

EPİSTEME BAĞLAMINDA DİJİTAL GÖRÜNTÜ EKNOLOJİSİNİN  
BELGESEL SİNEMA DİLİNE ETKİMELERİ / THE AFFECTS OF  
DIGITAL IMAGE TECHNOLOGY ON DOCUMENTARY CINEMA IN  
RELATION TO EPISTEMOLOGY

Mustafa SÖZEN\*

**Özet**

Bu çalışmanın amacı, belgesel sinemanın dijital görüntü teknolojisi karşısındaki varoluş durumunu irdelemektir. Geleneksel imgelere göre dijital imgeler, hem ontolojik olarak anlam ve estetik nesne olma boyutunda dönüşüme uğramakta hem de episteme anlamında görme kültürünün değişimine yol açmaktadırlar. Bu etkimler kuşkusuz ki belgesel sinema alanında da yaşanacak ve dijital görüntülerin niteliğinin tartışılmasıyla belgesel sinema kavramı yeni bir anlam boyutuna sahip olacak gibi gözükmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Görüntü, Belgesel Sinema, Görme Kültürü, Epistemolojik Dönüşüm

**Abstract**

The purpose of this study is to analyze the existential state of documentary cinemas within the digital image technology. In contrast to the traditional images, digital images, which are transformed ontologically and aesthetically, cause the differentiation of visual culture in terms of epistemology. These effects will certainly be experienced in documentary cinema as well. It seems that the discussion of the quality of digital images will lead to a new understanding concerning the concept of documentary cinema.

**Keywords:** Digital Image, Documentary Cinema, Visual Culture, Epistemologic Differentiation

\* Yrd. Doç. Dr. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema TV Bölümü Başkanı,  
sozen@akdeniz.edu.tr

## 1.GİRİŞ

Geleneksel imge üretme teknolojileri günümüzde yerlerini gittikçe dijital teknolojilere bırakmakta ve bu imgelerle, yeni bir görsel paradigmaya bir başka deyişle görülenlerin farklı algılanacağı yeni bir çağa girildiğinin belirtileri de -şimdilerde müphem de olsa- yaşanmaktadır. Bu süreç, kültürel evrimin bir parçasıdır; yaygınlaşmış bir görsel paradigma ne zaman yeni bir boyuta girse gerçeklik bir parça yön değiştirmektedir<sup>1</sup>.

Bu argüman şöyle açıklanabilir: Her çağ kendine özgü sembolik bir dil aracılığıyla dönemini ifade etmenin yollarını bulmuştur. Antik çağ, efsanelerin, söylencelerin ve mitsel anlatımların çağı olmuş; bu dönemde anlam, 'söz' ve ona yönelik kurulan anlatı formlarıyla oluşturulmuştur. Ortaçağda, sözün geçiciliğine karşın 'yazı'nın kalıcılığını getiren oluşumlar daha bir ağırlık kazanmış; matbaanın icadıyla zaman zapt edilmiş, insanlığın bilinci değişmiştir<sup>2</sup>. Aydınlanma dönemiyle gelişen edebi anlatım, 'yazılı dilin' egemenliğini pekiştirmiştir. Yazı; o dönemden 20. yüzyıla kadar, anlam ve anlatımın kurulmasında mutlak egemen iken, teknolojinin hızlı gelişimi, önce fotoğrafik sabit görüntüyü, ardından sinemanın hareketli görüntülerini getirmiş ve insan 'imgelerin ve görsel kültürün' kendine özgü kurallarıyla yeniden biçimlenen bir süreci yaşamaya başlamıştır.

Benzer bir süreç sanat alanı için de söz konusudur Teknolojinin sanata uyarlanmasıyla ontolojik ve epistemolojik değişimler yaşanmakta ve bu da doğal olarak beraberinde sanatsal dilin yeniden kurgulanmasını getirmektedir. Sözgelimi yüz elli yıl önce fotoğrafın icadı ile 'resmin öldüğü' iddia edilmiş; ancak, fotoğrafın bulunuşu ile resim sanatı yok olmamıştır. Benzer bir sorun ve/veya tartışma bugün dijital teknolojinin getirdiği imkanlar ile imge üzerinde bir dizi işlem, bir dizi manipülasyon kolayca yapabilmelerinden dolayı yeniden yaşanmaktadır.

Görsel kültürün imgelerle oluşturulduğu göz önüne alındığında, dijital teknolojinin imge üretimine girmesiyle sanatsal alanda yaşanan ontolojik ve epistemolojik değişim ve dönüşümün, sanatsal dilde nereye tekabül ettiğini bilmeden, günümüz görsel sanatlarının niteliğini anlayabilmek, değerlendirebilmek ve yorumlayabilmek pek de mümkün değil gibi gözükmektedir.

### 1.1. Çalışmanın Sorunsal Konumu

Dijital görüntü teknolojisi film yapım sisteminde üretimden dağıtımına kadar bir dizi alanda kolaylıklar ve avantajlar sağlamak ama yine de bir çok kuramcı sinemada dijital teknolojinin getirdiklerini metafor olarak gelenek ve kriz üzerinden yorumlamaktadırlar<sup>3</sup>. Bu krizin odağında geleneksel teknolojiyle üretilen imgelerin, dijital imgelere göre 'gerçeklik' iddiasını daha fazla taşımaları vardır; çünkü geleneksel imgeler, gerçek dünyanın -ışık salımla- fizik-

1. Görüntü (view) kavramıyla imge (image) kavramını birbirine karıştırmamak gerekir. Görüntü, insan gözünün doğrudan gördüğü şeydir, imge ise önce zihinde yaratılan sonra da bu yaratılanın görsel düzleme aktarılmasıyla ortaya çıkan kurgulanmış yaratıdır. Hiçbir 'anlatım biçimi' imgenin yaratabildiği etkinin düzeyine erişememiştir. Zaman ve mekanın getirdiği dört boyutu soyutlayarak, iki boyutlu bir düzleme indirgemeleri ve çoğu kez 'dışarıda' olan şeyi göstermeleri nedeniyle imgeler, daima anlamlı görüntüler olagelmislerdir; çünkü çoğu kez imgeler aracılığıyla, dünya canlandırılmakta ve onlarla deneyimler yaşanabilmektedir.
2. K. Robins, *İmaj-Görmenin Kültür ve Politikası*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999, s. 80.
3. N. Postman (Çev: Kemal İnal), *Çocukluğun Yok Oluşu*, İmge Kitabevi, Ankara, 1995, s.34.

sel sunumunu yansıtmalarına karşın, dijital görüntü teknolojisinin neredeyse sınırsız denilebilecek manipülasyon olanaklarıyla imge üretiminde sahip olduğu yetiler gerçeklik duygusu ve inancını her seferinde yeniden sorgulanmasına yol açmaktadır.

Dijital teknolojinin sinema estetiği için yarattığı bu kriz olağanüstü bir duruma işaret etmekte ve burada iki ana soru ortaya çıkmakta, bunlar tartışılmaktadır. Bu sorular şunlardır:

- a) Dijital teknolojinin görüntü üretimine getirdikleriyle fotoğrafik (conventional) imgede bir kriz yaşanmakta mıdır?
- b) Bu teknoloji amatör ve profesyonel teknikleri birbirine yaklaştırmakta, yani film üretimi ve dağıtım süreçlerinde demokratikleşme mi sağlamaktadır?

Soruların devamı olarak belgesel sinemada iki ana teorik problemin varlığı tartışılmaktadır. Bunlar ise:

- a) Dijital teknoloji 'belgesel olma/gerçekliği yansıtma' bir başka deyişle realizm ve imaj edici anlatım düzleminde ne gibi bir sorunsal yaratmaktadır?
- b) Birinci sorunun devamı olarak belgeselin 'temsili etme/temsili edebilme' bir başka deyişle kamusal bir söylem olarak konumunun değişim sorunsalı neleri kapsamaktadır?

Kuşkusuz ki sinemanın iki farklı anlatı türüne (kurgusal ve belgesel sinema) yönelik olarak oluşturulan sorular bir diğerine gönderme yapılmaksızın açıklanamaz. Bu çalışma da, dijital imge üretme teknolojisinin belgesel sinemadaki etkilerini epistemolojik odakta ele alıp irdelediğinden yani bir anlamda her iki alanın (a) sorularını içerdiğinden doğal olarak sorunsalını bu iki madde üzerinden üretip açıklamaktadır.

## 2. SİNEMADA GERÇEKÇİLİK VE BELGESEL SİNEMANIN DOĞASI

Siegfried Kracauer'e göre sinema fotoğraftan gelmektedir ve bu yüzden de fotoğraf sanatının genel estetik prensipleri sinema için de geçerlidir. Ses ve kurgu dışında sinema da, fotoğraf gibi, 'ham gerçekliği' olduğu gibi aktarma iddiasındadır. Sinemanın asıl 'amacı' (yine fotoğraf gibi) bizden bağımsız var olan gerçekliği olduğu gibi yansıtmaktır. Kracauer'e göre her sanat, kendi teknik altyapısına (araç-gereci) ve felsefi 'özüne' uygun biçimler benimsemelidir. Sinemanın, fotoğrafik gerçekliği reddettiği ölçüde sanat olabileceğini savunan Neo-Kantçı sinemacılara karşı (örneğin Alman Dışavurumcu sineması, var olanı çarpıtıp, abarttığı ölçüde estetik meşruiyet kazandığını düşünmüştür), Kracauer, sinemanın 'doğal işlevinin', teknik altyapısı dolayısıyla (kamera, pelikül, ses vb.) 'gerçekliğin kaydedilmesi' ve aktarılması olduğunu vurgular. Sinemanın 'sanat' olup olmadığı konusu ise aslında Kracauer için büyük bir önem taşımaz. Sinema, 'geleneksel sanatlar', yeni tiyatro, roman ya da şiirin teknik ve felsefi altyapısına sahip değildir. Sinemanın 'sinema' sayılabilmesi için 'geleneksel sanatlardan' ve onların (gerek oyunculuk, gerekse dil açısından) ifade biçimlerinden daha 'farklı' bir yol izlemesi gerekir. Kracauer, ünlü sanat sosyologu Arnold Hauser'in şu sözlerini aktarır:

“Film, gerçekliğin büyük bir bölümünü değiştirmeden kullanan yegâne sanattır. Gerçekliği yorumlar elbette, ama bu yorum her zaman için ‘fotoğrafik’ bir yorumdur”<sup>4</sup>.

Sinema, gerçeği iki temel yaklaşımı içinde yeniden üretir. İlki ‘gerçeğe öykünme’dir ve bu kurmaca film anlatısının omurgasını oluşturur. Diğer gerçeği soruşturma/gerçeği açıklama yaklaşımıdır ki bu da belgesel sinemanın varlığının nedenini oluşturur. Buradaki amaç ‘gerçeğin ardındaki gerçeğin’ araştırılarak dünyaya olaylara ve olgulara ‘bilinç’ tabanlı bakabilmeyi getirmektedir. Kurmaca filmler ele aldığı herhangi bir konuyu anlamlı bir hayal gücü ile ‘hayatın bütünlüğü (totality of life)’ içinde yansıtmaya yönelirken, belgesel sinema ‘gerçeğin bütünlüğünü (totality of reality) dramaya dönüştürülmüş bir anlatıyla yeniden üretmeye çalışır. Bu nedenle sinema sanatı içinde belgesel film, niteliği bakımından ‘özel bir tür’ olarak değerlendirilir.

Belgesel sinemayı kurmaca filminden ayırt eden temel vurgu; belgesel filmde nelerin belgelenip, hangi ayrıntıların bilince çıkartılıp, topluma hangi gizli kalmış ya da gözden ırak bilgi ve belgelerin aktarılmasıyla ‘sorgulayıcı’ bir varoluşun zorunlu kılınmasıdır. Bu bağlamda ‘belgesel sinema’ kavramı, anlatılan konu ya da biçimsel anlatışı değil, bir ‘yaklaşımı’ tanımlar.

Herhangi bir yapımın belgesel ya da kurmaca olduğunu bilmek, izleyici için önemlidir; çünkü izleyiciler, yapımın belgesel ya da kurmaca olmasına bağlı olarak, görüntüler ve sesler karşısındaki epistemolojik konumlarını farklı kılmaktadırlar.

### 3. DİJİTAL İMGENİN SİNEMA DİLİNE ETKİMELERİ

Dijital görselleştirmeyle elde edilen yaratılarda estetik boyutun yanında semantik değişimler de yaşanmaktadır. Sözelimi dijital yaratılar bize bilgi elde etmede interaktif tasarımlar gibi yararlı durumlar sağlayabilmektedir<sup>5</sup>. Bu yapılanma bilgiyi daha faydalı/kolay hale getirirken bunu estetik boyutlar içinde gerçekleştirebilmektedir<sup>6</sup>.

Önceleri optik filmler vardı ve bunun verdiği teknik imkânlarla göre sinema dili oluşturuluyordu. Örneğin ilk dönemlerde filmler siyah-beyaz’dı ve filmler bu renksizliğe göre oluşturulan estetik bir dille anlatımları yapıyorlardı. Filme renk eklenince yeni anlatım imkânları doğmuş oldu. Yine aynı dönemde filmlerde ses de yoktu ve sessizlik içinde sinema kendine özgü bir dil oluşturarak o güne değin oluşturulan sinema estetiğine yeni boyutlar getirdi. Ses eklenince yeni bir dil oluşturmak gerekiyordu ve öyle de oldu.

Daha sonra manyetik yapılı filmler baskın olarak kullanmaya başlandı ve doğal olarak sinemada manyetik bantlı film teknolojisinin sahip olduğu imkânlar anlatıda yer almaya başladı. Gelişim süreci devam etti; manyetik bantların sınırlılığını aşmak için dijital görüntü teknolojisi geliştirildi.

Bilgisayarla imge üretim teknolojisi sinemada önceleri daha çok özel efekt alanında kullanılmaya başlandı. Bu filmlerden kilometre taşı niteliğine sahip olanlardan birkaç örnek

4. B. Mc. Kernan, *Digital Cinema*, McGraw-Hill Companies Press, USA, 2005, s.16.
5. akt.A. Daldal, “Gerçekçi Geleneğin İzinde Kracauer Basit Anlatı ve Nuri Bilge Ceylan Sineması”, *Doğu-Batı Dergisi*, Sayı:25, 2004, s.255-273, s.257.
6. İnteraktif kavramı çok geniş bir yapılanmayı içermektedir. Sözelimi internet ortamında ansiklopedik bilgilerin, kurgulanmış olarak sesli şekilde belgesel ve dramatik anlatımla filmler halinde izlenebilmesi ve kullanıcının belirli anlarda daha fazla bilgi edinebilmek için linkler aracılığıyla diğer filmlere geçebilmesi interaktif yapıya basit bir örnek olarak verilebilir.

vermek gerekirse ilk söz edilecek olan, Stanley Kubrick'in 1968 yılında yapımı üç yıl süren, '2001: Uzay Yolu Macerası/2001: A Space Odyssey' adlı filmidir. Aynı hareketin ard arda tam olarak kopyalanması için programlanan bir bilgisayarca denetlenen kamera kullanımı, filmi bu alanın öncüsü olarak kabul edilmesine yol açmıştır. Efektler söz konusu olduğunda anılması gereken filmlerden bir diğeri George Lucas'ın 'Yıldız Savaşları/ Star Wars' (1977) filmidir. Özel efekt teknolojisi alanında devrim yaratan bu filmde; müthiş bir gerçekçilikle hazırlanan bilgisayar görüntüleri, izleyicilerde adeta uzayın bilinmezliğinde uçan bir savaş gemisinin içine oturmuşlar izlenimi uyandırıyordu<sup>7</sup>.

Steven Spielberg'in 'Jurassic Park' (1993) filminde dinazorları günümüze taşıyan efektlerle bilgisayar grafiği canlandırmasında yeni gelişmelere imza atıldı. Bu filmin sadece altı dakikası bütünüyle bilgisayar destekli canlandırma ile gerçekleştirilmesine karşın, elde edilen başarıyla filmin sinemada özel efekt teknolojisinde yeni bir çığır açtığı kabul edildi. Bu başarının ardından üç boyutlu modellemeyle elde edilen imgeler sinemada uygulanmaya ve dolayısıyla yeni bir kapı daha açılmaya başlandı. Bilgisayar imgeleri imkânsıza meydan okuyordu ve bundan böyle 'hayal edilenin' perdeye yansıtılması artık mümkündü. Örneğin yönetmen Les Mayfield'in 'Dalgın Profesör/Flubber' (1997) filminde gerçek aktör ile birlikte yerinde duramayan, afacan karakterli bir damla 'jel' rol alır. Dijital olarak yaratılan bu imgede en çok zorlanılan nokta, jel'e duygu yüklenmesidir, çünkü jelin bunu sağlayacak bir yüzü ya da herhangi bir uzvu yoktur, ama üç boyutlu modelleme sayesinde bunu başarmak mümkün olabilmıştır. Benzer şekilde James Cameron'un 'The Abyss' (1989) filminde, insan şekline dönüşebilen sıvı bir yaratığın ilk kez yüz hareketleri üç boyutlu olarak gerçekleştirilmiştir. Bu filmde ilk kez biçim değiştirme diye adlandırılan bir teknik kullanılmıştır. Abyss filmindeki sanal karakter, biçim değiştirerek karşılaştığı karakterlerin görünümüne bürünmektedir<sup>8</sup>.

Önemi giderek artan ve giderek karmaşıklaşan dijital animasyon dünyası da dijital kültürün ayrılmaz parçalarından biri olarak gelişimini sürdürmektedir. Örneğin 'Mısır Prensi/The Prince of Egypt' (1998) filmi artık var olmayan bir dünyayı başarılı biçimde canlandırır. Film üç boyutlu mekânı özenle kullanarak eski Mısır'ın simülasyonunu yaratmaktansa, yassı, neredeyse hiyeroglifi andıran, ışık ve tonlamaya dayalı bir görünüm sunumunu tercih etmiştir. Aynı zamanda, kare canlandırma ve bilgisayarla üretilen üç boyutlu imgelerin 'karışımı' tamamen dijital yollarla yapılan animasyon filmler kadar sentetik görünümlü olmayan bir sinemal gerçeklik düzeyi yaratabilmiştir<sup>9</sup>.

Dijital imge teknolojisi, animasyon ile 'live-action' yani canlı çekim imgeleri kaynaştırarak özel efekt kullanımında daha derin bir gerçekliğe ulaşmayı amaçlamaktadır. Örneğin Matrix (1999) filmi bu amacın yaratımı olarak, animasyon ile live-action çekimleri kaynaştırmakta başarılı olmuş ve bu anlamda sinema tarihinde yerini almıştır<sup>10</sup>.

7. J. Lowgren, "Articulating the Use Qualities of Digital Designs", Ed: Paul Fishwick, *Aesthetic Computing*, MIT Press, USA, 2006, s.383.

8. S. Çalışkan, "Sanal Karakterlerin Sinemadaki Gelişim Süreci", *Selçuk İletişim*, C. 4, S.3 2006, 159-165, s 162.

9. S. Çalışkan, *a.g.e.*, s. 162.

10. R. Burnett (Çev: Güçsal Pusar), *İmgeler Nasıl Düşünür*, Metis Yayınları, İstanbul, 2007, s. 276

Bilgisayarlarla üretilen imgeler ile canlı bir insan arasında ayırım yapılamayacak kadar gerçek bir insan karakterini bilgisayarlarla yaratan ve tamamıyla bilgisayarlarla üretilmiş imgelerden oluşan ilk hiper-gerçek vizyon filmi 'Final Fantasy:The Spirits Within'dir (2001). Film bu anlamda görsel bir güç gösterisi gibidir.

Dijital imgelerin gelişiminde süreç devam etmektedir. Sürecin şu andaki tanımı üç boyutlu görüntü yaratımıdır. İmax ve Real D formatları bu işin öncüsü olarak yaratılarını hayata geçirmiş bulunmaktadır. Özel üç boyutlu İmax polarize gözlükleri, iki imajı birbirine bağlayarak, izleyicinin üç boyutlu görüntüyü algılamasını mümkün kılmakta; bunun sonucu olarak da perde neredeyse kaybolmakta ve görüntüler salon içerisinde uçuyormuş yanılsaması yaratmaktadır. İmax görüntü teknolojisi, dünyadaki en geniş ve en kaliteli film formatı olan 15 delikli 70 mm.'lik film formatını kullanmaktadır. 15/70 film karesi; klasik 35 mm film karesinden 10 kat, standart 70 mm film karesinden ise 3 kat daha büyüktür. İmax teknolojisinde perde geleneksel 35 mm.lik perdelerle göre oldukça büyüktür. Normal boyutun 7 kat yüksekliğinde, gümüş alaşımın üzerindeki binlerce delik sayesinde sesin salonda tam anlamıyla dolaşmasını sağlamak ve ebatlarının büyüklüğü (24x17m) ile izleyicisine görüntünün içindeymiş hissini yaşatmaktadır<sup>11</sup>.

Film sektöründe ise ilk kez 2005'te 'Chicken Little' adlı filmde kullanılan Real D teknolojisinde filmler özel ve çok hızlı bir dijital projeksiyon cihazıyla gösterilmektedir. Burada bir saniyede yansıtılan kare sayısı 144 olup, bunun 72'si sağ, 72'si ise sol göz içindir. Real D'nin işleme mantığı da diğer üç boyutlu teknolojilerle aynı olup temel fark 'tek' dijital projektör kullanılmasıdır. İzleyiciler için farkı ise Real D'de görüntülerin, perdenin arkasına doğru devam ediyormuş gibi görünmesi yani daha fazla derinlik kazanmasıdır. Real 3D'de normal boyutlarda olan ve içbükey olan bir perdenin önünde, izleyiciler perdeden yansıtılanlarla iç içeymiş gibi gerçekçi görüntülerle karşılaşmaktadırlar. Real 3D teknolojisiyle ilk örnek, Warner Bros tarafından gösterime sunulan Beowulf 'Ölümsüz Savaşçı' (2007) filmiyle olmuştur. İmax formatına gelince Kasım 2004 tarihinde vizyona giren, 'The Polar Express' dünyanın ilk İmax 3D Experience'e dönüştürülen Hollywood filmi olarak sinema tarihinde yerini almıştır. Devrim yaratan İmax 3D DMR (Digital Re-mastering) prosesi sayesinde film 3 boyut formatına dönüştürülüp, daha sonra İmax 3D DMR teknolojisi ile dijital olarak yeniden işlenerek İmax formatına aktarılmıştır. Üç boyutlu İmax formatlı The Polar Express filminin görüntüleri neredeyse perdeden izleyicinin üstüne atlayacak gerçekliktedir ve izleyiciye kendini filmin içerisinde hissettirmektedir<sup>12</sup>.

James Cameron, Steven Spielberg, Peter Jackson gibi efsanevi yönetmenlerin ve Disney, Pixar, Dreamworks gibi firmaların öncülük ettiği yeni dijital üç boyutlu çekim ve gösterim sayesinde seyirciler kendilerini gerçekten kurgusal bir dünyanın içinde hissetmekte daha önce hiç tanık olmadıkları bir sinema deneyimi yaşamaktadırlar. Kuşkusuz ki dijital projeksiyon gereçleriyle devasa perdelerde izleyiciyi böylesine içine alan bir gösterim salt teknik boyutta

---

11. F. Yücel, "Anlatımda Yeni Ufuklar, Matrix'ten Önce, Matrix'ten Sonra", *Altıyazı*, Haziran-2003.

12. <http://www.wardom.org/showthread.php?t=255583>

kalmamakta, izleyicinin algısında yön değişimleri yaşatmakta ve bu değişimlere izleyicinin hazır hale gelmesi ayrı bir epistemolojik sorun olarak varlığını sürdürmektedir<sup>13</sup>.

Yönetmenler dijital teknolojinin getirdiklerini örneğin CGI ve 3D bilgisayar animasyonlarını ilham verici bulmaktadırlar<sup>14</sup>; çünkü bu illüstrasyon kapasitelerini genişletmektedir. Filmlerinde giderek daha yoğun biçimde yeni teknolojiyi kullanan İngiliz Yönetmen Peter Greenaway, bu konuda şunları söylemektedir: “Çerçevenin işkencesi artık bitmiştir. Bambaşka bir sinema çıkacaktır ortaya. İnsanlar yeni teknolojiye yaklaştıkça sinemanın eksikliklerini görecekle, karanlıklara tutsak olmak, iskemleye yapışıp tek bir perdeyi izlemekle doyum bulmayacaklar, çerçevenin işkencesine başkaldıracaklardır”<sup>15</sup>.

Bütün bunlar yaşanan yeniliklerin sonunun gelmeyeceğini bir kez daha göstermektedir. Doğaldır ki bu değişimlerle, günümüz sinema anlayışında da dönüşüm ve değişimler olmakta ve bunun paralelinde de sinema sanatında yeni ufuklar, yeni algılar yaşanacaktır.

### 3.1. İmge Yapısının Değişimi-Algının Değişimi

Gestalt algı teorisi, sunum biçimlerinin algıları da belirlediğini somut biçimde ortaya koymaktadır.

Marshall Mc Luhan, bunu ‘araç mesajdır’ özdeyişiyle farklı bir anlam ve zeminde formüle etmiştir. Mc Luhan’a göre her medya (araç) algıları farklı şekillendirir, çünkü her biri kendine özgü farklı bir dile ve eğilime sahiptir. Kitap, radyo, televizyon ve sinemada verilen mesajların hepsi farklı etkiler oluşturur<sup>16</sup>. Neil Postman ise bunu iletişim aracının epistemolojilerimizi belirleyebilecek konumda olmasıyla açıklar. Kültürün sözlü iletişimden yazıya, basılı yayınlardan televizyon yayınlarına kaydıkça, hakikatle ilgili fikirlerin de değişmesini de örnek olarak verir. İletişim aracı olarak geliştirdiğimiz sistemlerin, bilgi üretme mekanizmalarımızı, hakikat tanımlarımızı belirlediğini kanıtlamaya çalıştıktan sonra iletişim araçlarının doğasına ilişkin bir şeyler söylemeyi yeğler: “Ben bilhassa, hakikat tanımlarının en azından bir ölçüde enformasyonu taşıyan iletişim aracının karakterine bağlı olduğunu, medyanın epistemolojilerimize ne kadar işlemiş olduğunu göstermeyi istiyorum” der<sup>17</sup>.

Öyleyse dijital tabanlı imge üretiminin sinemanın üretim ve sunum boyutuna getirdikleriyle sinema estetiği ve psikolojisinde yeni alımlama estetiğinin (reception aesthetic) ortaya çıkması beklenen bir sonuç olacaktır.

### 3.2. Gerçeklik İzlenimi

Bireylerin kendilerini çevreleyen gerçeklik alanlarını anlamlandırma gereksinimi olmasından dolayı ‘tanık olma paradigması’, bireyin perspektifini esas alır. Sinemada ise, özne,

13. <http://www.frmtr.com/sinema-tv-tiyatro>.

14. Mc.Kernan, *a.g.e.*, s. 169.

15. Dijital teknolojinin sanata getirdiğini ontolojik/ semantik değişim ve dönüşümleri kabul etmeyen yönetmenler de vardır. Örneğin George Lucas, şunları söylemektedir: “Bu noktada birçok insanın üzerinde çalıştığı ve benim de dahil olduğum konu hikaye anlatım sanatıdır. Hikâye anlatımıyla uğraşan bizler için takip ettiğimiz program tamamen aynıdır. Hikâyeleştirmede (hikâyeyi filme aktarmada) kullandığımız teknoloji hiçbir fark yaratmaz” McKernan, *a.g.e.* s.18.

16. Akt, İ. Kul, *2000’li Yılların İletişim Teknolojisi ve Multimedya*, Türkmen Yayınları, İstanbul, 1995, s.144.

17. P. Lunenfeld (Ed), *Digital Dialectic: New Essays on New Media*, MIT Press, USA, 2000, s.130.

gerçeklik referanslarını yönetmenin yorumundan alır, çünkü 'gerçek' yönetmenin süzgecinden geçip kurgulanmaktadır. Kurgulanan bu gerçeklik yanılısamasıdır ki, öznenin, hem filmde anlatılanlara hem de buna bağlı olarak hayat üzerine düşünmesini getirmektedir. Filmlerdeki gerçeklik yanılısaması, izleyicilere kurmaca bir dünya sunmakla kalmamakta, aynı zamanda izleyicilerin filmde gösterilen dünyanın yanı sıra, gerçek hayat üzerine de düşünmelerini sağlamaktadır. İzleyicilerin gerçek ile görüntüyü ayırt etmelerini sağlayan unsur ise sinema perdesidir. Sinema perdesi gerçek ile görüntü arasına mesafe koyar. Mesafe, dünyada bir yerde duruyor olmayı ve bulunulan o yerden oluşan olaylara karşı bir duruşu, bir tavır alışını beraberinde getirir.

Olayları analiz etme ve sentezleme biçimleri büyük ölçüde perspektif ve tavırla yakından ilgili bir kavram olan seyir noktasına (vantage point) bağlıdır. Seyir noktası anlamaya yardımcı olur. Fenomenin önemli olmadığı anlamına gelmez, bu yalnızca; konunun, yerleşimin, kişinin kim olduğunun ve neden herhangi bir analiz biçimini diğerine yeğlediğinin saydam bir görünürlük arz etmesi anlamına da gelir. Seyir noktası seçiminin bu kadar can alıcı olmasının sebebi, tam da bu çelişkiler döngüsüdür. Seyir noktasına dair güçlükler, imgenin sunduğu dünyalara giderek daha çok katman ekleyen dijital teknolojilerin sahneye çıkmasıyla birlikte daha da artmıştır<sup>18</sup>.

Kurmaca filmler hayatı farklı bir gerçeklikle yansıtırken, belgesel sinema nesnel gerçekliği bir ayna işleviyle yerine getirir. Her iki gerçekliğin yansıtan sinema perdesi, özne ile arasına koyduğu mesafe sayesinde, izleyicilerin anlatılanların üzerine düşünebilmelerini sağlar. Belgesel sinemanın gücü de büyüğü de bu mesafenin büyüklüğünden gelir.

Belgesel izleme, kurgusal filmlerde olduğu gibi içine-gömülme (immersion) yerine bunun tam aksine çıkarsamacı (inferential) düşünce sistematiğine dayanır; dolayısıyla belgeselin varlığı, gerçek olanı perdeye yansıtıp, gerçekliğe yönelik farklı düzlemlere dair bir farkındalık yaratmaktadır. Bu anlamda dijital teknolojinin sinemaya getirdiği ontolojik ve semantik boyut, gerçeklik izlenimi temelinde belgesel sinemanın sorgulayıcı olma özelliği ile çelişmekte, bu sorgulayıcılıkta belirli erozyonlar yaratmaktadır.

### 3.3. Mesafe Duygusu

Sinema perdesi 'dış dünya' ile 'içsel bilinçli ve bilinçdışı yaşam dünyası' arasında geçişli bir alan gibidir. Perde, öznelerin kendi yaşamlarının düşlerini görebilecekleri bir yansıtıcıdır. Bu nedenle insanlar düşlere daldıkları gibi sinema salonlarına dalarlar, fantazyaya ve arzu sahnelerinin içine girerler, kendilerini kaptırmanın zevkini yaşarlar ama gerçek tehlikelerle aralarında bir perde, bir mesafe olduğunun hep farkında olurlar.

Film izleme, çoğunlukla yakınlık ile uzaklık arasındaki mücadeleyle ilgili bir deneyim, yani imge alanı ile yaşamı anlamlandırma arasındaki mesafenin çelişimidir. İmgelerin içine gömüldükçe, nesnel dünyasıyla ilişki kurmaya adeta gerek kalmamakta; eş deyişle imgelerdeki 'gösteri (atraksiyon)' düzeyi arttıkça, bilginin anlam ve gerçekliği azalmaktadır. Bu yapılanmada kendini kaptırma (şok, uyarı, heyecan) vardır ama deneyimin psişik veya yaratıcı dönüşümünü etkileyecek öznel bir bölge artık olmamaktadır.

18. N. Postman, *TV: Öldüren Eğlence*, Ayrıntı, İstanbul, 1994, s.26.

Baudrillard'ın deyişiyle, aralarında belli bir mesafe yoksa ne gerçekten ne de düşselden söz edilebilir. Eğer, gerçeğin kurgulanması ve gerçeğin üretilmesi arasında bir fark kalmayacaksa, kurmacaya (düş gücüne) de gerek kalmayacaktır<sup>19</sup>. Mesafe duygusu yitiminin 'ufkun gözden kaybolmasına' yol açtığını öne süren Cautier de, bunun sonucuyla tutarlı bir temsil sisteminin ortadan kalkacağını söylemektedir. Amprik bilgi teorisi özne ve nesne arasında tam bir ayrılma öngörür. Sanal etkileşim ortamlarının devreye sokulmasıyla, bedensel şokların, heyecanların akışına itilen seyirci/kullanıcı ile imge (perde) arasındaki mesafenin ortadan kalkmasıyla 21.yy'ın toplumunun, belki de önceki yüzyılların toplumlardan daha az bir yaşam bilgisine sahip olacağı söylenebilir<sup>20</sup>.

### 3.4. Dilyetisi Bağlamı

Dijital imgelerin gelişim sürecinde, görsel sanat alanlarına ait türleri tanımlayan çizgilerin yitmesi; tanımların, parametrelerin, paradigmaların yerinden oynamasına neden olmakta ve bir 'dil' krizini yaşatmaktadır. Nasıl ki, işitsel-görsel araçların gelişmesinin sonucu olarak yazınsal kurgu dili yıkılmış ise bugün de dijital imge üretim teknolojisinin getirdikleriyle görsel dil bambaşka bir görünüme evirilmektedir. Dijital imgeleri dilyetisinde (langage) bu denli akışkan yapan şey, açık seçik dayanak noktalarının ve temellerinin olmayışıdır. Metaforik düzlemde, anlamın yegâne belirleyicisi artık ne imge ne de betimlediği şeydir.

İmge teknolojilerindeki gelişmeler elbette ki sinemasal imgelere yeni boyutlar katacaktır, ama bunların içinde sözü edilmesi gereken asal nokta, 'anlatım' boyutunda olabilecek değişimlerdir. Sinema tarihi bize, sinemasal imgedeki her değişikliğin, estetik-anlatısal yapıda da değişimlere yol açtığını söylemektedir.

Sinemada imgeler, yönetmenin yorumlamasıyla bir araya getirilir, bu şekilde bir ilişkiler ağı kurulur ve böylelikle oluşturulan şey bir dilyetisine dönüşür. Film yönetmeni canlılar, dünya ve şeyler arasında 'maksatlı' ilişkiler kurarak düşüncelerini açıklar. Sinemasal imgelerde gösteren (anlatan) ve gösterilen (anlatılan) birbirlerinden tamamen farklı, doğaları tamamıyla ayrı şeylerdir. İmge bir şey anlattığı zaman bunu gösterdiği şey aracılığıyla yapmakla birlikte, gösterdiğinden çok farklı bir şeyi anlatmaktadır<sup>21</sup>. Filmsel anlamı yaratan imgeler arası ilişkilerdir. Roland Barthes'ın da altını çizdiği gibi, bir filmin estetik değeri, yönetmenin anlaşılır olanın sınırlarını terk etmeden göstergenin biçimiyle, içeriği arasına sokmayı başardığı uzaklığın bir sonucudur<sup>22</sup>.

Etkileşimli film ya da sanal gerçeklik uygulamalarında bu tür bir anlatı biçimi kurulması mümkün olamayacağından, ortaya çıkan ürünün, bizim bugün sinema diye adlandırdığımız olguya ne denli benzeyeceği ayrı bir problematik olarak ortaya çıkacaktır<sup>23</sup>. Nedeni de yaşanan hayatı zengin ve karmaşık bir biçimde izleme olanağının yitmiş olması; dünyayı anlama ve anlamlandırma (praxis) yetisinin de büyük ölçüde kaybolmasına neden olacaktır.

19. R. Burnett (Çev: Güçsal Pular), *İmgeler Nasıl Düşünür*, Metis Yayınları, İstanbul, 2007, s. 38.

20. J. Baudrillard (Çev: Oğuz Adanır), *Simülakrlar ve Simülasyon*, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 1998, s. 149.

21. K. Robins, *a.g.e.*, s. 211-228.

22. İmgenin nasıl bir dilyetisine dönüştüğü konusunda daha kapsamlı bilgiler için bkz: J. Mitry, *Sinema Estetiği ve Psikolojisi*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir, 1989, s.85-142.

23. J. Mitry, *a.g.e.*, s. 105-111.

#### 4. SONUÇ

Belgesel sinema varlığını, yaşanan nesnel hayatın insanları yoksun kıldığı değerleri yeniden hatırlamasını, birçok yönüyle yanlış ve eksik olan bu hayatla yetinmemesi gerektiğini isteyen bir estetik etkinlik olarak var etmektedir. Bu anlamda toplumsal hayatın neden olduğu unutkanlık, bellek yitiminin önlenmesi için muhalif bir duruş sergiler. Belgesel anlatımın muhalif duruşu, gerçeğin algılanmasındaki semantik bozuklukların, çarpıtmaların karşısında; ampririk algılamamanın yetersizliğini aşmak isteyen anlatma ve açıklamayla yeniden üretilir. Elbette ki günümüz post-modern algılayışı içerisinde yaratılmış sanal gerçek(lik)ler bu argümana karşı olarak sunulabilir; ancak her şeye rağmen belgesel sinema, insanoğlunun gerçeği arama, bulma ve onu saklama konusundaki ulaştığı en büyük kazanımlardan biridir.

Çağdaş görüntü teknolojileri günümüzde bütün bilgi üretme, iletme, algılama ve giderek de düşünme, değerlendirme süreçlerini alt üst etmektedir, çünkü bu yeni imgeler görme biçimlerini etkilemekte, değiştirmekte ve dönüştürmekte ve kendine ait yeni ve farklı bir algı mekanizması oluşturmaktadır.

Dijital imge teknolojisinin getirdikleri, sanatçı özne, sanatsal temsil tarzı ve izleyici perspektifi arasındaki ilişkilerdeki radikal dönüşümün yaratıcısı olmakta ve belgesel sinema adına var olan yerleşik vargıların çoğunu tartışmaya açmaktadır. Bunun temelinde dijital olarak kaydedilmiş görüntülerle konvansiyonel imgeler arasındaki farkın salt maddesel ayrılığa indirgenemeyeceği, dijital imgelerin farklı estetik-semantik bir zemin üzerine oturduğu argümanı vardır. Bu iddia sanatın 'sentaks' ve 'semantik' yapısının üreteceği üst-dil'in (meta-language) yerleşik sanatsal epistemeyi değiştireceği, dönüştürecek ve doğal olarak da geleneksel olanla 'aynı şeyi' anlatmada kullanılamayacağı temeli üzerine kurulmaktadır.

Dijital imge üretimi;

- Olmayan bir varlığı yaratabildiği için, imgenin doğasını değiştirmekte,
- Yeni biçim ve ifadeler yarattığı için gerçeklik hissinin niteliğine yönelik tartışma açmakta,
- Geçmişe bakış (retro) ve modern estetiklerin neredeyse tümünü silerek yerine yepyeni bir 'şimdi ve burada'yı sunmakta,
- Dramatik eğriyi yok ederek, anlatı yapısını dönüştürmekte,
- Mesafe duygusunun yok olmasıyla, anlatı ufkunun gözden yitmesine yol açmakta, eleştirel yargılamayı imkânsız kılmakta,
- Dikkat yoğunlaşması yerine dikkat dağınıklığına neden olmakta,
- Algılama ve yorumlama eylemi yerini, -geniş ölçüde- pasif alımlama eylemine bırakmakta, yani izleyicinin görsel kültürünün epistemolojik yapısındaki dönüşüm yaşanmakta,
- Yapıları gereği sorgulayıcı olamayan bu metinler; bilinç verici değil de daha çok simülatif anlamda bilgi verici metinlere dönüşmekte,
- Simülatif anlamda bilgi verici bu metinler ise, özneye yaşam zenginliği getirmek yerine var olan yargılarını pekiştirmek gibi bir işlevi üstlerinde taşımakta.

Görüldüğü gibi bir dizi ontolojik ve epistemolojik değişikliği bünyesinde taşıyan bu yenilikler; anlatımını görüntüler üzerine kuran sinema sanatının geleneksel (conventional) anlam ve anlatım niteliklerini belirli ölçülerde yitirmesine yola açacak ve süreç içinde farklı ve yeni bir anlatı dilini geliştirmesini zorunlu kılacak gibi gözükmektedir. Belgesel filmleri de bu bağlamda ele alırsak, o da bu yeni teknolojiye nasibini alacak, değişip, dönüşecek ama Nazif Topçuoğlu'nun fotoğraf sanatı için söylediği 'fotoğraf ölmeyecek ama bir tuhaf kokacaktır' özdeyişi benzeri yeni bir çehreye bürünecektir.

Bu 'yeni' olmanın odağında dijital teknolojinin yarattığı manipülasyon yetisi sayesinde belgesel sinemanın ana ilkesi olan dış gerçekliğin sunumunun daha sorunlu hale gelmesi vardır. Belgesel filmin doğasını, sormak, sorgulamak, yorumlamak gibi unsurlar oluşturur. Yakın gelecekte önümüze çıkacak olan belgesel sinema formu, 'sorgucu metin (interrogative text)' nitelikleri taşımadıkları, kişiye ancak 'bilgi' verebilecekleri ve buna karşın sürecin bilgisi olan 'bilinci' veremeyecekleri için varlığının anlamı yeni bir görünüme bürünecek gibidir. Bir başka deyişle belgesel film yapımının şu anda içinde bulunduğu dönem, 'post-belgesel kültür' olarak adlandırılmakta; modernist bir proje olarak ortaya çıkan 'belgesel sinema', kaydedilen gerçekliğin yeni popüler formları ve kullanımları ile birlikte dijital kültür içinde değişime uğrayıp, yeniden biçimlenecek gibi gözükmektedir.

## KAYNAKÇA

- J. Baudrillard (Çev. Oğuz Adanır), *Simülakrlar ve Simülasyon*, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 1998
- R. Burnett (Çev: Güçsal Pusar), *İmgeler Nasıl Düşünür*, Metis Yayınları, İstanbul, 2007
- G. D. Colin, "Yönetmen Bilgisayardan Bulut Ismarlarsa", *Cumhuriyet Gazetesi*, 7 Ocak Perşembe 1999, s. 12
- D. Cox, "Mappings: The Art of Visualization", *Aesthetic Computing*, Ed. A. Paul Fishwick, MIT Press, USA, 2006
- S. Çalışkan, "Sanal Karakterlerin Sinemadaki Gelişim Süreci", *Selçuk İletişim*, C. 4, S. 3, 2006, s.159-165.
- A. Daldal, "Gerçekçi Geleneğin İzinde Kracauer Basit Anlatı ve Nuri Bilge Ceylan Sineması", *Doğu-Batı Dergisi*, S. 25, 2004, s. 255-273
- C. Denahy, "Digital Technology and Programme-Making", *Introduction to Documentary Production*, Ed: searle kochberg, Great Britain, Wallflower Press, 2002, s.157-169
- S. Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*, MIT Press, USA, 2007
- P. A. Fiswick (Ed.), *Aesthetic Computing*, MIT Press, USA, 2006
- M. Le Grice, *Experimental Cinema in the Digital Age 'Problematising the Spectator's Placement in Film'* British Film Institute Press, UK, 2001, s.172-183.
- İ. Kul, *2000'li Yılların İletişim Teknolojisi ve Multimedya*, Türkmen Yayınları, İstanbul, 1995.

- J. Lowgren, "Articulating the Use Qualities of Digital Designs", Ed: Paul Fishwick, *Aesthetic Computing*, MIT Press, USA, 2006.
- P. Lunenfeld (Ed), *Digital Dialectic: New Essays on New Media*, MIT Press, USA, 2000.
- B. Mc.Kernan, *Digital Cinema*, McGraw-Hill Companies Press, USA, 2005.
- W. J. T Mitchell (Çev: Hüsamettin Arslan), *İkonoloji- İmaj, Metin, İdeoloji*, Paradigma Yayınları, İstanbul, 2005.
- J. Mitry, *Sinema Estetiği ve Psikolojisi*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir, 1989.
- N. Postman, *TV: Öldüren Eğlence*, Ayrıntı, İstanbul, 1994.
- N. Postman (Çev: Kemal İnal), *Çocukluğun Yok Oluşu*, İmge Kitabevi, Ankara, 1995.
- K. Robins, *İmaj-Görmenin Kültür ve Politikası*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999.
- A. Rosenthal, *Writing, Directing and Producing Documentary Films and Videos*, Third Edition, Southern Illinois University Press, USA, 2002
- P. Rotha (Çev: İbrahim Şener), *Belgesel Sinema*, İzdüşüm Yayınları, İstanbul, 2000N. Topçuoğlu, *Fotoğraf Ölmedi Ama Tuhaf kokuyor*, YKY Yayınları, İstanbul, 2000.
- F. Yücel, "Anlatımda Yeni Ufuklar, Matrix`ten Önce, Matrix`ten Sonra", *Altyazı*, Haziran-2003.

<http://www.wardom.org/showthread.php?t=255583>