

-Kitap İncelemeleri.Book Reviews-

Post-Sinema: 21. Yüzyıl Sinemasının Kuramsallaştırılması

İnceleyen: Aysu Uğur Balcı

Dijitalleşme, gündelik hayatın her alanında olduğu gibi sanatı ve medyayı değişime uğratmıştır. Biçimde ve içerikte yaşanan bu değişim 21. yüzyılın temel unsuru olan dijitalleşmenin yansımalarıyla gerçekleşmiştir. Dijital sinema, üreticilerin üretim aşamasında teknolojik araçları kullanımındaki değişimi ifade ederken, izleyici açısından seyir deneyiminin mekânsal olarak farklılaşmasını belirtmektedir. Bir başka ifadeyle dijitalleşmenin film yapımı, yönetimi, dağıtımını ve tüketimindeki dönüşümü dijital sinemayı anlamamıza yardımcı olmaktadır. Yeni medya ya da dijital medyanın sayısallık, eş zamanlılık, hızlılık, etkileşimsellik, bilgisayar tabanlı yeni dijital teknikler gibi olanaklar sunması dijitalleşme çağında sinemayı da yeniden düşünmemizi sağlamaktadır. Editörlüğünü Shane Denson ve Julia Leyda'nın yaptığı *Post-Sinema: 21. Yüzyıl Sinemasının Kuramsallaştırılması* (2021) kitabı bu noktadan yola çıkarak post-sinema kavramını tartışmaktadır.



Editörler kitabın giriş bölümünde *post-sinema* kavramının yeni medyanın kümülatif etkisine gönderme yaptığını ve sinemadan post-sinemaya geçişi düşünmemiz gerektiğini vurgulamaktadır. Denson ve Leyda aynı zamanda bu kitapta post-sinemanın geçmişten bir kopuş anlamına gelmediğini, eski ve yeniyi birlikte ele almamız gerektiğini belirtmektedir. Kitap, post-sinema üzerine düşünen yazarların değerlendirmelerinden oluşmaktadır. Bu derleme kitap post-sinema kavramını felsefi, estetik ve medya teorileri bağlamında ele almaktadır.

Birinci bölümde Lev Manovich dijital sinemanın ne olduğu sorusunu tartışmaktadır. Manovich'e göre (2021: 32) dijital medya, sinemanın kimliğini yeniden tanımlamaktadır. 20.yüzyıl sinemasının merkezinde kameranın kayıt almaya başlamasıyla tasarlanan bir dünya yer almaktaydı. Başka bir deyişle teknik efektler, animasyonlar, imgenin soyutlaşması gibi tekniklerin yerine çoğunlukla kamera gerçeği ya da kurmacayı akış içinde gösteren kaydedici bir araç olarak görünmekteydi. Yazar, sinemadaki göstergelerin teknolojik yeniliklerle değişikliğe uğradığını belirtirken 3 boyutlu animasyon, dijital renk ekleme, sahnelerin yerini kolayca değiştirme gibi yeniliklerle sinemanın nasıl bir dönüşüme girdiğini ele almaktadır.

Sinema, hareketin sanatı olarak doğmuştur. Hareketli imgeler sinema tarihinin temelinde olsa da yazar özellikle bilgisayar tabanlı hareket imgelerin Hollywood sinemasını dünya çapında popüler hale getirdiğine vurgu yapmaktadır. Yazar bu düşünceden yola çıkarak dijital film yapımının bazı ilkelerini şöyle belirtmiştir;

- Dijital teknolojiler filmde yeni bir tür gerçekliği ortaya çıkarmıştır. Gerçek görüntü ile bilgisayarla oluşturulan görüntüler birlikte kullanılır hale gelmiştir. Örneğin gerçeğin kayda alınması ile başlayan bir sahnede bir objenin ya de kişinin yeşil perde (greenbox) ile çekildikten sonra bilgisayarda yeşil perde yerine istenilen her görüntünün konulması yeni bir gerçekliği ortaya çıkarmaktadır.

- Kurgu ve özel efekt süreçleri önceden ayrı süreçler olarak ele alınırken, dijital sinema ile iki unsur birbirini tamamlar hale gelmiştir.

Yazar dijital sinemayı *canlı çekim malzemesi + boyama + görüntü işleme + birleştirme + 2 boyutlu bilgisayar animasyonu + 3 boyutlu bilgisayar animasyonu* şeklinde özetlemektedir. 20.yüzyıl sineması manuel tekniğin ön planda olduğu ve filmler üzerinde düzenlemelerin hızlıca yapılamadığı bir dönem olmaktadır. Manovich, bundan dolayı bu film yapım tarzının daha çok gerçeğin kaydedildiği ve muhafaza edildiği bir sistemi zorunlu kıldığından söz etmektedir. Sonrasında dijital tekniklerle film karelerinde değişiklik yapılması yazara göre sinematik kayıt özelliğinden çıkılmasını sağlamıştır. "Sinema zamanla, resmin bir dalı haline gelmiştir; artık bir sine-göz değildir, bir sine-fırça'dır" (Manovich, 2021: 55). Böylelikle anlatı alanında özgürlükler yaşanmış, sinematografinin estetik sunumu ön plana çıkmıştır. Dijital teknikler ve gerçeğin görüntüsü harmanlanarak türlerde çeşitlilik olmuş, filmler sadece dram türüyle kurgulanmamış, fantastik gibi farklı türlerde de düşünsel ve duygusal imgeler görünür olmuştur.

Post- Devamlılık başlığı ile ikinci bölümde Steven Shaviro, *post-süreklilik* adlı bir kavram geliştirdiğini belirtmektedir. Bu kavramla son yıllarda çekilen aksiyon filmlerinde sıkça kullanılan film tarzını anlatmaktadır. Aksiyon filmlerinin harekete dayalı olması, kurguda hızlı kesmelerle geçişlerin yapılması ve özellikle birçok dijital materyali birleştirmesi yazarın bu kavramı oluşturmasında etkili olmuştur.

Perdenin Görüntüsü, Fotoğrafik, Sinematik ve Elektronik Oluş Üzerine adlı bölümde yazar Vivian Sobchack sinema ve medya gibi algısal teknolojiler tarafından şekillendiğimizi vurgulamaktadır. Yazara göre "her teknoloji sadece bedensel varoluş şeklimize farklı şekillerde aracılık etmekle kalmaz, aynı zamanda onları oluşturur" (2021: 75). Sobchack, teknolojinin salt bir araca indirgenmesinin yanlış olduğunu Heidegger'in "teknolojinin özü hiçbir zaman teknolojik değildir" önermesinden yola çıkarak belirtmektedir. Bu yaklaşıma göre teknoloji politik, sosyal, toplumsal ve kültürel anlamlar taşımaktadır. Sinema, fotoğraf, televizyon ve bilgisayarın sadece duyularımızı değil, görme ve anlamlandırma kapasitemizi geliştireceğini belirten yazar bu durumu algısal ve temsili teknolojiler olarak adlandırmaktadır.

Shane Denson ise Çılgın Kameralar, Uyumsuz Görüntüler ve Post-Sinematik Duygulanımın Post-Algısal Aracılığı adlı dördüncü bölümde post-sinemada kullanılan kameraları ele almaktadır. Yazar *Paranormal Aktivite* filminde kullanılan el kamerası ve güvenlik kamerası tarzındaki görüntülerle video-duyusal etki yaratıldığını belirtmektedir. Bu anlamda kamera kavramının çeşitlendiği, tek bir kamera aracı ya da açısının olmadığı görülmektedir. Özellikle post-sinema farklı kameraların kullanıldığı ve filmin bilgisayardaki dijital düzenlemelerle yenilediği bir sinema tarzı olmaktadır.

Beşinci bölümde Ceatlin Benson-Allott, RealD ¹ teknolojisinden söz etmektedir. Yazar, film üretici ve dağıtıcılarının 2009 yılında üretilen *Caroline* ve *Avatar* filmlerinden sonra bu sisteme aşına olduklarını ve popülerleştiğini vurgulamaktadır. Yazar *Caroline* filmiyle animasyon ve üç boyutlu sinemanın ilk adımının atıldığını ve bu filmin özelliklerini ele

¹ RealD teknolojisi günümüz sinema salonlarında 3 boyutlu film izlemek için yaygın olarak kullanılan bir teknolojidir.

almaktadır. Dijital 3D filmlerinin seyirciyi daha çok çektiği ve daha fazla gelir getirdiği düşüncesiyle RealD kullanılan bir yöntem olmuştur. “Bir izleyici artık üç boyutluluk özelliği olan bir filmi izlerken üç boyutlu hareket edebilir; üç boyutlu görmeyi ilk kez hantal bir şekilde değil tamamen tekinsiz bir hisle deneyimleyebilmektedir” (2021: 147). Benson-Allott, RealD teknolojisiyle vurgulamak istediği değişen seyir deneyimi ve sinema-gerçek arasındaki ilişkidir. İzleyici duyularıyla filmi hissetmeye başlamaktadır. Film evreninin bir parçası olan izleyici duyuşal özdeşleşme ve haz alma konusunda daha aktif olmaktadır. Dijital sinemanın günümüzdeki olanakları yeni film türleri, biçimleri ve anlatılarını düşündürmektedir.

Francesco Casetti, Sinemanın Yeniden Konumlandırılması adlı bölümde yöndeşmenin olanaklarıyla sinemanın ev, iş yeri, sokak, kafe, uçak gibi farklı mekanlarda zamansız şekilde gösterilmesini ele almaktadır. Ona göre bu çeşitlilik filmlere yeni formatlar, yeni ortamlar vermektedir. “Bu yeni manzaraya uyum sağladığı için sinemanın yaşamaya devam etmesine -sadece hayatta kalmasına değil- izin verir” (Casetti, 2021: 175). Yazar sinemanın yaşadığı dijital dönüşümle ilgili sorular sormaktadır. Bu sorulara çeşitli açıdan cevap arayan Casetti, sinemanın bir medium olmasının yanı sıra kültürel biçim olarak deneyim alanları yarattığını belirtir. Ek olarak yazar sinemanın yeni ortamlarda konumlanışının değiştiğini vurgulasa da sinemanın öldüğü ya da aurasının kaybolduğu görüşüne katılmamaktadır. Casetti, sinemanın ne olduğu sorusuna; hayal gücümüzü harekete geçiren, dünya hakkında bilgilendiren ve bizi bir topluluğun üyesi olarak hissettiren bir araç olarak cevap vermektedir.

Son bölümde Selmin Kara, Antrhoposinema: Kitleşel Yok Oluş Çağında Sinema adlı yazısında öncelikle *Antroposen* kavramını ele almaktadır. Antroposen, insan çağı olarak adlandırılmakta özellikle insan etkisiyle değişen dünyayı tanımlamaktadır. Bu çağda insanın ekolojik ve toplumsal birçok şeyi dönüştürdüğü fikri gelişmektedir. Yazar ekolojik felaket ve neslin tükenmesi gibi öyküleri konu edinen filmlerle birlikte Antroposen’in sinemaya yansımalarının görüldüğünü belirtir. Yazar bu ilişkiyi *antroposinema* olarak kavramsallaştırmaktadır. Kara, bu türe *Gravity*, *Melancholia* ve *Snowpiercer* gibi filmleri örnek göstermektedir. Antroposinemanın, dijital tekniklerle olan ilişkisi post-sinemayı anlamak açısından önemlidir. Kozmik olayların görsel imgeler haline dönüştürülmesi bilgisayar efektleri sayesinde olmaktadır. Bu anlamda genellikle fantastik-bilimkurgu türü bilimin olası ihtimallerini kurgularken dijital sinemanın tekniklerini kullanmakta ve izleyiciyi çeşitli açıdan düşündürmektedir. “Bu filmlerin anlatılarına nüfuz eden yok oluş söylemleri, çağdaş kaygılarımızı yansıtmaktadır. Derin uzay ve zaman mecazları olan filmlerin çoğalması, insan jeo-mühendisliğinin getirdiği felaketlerin bir tasviri olduğu kadar post-sinemanın yeni film teknolojilerinin de bir ürünü olan Antroposinemadan söz edeceğimize işaret eder” (Kara, 2021: 230).

Özetlemek gerekirse kitap günümüz sinema anlayışını dijital teknikler, içerikler, izleme ortamları ve gündelik hayat ile birlikte ele almaktadır. Bu derleme kitapta 21. Yüzyıl sinemasının sorgulanması yapım, yönetim, içerik ve izleyici açısından incelenmektedir. Kitap, dijital sinema ile ilgili farklı bakış açılarını barındırırken yeni kavramlarla sinema alanına katkılar yapmakta ve sinemayı bu çağda yeniden düşünmemize yardımcı olmaktadır.

Kaynakça

Denson, S. ve Leyda, J. (2021) (ed.) Post-Sinema: 21. Yüzyıl Sinemasının Kuramsallaştırılması. Çev. Pınar Fontini. İstanbul: NotaBene Yayınları.