisi değil, onun selüloit üzerine bıraktığı izler olduğunu vurgular. Fotoğrafik - belirtisel gösterge (index), daha çok Wollen'ın (2004:112) Bazin okuması sırasında Pierce ile ilişkilendirmesi sonucu karşımıza çıkar ve bundan sonraki kuramsal çalışmalarda belirleyici olur. Sanal olarak her görüntünün mümkün olduğu dijital görüntü üretimi egemenliğiyle, Mitchell'e göre "görüntülerin katı maddeyle olan bağlantısı zayıflamıştır. Görüntüler artık görsel doğru olarak garantilenemez" (aktaran Stam, 2014:327). Dijital sinema teorisine getirilen eleştiriler de bu hat üzerinden ilerler. Dijital görüntü "Bazinci görüntünün deontolojikleşmesine yol açar" (Stam,2014: 327) görüşü neredeyse genel bir eğilimi ifade eder. Buradaki temel sorun ve de sinemanın ontolojisini yok eden şey, fotoğraf ve sinema kamerası merceğinden yansıyan ışık ve fotokimyasal işlemler sonucu belli bir mekânın zamansal kaydının dijitalleşme sonucu ortadan kalkmasıdır. Dijitalleşme aynı zamanda sinemanın hareketsiz görüntülerden oluşan hareketi yeniden oluşturma yetisini de yok etmiştir. Dijital görüntü özellikle de tartışmalarının kaynağını oluşturan CGI, bilgisayar kodlarından oluşan bir soyutlama olarak gelişmiştir. Dolayısıyla da eleştirilerin yoğunlaştığı nokta, bilgisayar tarafından üretilmiş görüntüler (CGI) nedeniyle sinemanın ve fotoğrafın zamanın bir kopyası olma özelliğini yitirmesidir.

Dijital görüntülemeye gerçeklik üzerinden farklı tartışmalar yapılmıştır (Rodowick, 2001; Gunning, 2007; Morgan, 2006; Giralt, 2010 gibi). Bu eleştiriler içinde en sert eleştiri Giralt (2010:3-16) tarafından yapılır. Giralt, dijitalin sınır tanımadığına dikkat çekerek bugünün gerçekliğinde endişenin söz konusu olduğunu ileri sürer. Dijitalleşmeyle birlikte artık gerçeklik, kamera merceği tarafından mümkün olan en saf şekilde yakalanacak bir şey değil, yerine inşa edilmesi gereken bir şey olarak görülür. Dijital soyutlama (yani ikilik rakam kodu, 1 ve 0), Bazin'in imge ile gerçek arasındaki ayrılmaz bağdan kurtulmakla kalmayıp aynı zamanda Bazin'in fotoğraf görüntüsünü işlenecek hammadde haline getirir. Giralt (2010:3), bu yeni yönelime ilişkin "gerçekten, gerçek ile ilgilidir mi?" sorusunu sorar. Bu yeni yönelimin tekniğin hâkimiyetiyle ortaya çıkarttığı temsili gerçekliği, güvenilmez bir gerçek olarak görür.

⁸ Son dönemde yaygınlaşmaya başlayan 360 derece sanal gerçeklik gibi yeni yapım pratikleri ayrı bir yazının konusunu hak ediyor.

Giralt, dijital sinemada CGI ile yaratılan görüntülerin amaçlanmış bir gerçeklik oluşturduğunu, bunu da subjektif bir gerçeklik olarak belirtir. CGI'nin ilk örneklerinin *Terminator*, *Forrest Gump*, *Jurassic Park* gibi filmlerin gerçeklik karşısında bir temel oluşturdukları savına karşılık, son dönem yapılan *The Water Horse (Su Atı, Jay Russell, 2007)*, *The Golden Compass (Altın Pusula, Chris Weitz, 2007)* ve *Spiderwick Chronicles (Spiderwicks Günlükleri, Mark Waters, 2008)* gibi filmlerin ise nesnel aşkın gerçekliğe hiçbir yer bırakmadığını ileri sürer. Oysa bilgisayar görüntüsünü oluşturan uygulayıcı/sanatçı da oluşturduğu görüntüyü fotoğrafın ve sinemanın yüz yılı aşan birikimi üzerinde yapılandırmaktadır. Dijital sinema, belli bir zaman diliminde bir mekânı kayıt etmese de bu kayıtın oluşturduğu teknik ve estetik prensipler (kompozisyon düzenleme, mizansen oluşturma, kamera hareketleri, aydınlatma ve ses kullanarak hikâyeleri anlatma) ışığında görüntüsünü inşa etmektedir. Dijital görüntüleri, herhangi bir maddi varlık içermedikleri için gerçek dışı kabul edebilir miyiz? Giralt'ın (2010:15) belirttiği gibi, "ne fotoğrafik belirtisel göstergesel (indexical) ne de fotoğrafik belirtisel göstergesel olmayan (non-indexical) görüntü gerçekliğin gerçek temsilidir. Temsil ettikleri gerçek ile izleyici arasında aracı medyadır. Aracı bir medium olarak gerçeklik hakkında bilgi vermezler; aksine, duygular uyandırıyorlar". Bilgisayar tarafından oluşturulan ya da fotoğrafik görüntü ile bilgisayar görüntüsünün birlikte işlenmesi ile oluşturulan görüntü imkânsızın illüzyonist temsiline bağlı bir gerçeklik yaratır ki, o da şimdiye kadar olduğundan daha şeffaf bir gerçeklik üretir; o *süper gerçekliktir* (Derlay, 2000:115). Bu bağlamda dijital sinema ve gerçeklik ilişkisi açısından Rogers'ın (2012:232) gerçekliğin zayıflamasından öte algının ve dünyanın arasındaki değişen ilişki hakkında yaratılan endişeye dikkat çeken yorumu önemlidir. Andrew Niccol'un *S1MØNE⁹* (2002) filmi, dijital sinemanın gelebileceği noktaları göstermesi açısından oldukça anlamlıdır. Seyirciler, sanal oyuncu (synthespian/virtual actor) *S1MØNE* (Simülasyon One) ile duygulanıp, ağlamaktadırlar. Sanal oyuncu üzerinden filmini yapan yönetmen Taransky, kahramanının sanal oyuncu olduğuna kimseyi ikna edemez. "S1MØNE'un gerçekliğini pekiştirmek için bir başka sanal oyuncu daha yaratılır. Gerçeklik, sanal ortamın varlığına bağlı kalır." (Erkılıç ve Duruel Erkılıç, 2007). Sinema, pelikülden dijitale dönüş eşiğini aşar; kapı dijitale doğru aralanır bir kere. Sinema teorisi açısından dijital sinema, "dünya üzerindeki bir pencere", gerçekliğe açılan bir 'arayüz' değil, gerçekliğin yüzünün kendisi vardır. Dijital sinema, geleceği başlatmanın yanında ayrıca sinemanın geçmişine de yeni bir erişim yolu sağlamaktadır" (Elsaesser ve Hagener,2011:314). Elsaesser ve Hagener, klasik sinema teorisinin pencere ve çerçeve karşıtlığını dijital sinema döneminde geçersiz olduğunu ve zaman ve mekân boyutlarının tutulduğu bir kapı olarak pencere ve çerçevenin Frieldberg'ten hareketle "kişiye 'burası'nı ve 'ben'i 'orası'ndan ve 'sen'den ayırt etme imkânını verdiğini" ileri sürerler. Bu açıdan fotoğrafik görüntü ve gerçeklik sorunsalında pencere ve çerçeve, dijital sinemada hem anlamını ve kapsamını değiştirmekte hem de onunla yeniden canlılık kazanmaktadır" (Elsaesser ve Hagener, 2011:319).

⁹ Hollywood sinemasındaki sanal aktörlerin film yapımcılarını, aktörleri ve izleyicileri nasıl etkileyeceği ve bu konudaki felsefik tartışmalar için bakınız Matrix (2006).

Cassetti (2011:95-96), sinemanın fotoğraftan dijital geçişini dikişli (suture) gerçekliğin oluşturduğu bir söylem olarak ele alır ve dijital görüntüler ile Bazin ilişkiselliğini dijitalleşmenin getirdiği fırsatları dikkate alarak dört noktada toplar. Birincisi, sinema teorisi, sinemanın yalnızca fiziksel dünyanın doğrudan bir kaydı olarak değil, aynı zamanda gerçeklik izlenimi yaratma kapasitesine de dikkat çeker. Bu açıdan, “fotoğrafik belirtisel göstergeselden öteye” (“beyond indexicality”) geçme girişimlerini yeniden değerlendirmek önemlidir; sinematik gerçekçilik yalnızca film şeridindeki nesnelere tarafından bırakılan bir “iz”e bağlı değildir. İkincisi, gerçeklik izlenimi, izleyicinin yaşadığı bir duygu değil: filmin tarih boyunca kazandığı bir dizi söylemsel uygulamayla tetiklenen bir etkidir. Üçüncüsü, gerçekte bir izlenimin suture (dikiş) kavramından hareketle, gerçekçi ipuçlarının söylemin içinde başarılı dikişler yaratarak hayali söylemsel tutarlılıkla gerçekliğin yeniden kurulmasını sağlayan bir bağ aracılığıyla oluşturulmuştur. Dördüncüsü, ampirik gerçeklikle varoluşsal bir bağın bulunmaması -fotoğrafik belirtisel göstergeselin bulunmaması- (absence of indexicality) dikiş olarak işlev görecektir uygun ipuçlarının varlığı ile telafi edilebilir. “Dijital sinema, animasyon statüsüne mahkûm değildir; kaderi yalnızca göstericisinin doğasına değil, daha çok söylemsel uygulamalarının toplamına dayanır. (96)” Elsaesser ve Hagener, “pencere/çerçeve”nin dijital sinema için kavramsallaştırmasını portal ve segment olarak işlevlendirirler. Dijital sinema teorisi, Rodowick’in (2007) işaret ettiği gibi teorik bir boşlukta doğmaz. Kendisinden önce 20. yüzyılda gelişen klasik sinema teorisi üzerine yeni bir sayfa açılır: hem onunla hesaplaşır hem de onun birikim üzerinden yeni patikalar oluşturur ama Cassetti’nin (2011) de belirttiği gibi çok daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyan bir alan olarak karşımıza çıkar. Sinemayı felsefi bir düşünsel alan olarak inceleyen Frampton (2012:315) bu yeni dijital durumu şöyle yorumlamaktadır.

Kaydedilmiş sinemayla dijital efektlerin harmanlanması da yeni bir akışkan film-düşünme biçimini haber veriyor... Bu yeni, işlenebilir, canlandırılabilir, akışkan imaj sinemacıların kurmacalarının kaydedilmiş gerçekliği değiştirmesini, hatta araya tamamen animasyon olan ‘gerçek’ sahneler eklemelerini olanaklı kılıyor... Dijital efektlerin filmin estetiğini ve anlatısını desteklemek için bu incelikli kullanımı, yeni akışkan sinemanın en ilginç yönlerinden biridir. Burada söz konusu olan ‘tam anlamıyla’ yeni dünyalar yaratma değil, daha ziyade gerçek dünya imajımızı (gerçek dünyayı görme biçimimizi) yenileme meselesidir.

Frampton’un (2012) yaklaşımı dijital sinemayı ve dijital film teorisini akışkan sinema olarak adlandırarak, hem yalnızca popüler filmler üzerinden yapılan bir okuma olmaktan çıkartır hem de yaratıcı sinemacıların tahayyüllerini gerçekleştireceği ve yeni görme biçimlerini sağlayacak yeni bir alan olarak inşa etmemize kapı aralar. Bauman, Tester ile söyleşisinde akışkan modernite kavramını neden tercih ettiğini açıklarken “bana öyle geliyor ki kavram süreklilikler kadar değişiklikleri de ‘anamlı kılmaya’ yardımcı” (Bauman ve Tester, 2017:117) olduğunu belirtir. Akışkan sinema teorisi, kendisinden önce gelen klasik sinema teorisini ve bundan sonra gelişecek olan teoriler arasında süreklilikler kadar değişiklikleri de anlamlı kılacak.

Sonuç: yeni akışkan sinema

Bauman, modern sonrası küreselleşmeyi ve neo-liberalizm politikalarını içeren dönemin toplumsal, siyasal ve ekonomik özelliklerini akışkanlık kavramı ile açıklarken hız, esnekliğe, sınırların ve keskinliğin yitimine vurgu yapar. Küreselleşmenin önemli unsurlarından biri olan dijital teknoloji, 1 ve 0'lardan oluşan ikili kodlama yapısıyla Bauman'ın belirttiği hız ve esnekliğe sahiptir. Dolayısıyla sinemadaki iki temel üretim tarzını (konvansiyonel ve dijital), Bauman'ın işaret ettiği ayrımlar üzerinden okumak mümkündür. Bauman'dan hareketle pelikül katı, dijitali akışkan olarak konumlayabiliriz. Belirli ısı ve nem koşulları altında pelikül yüz yıl görüntüyü koruyabiliyor. Pelikül, "zamana direnen ve zamanın geçişini yok sayan veya zaman içinde değişmeyen" (Bauman, 2107a:27) bir yapıda 20.yüzyılın tarihi olarak karşımıza çıkar. Akışkan dünyada ise dijital görüntünün, 1 ve 0'lardan oluşan yapısı ile her türlü manipülasyona açık hale geldiği ileri sürülür. Ancak, dijital verinin güvenilirliği tartışmalı olarak yorumlansa da bir kere dijital olarak kaydedilen ya da oluşturulan verinin de asla kaybolmayacağı açıktır. Nasıl pelikül yirminci yüzyıla ait ise dijital görüntü de yirmi birinci yüzyıla aittir. Pelikül geçmiş, dijital ise gelecek demektir. Pelikül belleğimiz, tarihimiz olurken, dijital gelecek yeni fırsatlarımızı ima etmektedir. Dijital teknoloji her gün bir önceki teknolojik gelişimi bir daha hiç kullanılmayacakmış gibi yok etmekte, sürekli değişerek yeni olanaklar ve fırsatlar sunmaktadır. Donanım ve yazılım sürekli yenilenmekte ve bir öncekiyle neredeyse uyumsuz olarak gelişmektedir. Pelikülün standartizasyonuna karşılık (format, ekipman, görüntü kalitesi gibi) dijitaldeki sürekli değişim hızı (format, çözünürlük, kodlama (codec),vb. gibi) Bauman'ın belirttiği gibi hep bir "tarih ve zaman bilgisine ihtiyaç duyulmasına" neden olur. Ancak tartışmaların ana kaynağını burası oluşturmaz. Her dönüşüm süreci, sancılı ve belirsizlikler içinde ancak yaratıcı fırsatlara da olanaklar tanıyarak gelişir. Sinemadaki dijital dönüşüm, günümüz yaratıcıları için yeni keşifler vaat etmektedir.

Casetti'nin giriş bölümünde yer verdiğimiz sorusunu yeniden hatırlamak gerekirse "sinemanın gerçekçi doğasının sonu mu - yani bize dünyayı olduğu gibi gösterme yeteneğinin sonu mu- ya da sinema bir anlamda hayatını genişletiyor mu?" Fotoğrafın icadına kadar gerçeklik resim/plastik sanatların sorunu olarak görülüyordu ve fotoğraftan sonra resim sanatsal olarak özgürleşti. Sinemanın icadından sonra gerçekliğin kaydı olarak fotoğraf yerini daha çok hareketli görüntüler aldı. Elektronik ve video teknolojisinin gelişimi sinema anlatısını ve yapım pratiğini genişletti. Dijitalin gelişmesini de aynı perspektiften görmek gerekir. Yalnızca yirminci yüzyıl perspektifiyle, yirmi birinci yüzyılı okumak mümkün müdür? Şunu da unutmamak gerekir, sinematografi bir icattır ve sinema teknik gelişmelere bağlı olarak anlatısını icra eden bir sanattır. Dijital teknoloji, sinema teorisi açısından gerçekçi yaklaşıma biçimciler cephesinden yeni karşılıklar verdiğini ileri sürmek çok da iddialı olmayacaktır. CGI, artık teknolojiye olan bir hayranlık sonucu yapılan işlemlerin ötesinde sinemada temel bir yapım pratiği ve filmlerde anlamı oluşturan önemli bir kod olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital sinema elastik ve algısal gerçekliğiyle Hollywood anlatımıyla bağımsız yapımlar, tecimsel örnekler ile sanat sineması veya deneysel ile avant-garde filmler arasındaki sınırları da esneterek yeni anlatım biçimlerine, formlarına, stillerine ve melez yaklaşımlara olanak tanımaktadır. Seyirciler açısından fotoğrafik gerçekliğin nerede bittiği ve

dijital görüntünün bir anlamda da simülasyonun nerede başladığını belirlemek imkânsız hale gelmiş olabilir, fakat günümüz sineması ve seyircisi için bunun “gerçek”ten bir önemi var mıdır? Seyirci hem de yeni bağlamlarda ve yeni ortamlarda sinematografik öykü anlatımı izleme edimini sürdürüyor. Seyirci açısından film perdede oynamaya devam ediyor; üstelik farklı mecralarda da karşısına çıkıyor (nerede ve ne zaman istersen gibi yeni medya uygulamaları ve filmine göre aktif bir şekilde katılarak da). Bu durum yaşadığımız akışkan modernite zamanında kitlelerin dijitalleşme ve yeni medya uygulamalarına çabuk adaptasyonu ile mümkün oluyor. Sinema hızla değişen bu seyirci kitlesini yakalamak zorundaydı ve yakaladı da; sinema teorisi de öyle.

Bu çerçevede dijital dünyada sinema, akışkan sinema ile hayatını genişletmekte, yaratıcı yeni yönetmenlerin elinde gerçekliğe yeni bir bakış açısı getirmektedir. Rogers’ın da (2012:231) vurguladığı gibi peliküle dayalı sinemanın her zaman tartışmalı gerçeklik etkisine karşın dijital teknoloji (bağımsız sinema söylemleri gibi) sinemanın gerçekliğini artırabilecek bir şey olarak değerlendirilebilir. Bauman’ın “akışkan modernite”sinden hareketle ve Manovich’in “elastik gerçeklik” ile Prince’in “algısal gerçeklik” yaklaşımları izinden giderek akışkan sinema ve akışkan film teorisinden söz etmek artık mümkündür. Dolayısıyla günümüz akışkan ortamında, akışkan sinemasının yeni Vertov’ları, Godard’ları olacağı gibi yeni Bazin’leri, Arnheim’ları, Eisenstein’ları da olacak. Şunu da teslim etmek gerekir ki, akışkan film teorisi açısından küçük ama önemli bir patika da aşılmış durumda; gidilecek çok daha uzun yol olsa da.

Kaynakça

- Andrew, D. (2010). *Büyük Sinema Kuramları*, çev. Z. Atam, İstanbul: Doruk.
- Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*, Oxford: Oxford University Press.
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir?*, çev. İ. Şener, İstanbul: Doruk.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*, Cambridge: Polity Press.
- Bauman, Z. (2005). *Liquid Life*, Cambridge: Polity Press.
- Bauman, Z. (2017a). *Akışkan Modernite*, çev. S.O. Çavuş. İstanbul: Can.
- Bauman, Z. (2017b). *Hermenötik ve Sosyal Bilimler*, çev. H. Oruç. İstanbul: Ayrıntı.
- Bauman, Z. ve Lyon, D. (2013). *Akışkan Gözettim*, çev. Elçin Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı.
- Bauman, Z. ve Tester, K. (2017). *Zygmunt Bauman ile Söyleşiler*, çev. M. Hazır. Ankara: Heretik.
- Belton, J. (2014). "If Film is Dead What is Cinema", *Screen*, 55(4), s:460-470.
- Belton, J. (2002). "A False Revolution", *October*, 100 (Spring), s:98-114.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Brown, W. (2014). "Digital Cinema", E. Branigan ve W. Buckland, (ed.) *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, Oxon: Routledge, s:138-143.
- Büker, S. (1989). *Film ve Gerçek*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Vakfı.
- Casetti, F. (2011). "Sutured Reality: Film, from Photographic to Digital". *October*, Vol. 138, Digital Art (Fall), s: 95-106.
- Daly, K. (2010). "Cinema 3.0: The Interactive-Image", *Cinema Journal*, Vol. 50, No. 1 (Fall), s: 81-98.
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, London: Routledge.
- Erkılıç, H. (2016). "Dijital Sinema: Yapım Pratiği ve Kuramsal tartışmalar Üzerine", Rıdvan Şentürk (der.), *Dijital Sinema*, İstanbul: İnsanart, s:87-110.
- Erkılıç, H. ve Duruel Erkılıç, S. A. (2007). "Dijital Sinema ve Gerçeklik", Can Bilgili, Nesrin Tan Akbuluk (der.), *Medya Eleştirileri 2007 Gerçeğin Dışındakiler*, İstanbul: Beta, s:289-306.
- Matrix, S. E. (2006). "'We're Okay with Fake': Cybercinematography and the Spectre of Virtual Actors in S1MØNE". *New Media & Society*, Vol 1, Issue 2, s:207-228.
- Frampton, D. (2013). *Filmozofi*, çev. C. Soydemir, İstanbul: Metis.
- Friedberg, A. (2000). "The End of Cinema: Multimedia and Technological Change", Christine Gledhill and Linda Williams (der.), *Reinventing Film Studies*, London: Hodder Arnold, s:438-452.

- Giralt, G. F. (2010). "Realism and Realistic Representation in the Digital Age", *Journal of Film and Video*, Vol. 62, No. 3 (Fall 2010), s:3-16
- Gunning, T. (2007). "Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality", *differences*, 18, no1, (Spring), s:29-52.
- Jenkins, H. (1999). "The Work of Theory in the Age of Digital Transformation", Toby Miller ve Robert Stam (der.), *A Companion to Film Theory*, Oxford: Blackwell Publishing, s:234-261.
- Kılıç, L. (2008). *Fotoğrafın ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost.
- Kracauer, S. (2015). *Film Teorisi*, çev. Ö. Çelik, İstanbul: Metis.
- Manovich, L. (2010). "Digital Cinema and the History of a Moving Image", Marc Furstenau (der.), *The Film Theory Reader*. London: Routledge, s:245-254.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press.
- Manovich, L. (1995). "What is digital cinema?" 12 Mayıs 2005 tarihinde <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema> adresinden alınmıştır.
- Manovich, L. (1996). "Cinema and Digital Media". 24 Şubat 2006 tarihinde <http://jupiter.ucsd.edu/~manovich/text/digital-cinema-zkm.html> adresinden alınmıştır.
- Manovich, L. (1997). "Cinema as a Cultural Interface". 24 Şubat 2006 tarihinde http://manovich.net/content/04-projects/020-cinema-as-a-cultural-interface/17_article_1997.pdf adresinden alınmıştır.
- Minnis, S. (1998). "Digitalization and the Instrumentalist Approach to the Photographic Image," *Iris*, 25 (Spring), s: 49-59.
- Morgan, D. (2006). "Rethinking Bazin: Ontology and Realist Aesthetics", *Critical Inquiry* 32, no. 3 (Spring), s: 443-481.
- Mulvey, L. (2012). *Saniyede 24 Kare Ölüm*, çev. S. Dingiloğlu. İstanbul: Doruk.
- Prince, S. (1996). "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory". *Film Quarterly*, Vol. 49, No. 3 (Spring), s: 27-37.
- Prince, S. (2004). "The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era", *Film Quarterly*, Vol. 57, No. 3 (Spring 2004), s. 24-33.
- Purse, L. (2013). *Digital Imagin in Popular Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Rodowick, D.N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press.
- Rogers, A. (2012). "You Don't So Much Watch It as Download It": Conceptualizations of Digital Spectatorship, *Film History*, Vol. 24, No. 2, (Digital Cinema), s: 221-234.

Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*, çev. Salman ve Ç. Asatekin, İstanbul: Ayrıntı

Willis, H. (2005). *New Digital Cinema*. London: Wallflower.

Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, çev. Z. Aracagök ve B. Doğan, İstanbul: Metis.