

PELİKÜLDEN DİJİTALE SİNEMADA SEYİR KÜLTÜRÜ VE SEYİRCİNİN DEĞİŞEN KONUMU

Perihan Taş ÖZ

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İstanbul
p.tas@iku.edu.tr

ABSTRACT

In parallel with technological advances, the rapidly changing nature of the motion picture where each new mode of production brings with it a new kind of viewership. Each new kind of viewership leads to the re-definition of the cinema audience. Before digital technology was developed and took over, the relationship between the audience and film was passive; with the passage to digital technology, however, this situation changed, and the audience took on a more active role, becoming “subject”. In the development of digital technology, television, video, 3-D cinema and “interactive cinema” the position of the audience gradually shifted, thus the need for new definitions. Audiences today are no longer “just anyone in the crowd” – which was the case during the film era. Now, they hold a much more active role; they have become an “interactive cinema audience”. However, it is important to reflect on the changed viewership and see how an active audience positioning has influence the experience of watching a film. The aim of this study is to look at the changing production structure of cinema and see how digitalization has influenced viewership.

Keywords: Cinema, Viewing, Audience, Digitalization.

1.GİRİŞ

Walter Benjamin, “Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı” isimli makalesinde sinemanın, teknolojinin etkisiyle değişen yanının - hem niceliksel hem de niteliksel açıdan - sadece yeniden-üretim koşulları değil, sergilenebilirliği olduğuna da dikkat çekmiş ve sanat yapıtının sergilenebilirliğinin dev boyutlar kazandığını öne sürmüştür. (Benjamin,1992:55) Benjamin’in de öngördüğü gibi teknolojinin etkisiyle hızla değişen yeniden üretim koşulları sinema seyir kültüründe gözle görülür bir değişim yaratmış ve seyir sürecinin vazgeçilmez ögesi olan seyirci de bu değişime paralel olarak konum değiştirmiştir. Önceleri sinema-seyir sürecinde kendisine sunulan seyirlik eseri bir sinema salonundaki kalabalıktan herhangi biri olarak izleyen seyircinin konumu; teknolojik yenilikler ve buna bağlı olarak gösterim ve seyir olanaklarının gelişmesine paralel biçimde değişim göstermiş; bu değişim niceliksel ve niteliksel açıdan “seyirci” kavramının yeniden ele alınması ihtiyacını doğurmuştur. Özellikle 1980 sonrasının hızla gelişen teknolojik olanaklarının etkisiyle bir anda adından sıkça söz ettiren dijitalleşme; Latince’de “parmak” anlamına gelen ve İngilizce “digital” olarak kullanılan, “sayısal” sözcüğünden yola çıkılarak kullanılan bir kavram olup, çağımızın yeni medya teknolojilerinin sayısal tekniğine karşılık gelen bir kavramdır. (Geray,1994:22) Herhangi bir görsel iletinin sayısal kodlardan oluşması anlamına da gelen sayısallaşma yani dijitalleşme, günümüzde neredeyse tüm görsel iletişim teknolojilerinde kullanılan bir sistem haline gelmiştir. Dijitalleşmenin hareketli görüntü sanatındaki en önemli etkilerinden biri, kendinden önceki seyir formlarına göre büyük ölçüde farklılıklar barındıran yeniliklere olanak sağlamasıdır. Televizyon, video, üç boyutlu sinema deneyimi ve interaktif sinema bu anlamda oldukça önemli bir yerde durmaktadır. Bu çalışmanın amacı teknolojik yeniliklere bağlı olarak değişen sinemanın temel üretim ve seyir formlarını incelemek, seyircinin konumunu da bu bağlamda değerlendirmektir. Dijitalleşme bu bağlamda oldukça önemli bir yerde durmakta olup, ortaya koyduğu temel üretim ve seyir pratikleri bu vurgu doğrultusunda incelenecektir.

2. SİNEMANIN PELİKÜL ÇAĞI

Sinemannın iki temel üretim tarzından biri olan pelikül üretim tarzı oldukça uzun bir süre hareketli görüntü alanında tek üretim biçimi olarak hâkim olmuştur. Pelikül üretim tarzında bir hareketli görüntünün temel üretim mantığı şudur: Sinema filmini oluşturan imgeler, bir film kamerası aracılığıyla pelikül adı verilen selüloz bazlı şeritler üzerine ardışık olarak kayıt edilirler ve ardından titiz bir optik, mekanik ve kimyasal işlem sürecinden geçerler. Bu işlemde geçen görüntüler perdeye yansıtıldığı anda gözün ağ tabakasındaki izlenimin kısa bir süre devam etmesi nedeniyle kesintisiz süren bir görüntü, başka bir deyişle hareketli görüntü izlenimi yaratırlar.(Buyan,2006:57)

28 Aralık 1895 yılında Fransız Lumiere Kardeşler'in Paris'te bir cafede, pelikül üzerine kaydettikleri filmlerini bir perde üzerine yansıtarak gösterim yaptıkları gün, sinema tarihindeki ilk toplu seyirin gerçekleştiği varsayılabilir. (Kılıç,2008:215)



Görsel 1. Boulevard des Capucines'deki Grand Café'nin bodrum katındaki Salon Indien <http://revues.mshparisnord.org/appareil/index.php?id=130>

Görsel 1'de de görülen Boulevard des Capucines'deki Grand Café'nin bodrum katındaki meşhur Salon Indien'de gerçekleştirilen bu gösterimden çok kısa bir süre sonra bu tür gösterimlerin sayısında ciddi bir artış olur. Halkın ilgisini bir anda büyük ölçüde çeken bu tür gösterimler gezici festival ve fuarların vazgeçilmez unsuru olduğu gibi; fiziki olarak kalabalık bir seyirci önünde gösterim yapılmasına uygun olan her türlü mekânda gerçekleştirilir. Sendika salonları, lunaparklar, müzikholler bunlar arasında sayılabilir.(Jeancolas,2004:14)

Kısa bir süre sonra, sinema seyir kültüründeki ilk önemli değişim gerçekleşir ve 1900'lü yılların başından itibaren açılmaya başlayan sinema salonları ile sinema, artık festival ya da fuarların içindeki bir etkinlik olmaktan çıkıp, başlı başına tercih edilen bir sosyal alışkanlığa dönüşür. 1905-1910 yılları arasında A.B.D., Fransa, İngiltere ve Almanya'da ilk sinema salonları açılır ve çok kısa bir süre içerisinde bu salonların sayısı hızlı bir artış gösterir. Örneğin A.B.D.'de 1905 yılında ilk sinema salonu kurulurken, 1909 yılında ülkedeki sinema salonu sayısının 8.000 i bulunduğu tahmin edilmektedir. Yine aynı yıl sinemaya giden haftalık seyirci sayısı ise 45 milyondur. (Smith,2003:56) Bu rakamdan da anlaşılacağı üzere sinemanın sosyalleşme süreci oldukça hızlı ilerlemiştir. Sinema salonları bu tarihten itibaren başta Amerika ve Avrupa Ülkeleri olmak üzere tüm dünyada hızla artmış; sinemada film izlemek tüm toplumlarda başta eğlence ve serbest zaman alışkanlığı olmak üzere, sanatsal ve kültürel etkinliklerin ilk sırasında yer almıştır.

2.1. Pelikül Döneminde Sinema-Seyir Kültürü ve Seyircinin Konumu

Sinemada geleneksel üretim tarzının hâkim olduğu dönemde sinema seyir kültürünü incelerken karşımıza çıkan ilk ve belki de en önemli olgu Feigelson'un deyimiyle sinemanın, "birlikte olmanın kolektif temsili"ni oluşturmadaki gücüdür.(Feigelson,2004:33) Yukarıda

verilen rakamlardan da anlaşılabilceği gibi, bir anda hızla artan sinema salonlarının en önemli sosyal işlevlerinden biri böyle bir temsil mekânı olmasıdır.

Temel seyir mantığı açısından düşünüldüğünde, seyirci sinemada yalnızdır ve karşısındaki filmi kendi fiziksel ve zihinsel araçlarıyla algılar, bu bağlamda sinema salonundaki seyir tek başına yapılan bir faaliyettir. Ancak bu faaliyeti sosyal bir olgu olarak nitelendirmemizin en önemli nedeni sinema salonunun mekânsal düzenlemesi ve bu mekândaki seyir deneyiminin doğasından kaynaklanmaktadır. Nihayetinde sinema salonundaki kalabalığın aynı amaçla bir arada olup, aynı anda seyir deneyimini yaşadığı ve bu deneyimin yaşandığı anın öncesi ve sonrasındaki sosyal pratikleri de hesaba kattığımızda, bunu sosyal bir olgu olarak nitelendirmemiz zorunlu hale gelmektedir

Sinemada seyir deneyimi konusunda yaptığı çalışmasında I.C Jarvie, sinemanın sosyal yönüne özellikle vurgu yapmış ve seyir deneyiminin hem kişisel hem sosyal yönlerini ele almıştır. Ona göre seyir sırasında seyircinin sinema salonunun karanlığı içerisinde kaybolup gitmesi, etrafındaki hiç kimse ile hiçbir sosyal ilişki içerisine girmemesi, dahası onları tanımaması (adını bile bilmemesi) seyir sürecinin kişisel bir süreç olarak yorumlanmasını olası kılabılır. Ancak seyircinin sinemaya ailesi, akrabaları, sevgilisi ya da herhangi bir arkadaşıyla gidiyor olması, seyir sürecinin ardından da sinemanın popüler yönünden kaynaklı olarak filmi, filmin oyuncularını, yıldızlarını tartışmak gibi sosyal faaliyetlerin içerisinde yer alması nedeniyle sinemanın sosyalleştirici bir yönü olduğunu ve bu yönü ile sosyal bir faaliyet olduğu kabul edilebilir. Bu faaliyetler tek başına yapılmasına rağmen, görünmeyen bir sosyal grup oluştururlar bu grup da aynı anda aynı içeriği izleyen insanların oluşturduğu bir sosyal gruptur. (Jarvie,1993:23)

Sinemadaki seyir deneyiminin sosyalleşmeyle olan ilişkisini değerlendirirken dönemin sosyolojik ve ideolojik koşullarını göz ardı etmemek gerekmektedir. Sanayileşme ve kentleşme sürecine paralel bir gelişim gösteren sinema, bu dönemin koşulları içerisinde yaşayan bir toplumun bireylerinden oluşan bir temsile ev sahipliği yapmaktaydı. Sinema ve Kent ilişkisini incelediği çalışmasında Mehmet Öztürk, sinemanın opera, bale ve buna benzer diğer sahne sanatlarının tersine toplumun üst kesimine değil, alt kesimine ait bir sanat biçimi olarak doğduğunu ve bunun kültür tarihindeki istisnalardan biri olduğuna özellikle vurgu yapar. (Öztürk,2005:121) O dönemin sinema seyircileri daha çok büyük kentlerde yaşayan, sanayileşme döneminin ağır fabrika koşullarında çalışan işçilerdir ve sinema onlar için vazgeçilmez bir boş zaman etkinliğidir. “Aylak Sınıfın Teorisi” isimli çalışmasıyla kuramsal anlamda boş zamana ilk sistematik yaklaşımlardan birini getiren Veblen’e göre modern toplumda birçok şey gibi boş zaman faaliyetleri de artık bir tüketim nesnesine dönüşmüştür, alınır satılır hale gelmiştir. Ve tüketim, üst sınıfların gösteriş amaçlı yaşam biçimlerinin en önemli göstergelerinden biridir. Orta ve alt sınıf ise üst sınıfın tüketim alışkanlıklarını taklit ederek onlar gibi olmaya çalışır.(Veblen,2005:102) O dönem seyircisinin sinema ile olan ilişkisini Veblen’in kuramına göre yorumladığımızda, sinemanın hızla sosyalleşmesinin ideolojik bağlamını görmek olası hale gelmektedir. İşçi sınıfının sinema ile olan ilişkisinde, üst sınıfın opera ve bale ile olan ilişkisini örnek alıp, bu yolla kendisini üst sınıfın yerine koymuş olduğu düşünülebilir. Ancak sinemanın üretim ve gösterim olanaklarının gelişmesine paralel bu durum ilerleyen yıllarda değiştiğini, bir süre sonra her kesimden ve her sınıftan insanların tercih ettiği bir etkinlik niteliğine büründüğünü de eklemek gerekir. Bu durum, sinema salonunun her sınıftan insanların bir araya geldiği bir sosyal karşılaşma mekânı olmasını da beraberinde getirmiş ve böylece sinema salonlarının toplumsal niteliği de dönüşüme uğramış olur.

Sinema salonunda seyir deneyiminin bir diğer önemli özelliklerinden biri de Serpil Kirel’in değinmiş olduğu, sinema salonlarının bir “kaçış alanı” olması niteliğidir. Kirel, sinema salonunun bir mekân olarak içerisine giren seyircisine vaad ettiği “kaçışçı hazlar”ın hesaba katılması gerektiğini özellikle vurgular. Ona göre sinema salonları, modern yaşamın getirdiği yabancılaşma ve geleneksel ilişkilerin bozulması sürecinde kent yaşamının zorluklarından

kaçış alanı olması bağlamında ele alınmalıdır. (Kırel,2010:29) Sinema salonunun fiziksel özelliği, karanlığı, sessizliği ve izlenen filmin atmosferinin hem teknik ve görsel anlamda seyirciyi kuşatmış olduğu gerçeği göz önüne alındığında, Kırel'in yorumunun haklılık payı ortaya çıkmaktadır. Sinema salonunda film izleme deneyimiyle ilgili değinilmesi gereken bir diğer önemli nokta da seyircinin film izleme sırasında yaşadığı katharsis, özdeşleşme, haz alma deneyimi ve seyircin sinemaya gitme nedeninin bunlarla da ilişkilendirilmesi gerektiğidir. Aristoteles'in Poetika isimli eserinde kullanılan ve sanat-estetik kuramları için anahtar sözcük haline gelen katharsis, en genel anlamı ile arınma sözcüğüne karşılık gelmektedir. Seyircinin yaşadığı bir deneyim olarak nitelendirilen bu kavram, Aristoteles'e göre eylem içindeki kişiler tarafından gerçekleştirilen taklit aracılığıyla, acıma ve korku gibi heyecan yaratan duyguların katharsisi sağlanmaktadır. Özdeşleşme ise yine seyircinin yaşadığı bir deneyim olarak, seyircinin sinema salonunda perdede izlediği görüntüler karşısında, kendi algısını simüle eden kamerayı aşkın bir özne olarak kurması, onunla özdeşleşmesi ve bu yönlendirme doğrultusunda kendisini izlediği anlatı içerisindeki bir karakterin yerine koyup, onunla özdeşleşmesidir. Seyirci, "kamera" ile özdeşleştiği için, perdedeki görüntü-lerin kaynağının kendisi olduğunu sanır. Artık perde, ona kendisini yansıtan bir ayna olmuştur".(Erdoğan, 1996:246) Sinema salonda yaşanan kişisel deneyimin bu yönleri de sinema-seyir sürecinin önemli öğelerinden biri olup, geleneksel üretim tarzının değişmesinin ardından seyircinin değişen konumunu analiz etmek anlamında önem taşımaktadır.

3. DİJİTAL SİNEMA

Dijital sinema, altyapısı 1970lerde başlayan ve etkisi 1990'lı yıllarda görülmeye başlanan teknolojik değişimlerin bir sonucu olarak ortaya çıkmış ve geçerliliğini hala korumakla birlikte gün geçtikçe yaygınlaşan bir üretim biçimi olarak oldukça önemli bir yerde durmaktadır. Dijitalleşme kavramı çerçevesinde ele alınan bu değişim ise bugün "yeni medya" başlığı altında tartışılmakta ve bu alanda oldukça fazla sayıda çalışma yapılmaktadır. Yeni medya konusunda yaptığı kuramsal çalışmaları nedeniyle oldukça önemli bir isim haline gelen Lev Manovich, The Language Of New Media isimli çalışmasında, yeni medyanın 5 temel niteliği (Sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik, kod çevrimi) olduğundan söz etmiş dijitalleşmeyi, yeni medyanın ilk ve esas özelliği olarak tanımlamıştır.(Manovich,2001:27-49) Ona göre dijitalleşme iletinin kodlardan, matematiksel simgelerden oluşmasıdır. Böylece tüm veriler sayılabilir ve programlanabilir hale gelmektedir. (Manovich,2001:27)

Dijital sinema ise en genel ve anlaşılır tanımı ile, sinema filmlerinin "geleneksel yöntem olan 35 mm film şeritleri yerine sayısal teknoloji kullanılarak üretilmesi, dağıtılması ve gösterimini" içermektedir.(Buyan, 2006:59) Teknik anlamda içerdiği süreç ve işleyiş mantığı anlamında ise "dijital kayıt, sıkıştırma, güvenlik için kodlama, depolama, uydu, network/internet ya da dijital disk aracılığıyla dağıtım, güvenlik kodunun çözülmesi, sıkıştırmanın açılması, sıkıştırılmamış hale getirilmesi ve dijital projektörle gösterim süreçlerini" kapsamaktadır (Erkılıç,2006:65).Sinemada dijital teknolojilerin kullanılmasının üretim ve gösterim olanaklarında yarattığı etki o denli büyüktür ki, sinemada sesin bulunmasının ardından en önemli değişim olarak gösterilmektedir. Sinemada dijital teknolojinin ilk örnekleri ses kaydı ve bazı özel efekt kullanımları şeklinde görülmüştür. Bir süre sonra film kameraları da 35 mm film yerine dijital teknolojiye göre düzenlenmiş ve önce DV, ardından HD kameralar kullanılmaya başlanmıştır. Son olarak da filmin post-produksiyon yani yapım sonrası tüm aşamaları da dijital ortamda yapılmaya başlanmış, böylece film yapım süreçlerinin bir çoğu dijital ortamda gerçekleşmeye başlamıştır.(Erkılıç,2006:63) Dijital devrimin son aşaması olan dijital gösterim olanaklarının ilerlemesiyle bu teknik gerçek anlamda etkisini göstermiş olmakla birlikte, çalışmanın merkezine aldığı sinema-seyir kültürü açısından daha tartışılabilir sonuçlar elde edilmiştir.

James Monaco, “Görüntüler, sesler ve metinler bir kez sayısallaştırıldığında, her şey olanaklıdır. İletişim aracımızın bizim için yapmasını istediklerimiz ile bunların işleyişlerinin kapasitesi arasındaki mücadele sona ermiştir” yorumuyla dijital sinemanın sınırsızlığını dile getirmiştir.(Monaco,2010:512) Monaco’nun da vurguladığı sınırsızlık, sinemanın somut yapım-üretim koşullarını kökten değiştirmiş, sinemanın nesnesi olan görüntüyü elde etme koşulları da tamamen değişmiştir. Pelikül döneminde, var olan gerçekliğin yeniden sunumu söz konusu iken, dijital dönemde bu zorunluluk ortadan kalkmış ve bilgisayarlar aracılığıyla tamamen yeni bir gerçeklik üretilmiştir. Bu hem sinemadaki anlatı türlerinin farklılaşmasına yol açmış, hem de yepyeni anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu yeni anlatılar ve anlatım biçimleri karşısında seyirci şüphesiz konum değiştirmiş, bu da dijital sinema ve seyir kültürünün yeniden ele alınması ihtiyacını doğurmuştur

3.1. Dijital Sinemada Sinema-Seyir Kültürü ve Seyircinin Konumu

Dijital sinemanın temel süreçleri ele alınırken bu sürecin son aşamasının dijital gösterim olduğundan söz edilmişti. Dijital gösterim, daha önceki geleneksel üretim biçiminin aksine seyirciyi çok daha fazla merkezine koyan ve onun beklentilerine göre kendi dinamiklerini yenileyen bir aşama olarak olanaklarını gün geçtikçe arttırmaktadır. Bir önceki bölümde de söz edildiği gibi anlatım biçiminin değişmiş olması, anlatılan taraf olan seyircinin konumu ve sinema-seyirci ilişkisinin değişimini de beraberinde de getirmiştir hiç kuşkusuz. Dijital olanaklar, seyircisine kazandırdığı seyir deneyimleri olan televizyon, video gibi teknolojilerde gözlemlenebilir sonuçlar vermesine karşın, bu sonuçların en somut değerlendirilebileceği teknolojiler üç boyutlu sinema ve interaktif seyir teknolojileridir.

Dijital olanaklarla sinema filmlerinin televizyon kanalları ya da video aracılığıyla izlenmesi, sonuçlarının teknolojik bağlamdan çok, toplumsal bağlamla ilişkilendirilmesi gereken olgulardır. Aynı zamanda seyir kültüründeki ilk önemli kırılma olarak da ele alınabilecek televizyon ve video, seyirciye sinema filmini sinema salonu dışında izleme olanağı yaratmış olması anlamında dikkatle ele alınmalıdır. Çünkü bu, toplu seyir kültürünün kırılması anlamına da gelmektedir. Böylece seyirci kendi tasarrufu altında dilediği filmi, dilediği kişilerle izleme şansı yakalamış olur. Üstelik televizyondan ya da videodan izlediği filmi sinema salonu şartlarında izlemiyor olması, sinema salonunun ona vaad ettiği ritüellerden ya da zorunlu kıldığı “seyir adabı”ndan da dilediği gibi feragat etme sonucunu doğurur. Bu Jarvie’ye göre seyircinin törensel olandan-gayri-resmi olana geçişini simgeler. Çünkü sinema salonunun yoğun duygular yaratan törensel havası yerine, evin gayri resmi havası söz konusudur ve seyir biçiminin kendisi de sinemanın törensel alışkanlıklarından son derece farklıdır: Her şey bir parmağımızın düğmeye basması ile başlar ve son bulur!(Jarvie,1993: 24)

Böylece pelikül dönemi sinema seyir kültüründe sözü edilen “kaçış alanı” olma özelliğinin burada ortadan kalktığı görülür. Çünkü bireyin kendisini teslim ettiği bir ritüelden daha çok, kendi seyir kurallarını, yalnız ya da birlikte izlediği seyirci çevresini belirlediği bir biçim söz konusudur ve bu nedenle kaçış alanı olma özelliği ortadan kaybolur. Yani seyircinin pasif konumu değişmiş, daha aktif bir seyirci gündeme gelmiştir.

Bununla birlikte önceki bölümde sözü edilen özdeşleşme, katharsis ve haz alma kavramlarının da seyir deneyimi açısından biçim değiştirdiği iddia edilebilir. Çünkü Aristoteles ve Erdoğan’ın özdeşleşme ve katharsis kavramlarını ele alırken, seyir mekânının öneminden söz edilmişti. Sinema salonları sahip olduğu görüntü ve ses teknolojileri anlamında bu deneyiminin yaşanması için gerekli mekânsal düzenlemeyi fazlasıyla içeriyorken, evde bir monitör aracılığıyla izlenen sinema filminin ve bu anlamda ev içi mekânın böyle bir potansiyele sahip olmadığı ortadadır. Her ne kadar artık DVD ve ev sinema sistemlerinde yapılan yeniliklerin göz boyayıcı özelliklere sahip olduğu hesaba katılsa bile, bütün bunların sinema salonlarını “aratmamak” kaygısı ile düzenlendiği ve bu anlamda sinemadaki seyir deneyimi ile kıyaslanamayacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla tüm bu koşullar içerisinde televizyon, video ya da DVD teknolojilerinin seyir sürecinde, seyirciye sinema salonunun vaat ettiği hazları ne ölçüde sunduğu bir şüphe konusudur.

Dijital teknolojinin getirmiş olduğu bir diğer seyir deneyimi olan 3 boyutlu sinema ve interaktif sinema ise televizyon ve videoya göre çok daha farklı bir yerde durmaktadır. Üç boyutlu sinema deneyimi fiziksel bir mekân olarak sinema salonunu ortadan kaldırma potansiyeline sahip, sadece seyir deneyiminin ön plana çıktığı ve bu anlamda tüm görsel ve işitsel olanakların bu deneyimi beslediği bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. (Kırel,2010:112) Üç boyutlu sinema deneyimi özdeşleşme, katharsis ve haz alma kavramları bağlamında kendisinden önceki teknolojilere göre, seyirci üzerinde en fazla etkiyi yaratma potansiyeline sahiptir. Bunun en önemli nedeni hiç kuşkusuz sinema filminin ele aldığı gerçekliğin tekniğin olanağıyla üçüncü boyutuyla ele alınması ve görsel olarak seyircinin kendisini görsel olarak film gerçekliğinin içerisinde hissetmesinin kapılarının büyük ölçüde açılmış olmasıdır. Bu da özdeşleşmeye olanak sağlaması açısından önemli bir potansiyel olup, sinemaya gitme arzusuna büyük ölçüde yön verdiği düşünülmektedir.

Ancak seyircinin konumu açısından üç boyutlu sinema deneyimi ele alındığında ortaya tartışmaya açık bir sorun çıkmaktadır. Çünkü bir yandan sahip olduğu görsel ve işitsel olanaklarla seyircide sinema salonuna gitmek ve “orada olmak” arzusu yaratırken, diğer yandan yaşattığı seyir deneyim anlamında seyirciyi o mekândan soyutlar, film izlediği topluluktan ayırır ve yalnızlaştırır. (Kırel,2010:112) Nihayetinde üç boyutlu teknoloji bize film evreninin içindeymiş gibi bir haz yarattığı halde, o hazzı yalnız yaşarız. O evrende yanımızdaki koltukta oturan seyirci yoktur, bu kez kalabalığımızı oluşturanlar film evreninin içindeki karakterler ve oradaki atmosferdir. Bu nedenle seyircinin geleneksel konumunun değiştiği iddia edilebilir.

Üç boyutlu teknolojinin seyirci açısından ele alınması gereken bir diğer özelliği, filmin henüz yapım aşamasında iken seyircinin vereceği tepkilerin hesaplanarak gerçekleştirilmiş olması, bu bağlamda seyircinin tepkilerinin de biçimlendirilmiş olmasıyla ilgilidir. Kırel, “3 boyutlu sinemanın anlatısının en önemli noktasını, seyircisinin üzerinde oluşturacak olası aldanımcı etkinin bilinçli bir biçimde hesaplanması oluşturur” (Kırel,2010:112) cümlesiyle bu konuda önemli bir uyarıda bulunmuştur. Bu durumda seyircinin filme ilişkin vereceği tepkinin hesaplanmış olması, sinema salonunun girişinde baştan teslim olmuş biçimde kendisi için tasarlanmış özel gözlüğünü alması ve seyrini bu gözlükle gerçekleştiriyor olması; onun için öngörülmüş “görme biçimi”ne de riayet etmesi anlamına gelir ki bu da sinema-seyir ilişkisi ve seyircinin konumu açısından tartışmalı bir durumdur.

Dijital sinema teknolojileri ve getirdiği seyir biçimi anlamında değinilecek en son başlık interaktif sinema teknolojileridir. Yeni medya teknolojilerinin temel kavramlarından biri olan interaktivite kavramı, interaktif sinema bağlamında, seyirci ve seyredilen filmin karşılıklı bir ilişki içinde olması, bu ilişkinin birbirlerini etkileme olanağına şans tanyacak şekilde yapılandırılması anlamına gelmektedir. Sinemanın diğer üretim biçimlerinde de seyirci ve film arasında bir ilişki olmasına karşın, interaktif sinema, bu ilişkinin karşılıklı olması amacıyla ortaya çıkan bir teknoloji olması bakımından dikkat çekicidir.

İnteraktif sinemanın temel iddiası şudur: Sinema filmi, bir etkileşim nesnesidir. Yönetmen film aracılığıyla seyirciyle ilişki kurar, seyirci de filmi yorumlar ve tepkisini yine filme yansıtarak aynı biçimde yönetmenle ilişki kurar. Yani bir anlamda film, yönetmen ve seyirci tarafından ortaklaşa yaratılmış olur.(Öğüt,2004:63)

İnteraktif sinemaya ilişkin verilebilecek ilk örnek 1967 yılında Çek yönetmen Raduz Cincera tarafından gerçekleştirilen Kinoautomat enstalasyonudur. Bu enstalasyonda sinema salonunda özel olarak hazırlanan 127 koltuğun her birinde özel bir kumanda üzerinde iki adet düğme bulunmaktadır. Biri yeşil diğeri kırmızı renk olan bu düğmelerin her biri filme ayrı bir yön vermesi amacıyla konmuştur. Seyircilere izletilen her sahnenin sonunda yönetmen ya da belirlenmiş biri sahneye çıkıp, filmin ana karakteri olan Bay Novak’ın ne yapacağına ilişkin iki seçenek sunmuş ve seyircilerden bu iki seçenektan birini seçmesini istemiştir. Seyirciler

bu tercihlerini koltuklarındaki düğmelere basarak belirlemiş ve onların tercihlerine göre filmin gidişatı belirlenmiştir.(Sayın,2007:28-29)



Görsel 2. Kinoautomat enstalasyonu sırasında sinema salonundan bir görüntü

<http://www.kinoautomat.cz/foto.htm>

Görsel 2’de de görülebileceği gibi seyircilerin yaptığı oylama sonucu en fazla tercih edilen seçeneğe göre film ilerlemiş ve seyircilerin belirlediği bir sonla sona ermiştir. Bu tarihten sonra birçok interaktif film denemesi yapılmıştır. Bunların arasında bu çalışma açısından ele alınabilecek bir diğer örnek yine aynı yönetmene ait 1990 yılında yapılan Cinelabyrinth isimli çalışmadır. İlkine göre çok daha komplike biçimde tasarlanan bu projede bu kez bildik bir sinema salonu yerine tamamen bu proje için tasarlanmış bir mekan söz konusudur. Seyirciler filmi izlemeye önce bir salonda başlar, ardından tercih ettikleri seçeneklere göre küçük odalara ilerlerler. Bu odaların her biri küçük birer seyir salonudur ve seyirci tercih ettiği seçeneğe göre ilerleyip, hikâyeyi kişisel tercihine göre sonlandırır. (Sayın,2007:31-32) Bu projenin ilkinden en önemli farkı, etkileşimde bulunan seyircilerin bir topluluk olarak değil, birey olarak tasarlanmış olması ve tüm seyir sürecinin kişisel bir tercih yolculuğu olmasıdır.

Teknolojinin gelişmesine paralel olarak o tarihten bugüne birçok interaktif sinema çalışması gerçekleşmiş ve kavramın kendisinin sınırlarını zorlayacak kadar farklı çalışmalar yapılmıştır. Ancak bu teknik doğası gereği bilgisayar ve video oyunu mantığına daha yakın olduğundan daha çok bu alan üzerinden ilerlemiş ve büyük gelişmeyi burada göstermişlerdir. Günümüzde de hızlı bir şekilde yükselişini sürdürmektedir.

Ancak bu çalışma açısından interaktif sinema ve seyircinin konumu üzerine değerlendirme yapmak için interaktif sinemaya bir hikâye anlatma biçimi olarak bakmakta ve seyircinin konumunu bu hikâyeye olan etkileşimine göre tanımlamakta yarar görülmektedir.

Manovich, interaktif sinema konusunda görüşlerini sunduğu çalışmasında, interaktif anlatıda anlatı ile etkileşimde olan kişinin adeta bir veritabanında, bu veritabanını yaratıcısının kurduğu bağlantıların arasında gezindiğini belirtir. (Manovich,2001:226) Manovich’in de vurguladığı ve unutulmaması gereken şey, seyircinin anlatıyı değiştirme olanağının yönetmenin ona sunduğu şansa bağlı olmasıdır. Ki bu da interaktif sinemanın vaat ettiği karşılıklı etkileşim olanağının sınırlarını çizmektedir.

4. SONUÇ

Hiçbir sanat yapıtı, alımlayıcısından bağımsız olarak var olmaz ve alımlayıcı kişi, o yapıtın anlamlandırılma süreci ve bu sürecin tarihsel izleğinde oldukça önemli bir dinamiğe sahiptir. Sinema sanatında da seyirci böyle bir dinamiğe sahip olduğu gibi, ideolojik bağlamda bu sanatın tüketicisi konumunda olduğundan, varlığı zorunlu bir hal almıştır. Tıpkı tiyatro, opera ve bale gibi sinemanın tarihi de, içerisine seyircisini alan ve seyircisiyle olan ilişkisine göre belirlenen bir tarihtir. Sinema-seyirci ilişkisinin sinemanın temel üretim formları olan pelikülden dijitalle doğru giden bir izlekte ele alındığı bu çalışmada, sinemada seyir kültürü ve seyircinin değişen konumu bu çerçevede ele alındı.

Teknolojik olanakların etkisiyle her geçen gün yenilenen sinemanın üretim, dağıtım ve gösterim olanakları; ister istemez sinema seyir kültürü ve seyircinin konumunda değişiklikler yaratmaktadır. Sinemanın geleneksel üretim formu olan pelikül döneminde hâkim seyir kültürü sinema salonlarındaki toplu seyir kültürüdür. Bu seyir biçimde seyirci, içerideki topluluğun bir parçası olarak seyir deneyimini gerçekleştirir ve bu deneyim kişisel olmaktan çok toplumsaldır. Sinema salonunun her sınıftan insanların bir araya geldiği bir mekân olduğu gerçeği de göz önüne alındığında bu toplumsallaşmanın boyutlarının zenginliği daha da anlaşılır olacaktır. Bu üretim tarzının bir diğer özelliği sinema seyir sürecinin önemli öğelerinden olan özdeşleşme ve haz alma duygularının yaşanmasına fazlasıyla olanak tanınmasıdır.

Dijitalleşme süreci ile birlikte gündeme gelen televizyon, video gibi teknolojiler yoluyla seyir kültüründeki ilk önemli kırılma gerçekleşmiş ve toplu seyir biçimine alternatif bir seyir biçimi gelişmiştir. Seyirci evine kapanmış, sinema filmlerini televizyon ya da videodan izler olmuştur. Bu da sinema-seyir ilişkisinin toplumsal yönünün değişmesine neden olmuş ve seyircinin kişisel tasarrufları ön plana çıkmıştır. Sinema seyir süreci artık toplumsal beklenti ve tepkilerle şekillenen bir süreç değil, tamamen kişisel beklentiler üzerinden şekillenen bir süreç haline gelmiştir. Bu da “seyirci” kavramının, sinema salonunun kalabalığının içinde, kendisini o dünyanın ritüellerine adanmış herhangi biri olarak değil, evinde uzaktan kumandasıyla filmini izleyen ve film üzerindeki seyir tasarrufunu bir düğmeye basmak suretiyle elinde bulunduran bir olgu olarak da ele alınmasını zorunlu kılmıştır. Sinema-seyir ilişkisi ve seyircinin konumundaki ilk önemli değişim burada görülmektedir. 3 boyutlu sinema teknolojileri ise görsel ve işitsel anlamda seyircisine son derece zengin bir seyir deneyimi sunmasına rağmen; seyirci tepkileri film yapım aşamasında hesap edilmekte ve beklenen tepkiler doğrultusunda film şekillenmektedir. Bu nedenle üç boyutlu sinema deneyiminin sinema-seyir kültüründeki yerinin ve seyircinin konumunun, çeşitli yorumlamalara açık olduğu düşünülmektedir.

Dijitalleşme bağlamında son olarak ele alınan interaktif sinema teknolojileri ise, seyircisine ilk kez “özne” olma şansı tanıyan bir biçim olarak dikkat çekmektedir. İnteraktif sinemada, karşılıklı etkileşim mantığından hareketle anlatı, seyircinin tercihlerine göre belirlendiği için seyirci filmi belirleyen önemli öznelerden biri olarak görülmektedir. Ancak sözü edilen bu tercihler yönetmen ve film yapım ekibi tarafından belirlendiği için seyirci gerçekten anlatıya “dilediği gibi” yön vermeyip, kendisi için tanımlanmış özne rollerinden birini oynamaktadır. Daha çok bilgisayar ve video oyunları alanında üretimi yapılan interaktif teknolojilerde seyircinin gerçekten özne olup olmadığı tartışmaya açık bir alan iken; interaktif sinema seyir deneyiminin oldukça kişisel bir niteliği olduğu ve bu anlamda sinema-seyir kültüründe önemli bir değişim yaratma potansiyeli olduğu ortadadır. Sinema-seyir kültürü ve seyircinin değişen konumuna dair bu çalışmada değinilen bütün noktalara ek olarak; unutulmaması gereken, sinemanın bir teknolojiden çok bir sanat alanı olduğu ve seyir deneyimlerinin de bu sanatın kendisine has pratiklerini içermediği sürece ancak birer teknolojik deneyimden ibaret olarak kalacağı gerçeğidir.

KAYNAKLAR

- Benjamin, W.(1992). Pasajlar, (Çev.Ahmet Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Buyan, B.(2006) “Digital Sinema: “Sayısal mı?, Pelikül mü?”. Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslar arası Konferansı Bildiri Kitabı, 57-62.
- Erdoğan, N.(1996). “Sinema ve Psikanaliz”, Toplum ve Bilim, Sayı 70: 241-250.
- Geray, H.(1994). Yeni İletişim Teknolojileri, Ankara: Kılıçaslan Matbaacılık.
- Jarvie, I.C.(1993), “Sosyal Bir Kurum Olarak Sinemaya Gitmek”. 25. Kare, Sayı 5: 22-25.
- Jeancolas, J. P.(2004). ‘Sinema Salonunun Doğuşu ve Gelişimi’. N. Türkoğlu, M. Öztürk ve G. Aymaz (der.). Kentte Sinema Sinemada Kent. İstanbul: Yenihayat Yayıncılık.
- Kılıç, L.(2008). Fotoğrafın ve Sinemanın Toplumsal Tarihi, Ankara: Dost Yayınevi.
- Kırel S.(2010). Kültürel Çalışmalar ve Sinema. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.

- Nowell-Smith, G.(2003). Dünya Sinema Tarihi. (Çev.Ahmet Fethi), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Feigelson, K.(2004). “Sinema ve Toplumsal Kırılmalar”. N. Türkoğlu, M. Öztürk ve G. Aymaz (der.). Kentte Sinema Sinemada Kent. İstanbul: Yenihayat Yayıncılık.
- Veblen, T.(2005). Aylak Sınıfın Teorisi, İstanbul: Babil Yayınları.
- Manovich, L.(2001). The Language of New Media, Massachusetts: The MIT Press
- Erkiliç, H.(2006). “Elektronik/Dijital Sinema: Değişen Üretim Tarzında Olanaklar ve Sınırlılıklar”, Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslar arası Konferansı Bildiri Kitabı, 62-69.
- Monaco, J.(2010). Bir Film Nasıl Okunur, Ertan Yılmaz (çev.), İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Öğüt, S.(2004).”Interactivity In New Media”. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yeditepe University Graduate Institute Of Social Sciences.
- Sayın, A.F.(2007).“Teoride ve Pratikte İnteraktif Sinema ve Tv”. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Öztürk, M.(2005). Sine-masal Kentler. İstanbul: Donkişot Güncel Yayınları.