

Kritik İletişim Çalışmaları Dergisi

www.dergipark.org.tr/pub/kritik

Birincioğlu, Y. D. (2020). Sinema 4.0: Her (Aşk) Filmi Bağlamında Gerçeklik Temsili Sorunu, *Kritik İletişim Çalışmaları Dergisi*, 2020 İlkbahar -01- (23-34)

Sinema 4.0: Her (Aşk) Filmi Bağlamında Gerçeklik Temsili Sorunu

Cinema 4.0: The Problem Of Reality Representation In The Context of Her Film

Yıldız Derya BİRİNCİOĞLU^a

^aDr. Öğr. Üyesi. İstanbul Gelişim Üniversitesi UBYO, deryabirincioglu@gmail.com ORCID: 0000-0003-0119-9341

MAKALE BİLGİLERİ

Makale:

Gönderim Tarihi 8 Kasım 2019
Ön Değerlendirme 19 Kasım 2019
Kabul Tarihi 20 Nisan 2020

Anahtar Kelimeler:

Dijital sinema, Film-dünya, Siborg, Anlatı Analizi, Hipergerçeklik.

Key Words:

Digital Cinema, Film-world, Cyborg, Narrative analysis, Hyperrealism.

ÖZET

Sinema endüstrisinde dijital teknolojinin yaygınlık kazanması ile birlikte film anlatılarının merkezini teknolojik hikayeler oluşturur. 1980'lerden itibaren tartışılan siberetik bir organizma olarak insan-makine etkileşimi bu anlatıların temaları arasında yer alır. Teknofobiden tekno gerçekliğe dönüşen temsili farklılıkları yeni bir dil geliştirir. Geçmişin ötekisi olarak kodlanan siborgler bugün yeni anlamlar ifade etmeye başlar. Bu anlamları araştırmannın merkezine yerleştiren çalışma, software siborg temsillerinden biri olan Her (Aşk, Spike Jonze, 2013) filminde gerçekliğin yeni bir anlatım dili ile nasıl inşa edildiğini açıklamayı amaçlamaktadır. Çalışmada yöntem olarak Mieke Bal'ın anlatı analizi ve mizansen analiz kullanılmaktadır. Zaman, mekân, karakter, olay örgüsü ve neden-sonuç bağı gibi birden çok kavramın birleşmesi ile oluşan anlatı yapısı Daniel Frampton'un "film-dünya" ve Zygmunt Bauman'ın "akışkan modernite" kavramları eşliğinde yorumlanmaktadır. Çalışma mizansen ve anlatı analizleri bağlamında değerlendirildiğinde; Her filminin teknofobiden sıyrılan bir dil yarattığı, bilimkurgu filmlerindeki teknoloji kullanımlarından farklılık gösterdiği ve gerçeklik temsili sorununu aştığı söylenebilir.

ABSTRACT

Technological stories form the center of film narratives as digital technology becomes widespread in the Motion Picture Industry. Human-machine interaction as a cybernetic organism, discussed from the 1980s, is among the themes of these narratives. The representative differences from technophobia into techno reality develop a new language. Encoded as the other of the past, cyborgs begin to express new meanings today. The study, which places these meanings at the center of research, aims to explain how reality is constructed with a new language of narration in the film Her (Aşk, Spike Jonze, 2013), one of the software Cyborg representations. Mieke Bal's narrative analysis and mizansen analysis are used as methods in the study. The narrative structure formed by the merger of multiple concepts such as time, space, character, event pattern and cause-effect bond is interpreted in the accompaniment of Daniel Frampton's "film-world" and Zygmunt Bauman's "fluid modernity". When the work is evaluated in the context of mizansen and narrative analyses, it can be said that each of his films creates a language that is stripped of technophobia, differs from the technology uses in sci-fi films, and transcends the problem of reality representation.

© 2020- e-ISSN 2667-6850

*Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Sorumlu yazar: Yıldız Derya BİRİNCİOĞLU

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0119-9341>

E-mail : deryabirincioglu@gmail.com

GİRİŞ

Yaşamın her geçen gün hızlanması ile birey beklentileri artış gösterir ve ivme kazanan teknoloji yeni trendlerle bu beklentileri karşılar. Geçmişin bilimkurgu fantazyaları dijitalleşme süreciyle günümüzün gerçekliğine ya da hipergerçekliğine dönüşür. Toplumun tüm alanlarına sirayet eden dijitalleşme sürecine sinema endüstrisi de katılır. 16mm kameraların icadı ile film üretiminde sağlanan çeşitlilik, 1970'ler de video teknolojisi ve 1990'larda IMAX ile yeni bir boyut kazanır. Dijital teknolojinin artış göstermesi ile çözünürlük ve esneklik gibi temel kaygılar ortadan kalkar. Ses, ışık ve renk tasarımındaki teknolojik gelişmeler analog yapıyı dijital yapıya dönüştürür. Böylelikle dijital karşısında pelikülün olanakları sınırlı kalır. Pelikül gösterimde kullanılmayan dışında sembolik bir değerden öteye gidemez. 2000'lerle beraber yeni bir döneme girilir. Görsel efekt ve dijital görüntü (CGI) üretime egemen olur. Bu noktadan sonra dijitalleşen sinema var olan gerçek ya da doğayı taklit eden gerçekle yetinmez. Doğayı kendisi yaratarak kurgusal gerçekliği oluşturur.

Sinema, teknolojik gelişmelerle her dönem farklı sanatsal formları üretir. 1990'ların sonundaki endüstriyel ve sektörel gelişmelerle beraber dijital çağın yeni anlatı biçimleri sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, nesnelerin interneti ve yapay zekâ gibi temalar üzerinden kurulur. Dijital çağ öncesinde sinemanın kullandığı bu temalar, ağırlıklı olarak bilimkurgu türünün özelliklerini kapsarken teknolojinin gündelik hayatta kullanımı ile yerini film-dünyadaki gerçekliğe bırakarak bilimkurgu türünün dışında konumlanır.

Türün değişmesi CGI ile oluşturulan dijital görüntünün gerçeklik temsili sorununun popülaritesini yitirmesine olanak tanımaz. Tartışmalar sinemanın öldüğü ve gerçeklikle bağının yeniden kurulmamak üzere koştugu yönündedir. Peki dijitalleşme, sinemanın gerçekçi yapısını öldürmekte midir? Dijital sinemanın argümanlarını kullanarak temsiliyet sorunu aşılabilir mi? Dijital sinema yeni bir dil oluşturarak hikâye anlatıcılığını yeniden inşa edemez mi? Çalışma bu sorulara cevap aramaktadır.

Dijital teknoloji üretim koşullarını yenilemek açısından sinema endüstrisine katkı sağladığı kadar hikâye anlatıcılığının dönüşmesine de katkı sağlar. Bu noktada, endüstri 4.0'ın teorik ve pratik olarak yaygınlık kazandığı günümüzde sinema, anlatı yapısında teknolojinin gündelik hayata sızan örneklerine dair anlatıları inşa ederek seyircinin gerçeklik algısını yeniden üretir. Dijital sinema alanında yapılan çalışmalar

teknolojinin üretim, dağıtım ve gösterim koşulları ile sınırlandırılırken bu çalışma dijital sinemanın kendi dinamikleri neticesinde oluşturulan yeni anlatım yollarının/içeriklerinin Her (Aşk, Spike Jonze, 2013) filmi dahilinde nasıl üretildiğini ortaya koyulmayı amaçlamaktadır.^{1*} Çalışmada Her (Aşk) filminin sahip olduğu anlatım dili, Daniel Frampton'ın film-dünya ve Zygmunt Bauman'ın akışkan modernite kavramlarından yararlanılarak açıklanmaktadır. Çalışmanın temel iddiası, dijital sinemanın endüstri 4.0 ile birlikte dijital teknolojilere dair anlatı ve temsillerini, geleceğin distopik mekân ve zaman anlayışından bağımsız olarak kurduğu ve film-dünyada yeni bir anlatım dili oluşturarak gerçekliği yeniden ürettiği yönündedir. Sinemada anlatı kuramı hikayelerin anlatım şekli ve seyircinin anlayışına sunulan hikayelerin nasıl oluşturulduğuna odaklanır. Anlatı birden çok kavramın -zaman, mekân, karakter, olay örgüsü, çatışma, neden-sonuç bağı- birleşmesinden oluşur. Diğer taraftan sinemanın anlatım dilini oluşturan temel öğelerin imaj, renk, ses, kadraj, hareket, kurgu ve diyalog olması nedeniyle çalışmada Mieke Bal'ın anlatı yöntemi ve mizansen çözümlemesinin bir arada kullanıldığı değerlendirmeler yapılmaktadır (Bal, 1999). Anlatı çözümlemesi mekânın karakter ve öykü ile ilişkisi üzerinden gerçek ve temsil politikalarını tartışır. İzleyici tarafından görülen bu kavramlar alternatif söylemler üreten anlatı yapısının çözümlemesini sağlar. Anlatı yapısında yer alan mekân ve karakter kadar imgenin oluşturduğu anlamların gerçekle kurduğu ilişki üzerine düşünebilmek ve imgenin masum olmayan yapısını ortaya çıkarmak için mizansen yapısını da değerlendirmek gerekir (Rose, 2002: 33). Bu değerlendirme karakterin ya da anlatıcının oluşturduğu duygusal yapının açıklanmasında, mekânı oluşturan görsel kodların değerlendirilmesinde ve değişen anlatı yapısının yorumlanmasında etkili olur. Dijital sinemada değişen anlatım diline geçmeden önce dijitalleşme sürecine ve sinema ile olan ilişkisine bakmak anlamlı olabilir.

1. Dijital Devrim Analog Sinemayı Öldürüyor Mu?

Globalleşmenin en son dalgası endüstri 4.0, üretim ve tüketim süreçlerine büyük bir değişim getirir. Alman hükümetinin oluşturduğu bir çalışma grubu tarafından 2011 yılında Hannover fuarında resmi sanayi politikası olarak ortaya atılan endüstri 4.0 kavramsallaştırması üretim süreçlerinde akıllı "smart" ve kendi kendine yürütülebilen sistemlerin yaygınlık kazanmasını sağlar (Görçün, 2017: 143). Klaus Schwab'a göre 4. endüstri devrimi, dijitalleşme ile hız kazanır. Birbirine bağlantılı teknolojilerin değişimi ve çeşitliliği, makinelerin iletişimini etkin hale

sinemada görsel imge olarak temsil edilen siborglerin aksine ses imgesi olarak temsil politikası oluşturmasıdır.

* ¹Örneklemin oluşturulmasında belirlenen temel kriterler; 4. Endüstri devrimi kavramsallaştırması sonrası çekilen filmde yapay zekâ imgesinin gündelik yaşam pratiklerinde yer alan bir teknoloji olarak kullanılması ve film uzamının distopik mekân ve zaman anlayışının aksine reel zamana gönderme yapması ve bugüne kadar

getirir (Schwab, 2016: 17). Bu bağlamda endüstri 4.0 insan ve nesne arasındaki etkileşim düzeyini, veri akışını, eşzamanlı ve sistemli bir biçimde sağlayarak en üst düzeye çıkarmaktadır. Bununla birlikte gerçek ve sanal dünya arasındaki entegrasyon ileri boyutlara taşınmakta ve insan faktörü olabildiğince dışarıda bırakılmaktadır. Endüstri 4.0 ile veri toplama ve analiz sistemi işlerlik kazanmakta ve eşzamanlı olarak toplanan veriler hızlı bir şekilde anlamlı bilgiler haline dönüştürülebilmektedir (Görçün, 2017: 145). Dijital teknolojinin gelişmesi sonucunda robotik kullanımı yaygınlaşan nesnelere kazandıkları sanal kişilikler ve yetenekler ile kendi aralarındaki iletişim aktarımını makineden insana ya da makineden makineye sağlayabilmektedir. Bu noktada endüstri 4.0 otomasyon sisteminde sağladığı başarının aksine akıllı gözlem ve karar alma süreçlerini içerdiği için önem kazanmaktadır (Alçın, 2016: 21). Başka bir deyişle, dijitalleşme ve yapay zekâ iletişiminin yaygınlık kazanması 4. endüstri devriminin başarısı olarak özetlenebilir.

Dijitalleşme kavramını açıklarken Lev Manovich ve Charles S. Swartz'ın açıklamalarından yardım alınabilir. Manovich'e göre, dijitalleşme, kodlardan, sayısal verilerden, matematiksel simgelerden oluşan iletiler bütünüdür (Manovich, 2001: 27-28). Bilgisayar teknolojisi ile yöndeşme/yakınsama etkinlik kazanır ve medya içeriklerinin üretimi, dağıtımı hatta tüketimi farklılaşır. Bu noktada, sinema endüstrisi de teknolojik gelişme ve değişimleri yakından takip ederek dijitalleşmektedir. Manovich, *What is the Digital Cinema (Dijital Sinema Nedir?)* adlı çalışmasında sinemayı kompozisyondan renklendirmeye, görüntü işleme sürecinden kameraya, görsel efektlerin ve bilgisayarda oluşturulan görüntülerin birer simülasyonu olarak yorumlamaktadır (Manovich 1995: 302). Manovich, bu simülasyonu elastik gerçeklik olarak kavramsallaştırır. Objektif ölü gerçekliğin aksine hareketli fotografik gerçekliğin bilgisayar teknolojisi ile sayısallaştırılıp dönüştürülmesiyle elde edilen bu gerçeklik, dijital sinemanın yeni parametreleri arasında yer alır (Manovich 1995: 8). Manovich, dijital sinemanın ilk dönemlerinde üretim koşullarının gerçeklik hissini artırmak için pelikül teknolojisini taklit ettiğini ve ilerleyen süreçte gerçekliğin eğilip bükülen bir yapısal özellik kazandığını belirtmektedir. Ronald Bergan da Manovich'in bu açıklamalarını destekleyen bir yorum yapmaktadır. Ona göre, dijital sinema, post prodüksiyon süreci ile başlamakta ve filmleri kurgulamak için bilgisayar teknolojisinin zenginlikleri kullanılmaktadır. Bu bağlamda *Goodfellas* (Sıkı Dostlar, Martin Scorsese, 1990), *Natural Born Killers* (Katil Doğanlar, Oliver Stone, 1994) ve *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) gibi filmler dijital çalışma örnekleri arasındadır. 1990'larda kullanılmaya başlanan dijital sinema teknolojisinin bugün daha da zenginleştirilerek epik, tarihi, kostüme avantür filmlerde kullanıldığı söylenebilir.

Jenkins'in belirttiği gibi dijitalleşen sinema endüstrisinde özellikle Hollywood filmleri bilgisayarda yaratılan özel efektlerden (CGI computer generated imaging), bilgisayar oyunlarından, dijital imge ve sanal gerçeklik sistemlerinden oluşmaktadır (Jenkins, 1999: 236). 1990'larda başlayan CGI kullanımı ile *Terminatör 2* (James Cameron, 1991), *Jurassic Park* (Steven

Spielberg, 1993), *The Mask* (Maske, Chuck Russell, 1994), *Star Wars Episodes* (Star Wars Serileri, George Lucas, 1999) gibi filmlerde dijital imge ve görsel efekt kullanımına rastlanır.

Dijitalleşmenin film evreninin bir parçası haline gelmesi görüntünün bilgisayar ortamında üretilmesi ya da kamera görüntüsünün üzerine birbirinden farklı birçok ekleme ve dönüştürmenin yapılması (post prodüksiyon) ile gerçekleşmektedir (Erkılıç, 2017: 62). Öyle ki bilgisayar teknolojilerinden yararlanarak üretilen imge repertuarlarının canlı bir insanın oynadığı karakter mi yoksa bilgisayar üretimi bir karakter mi olduğu anlaşılabilir. Bu bağlamda *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) filmi ilk hiper-gerçek vizyon filmi olarak seyirciye sunulmaktadır (Sözen 2009: 92). Bu teknik daha sonra *Lord of the Rings* (Yüzüklerin Efendisi, Peter Jackson, 2001), *300* (300 Spartalı, Zack Snyder, 2006) ve *Avatar* (James Cameron, 2009) gibi filmlerde de kullanılır.

Swartz ise, *Understanding Digital Cinema (Dijital Sinemayı Anlamak)* adlı çalışmasında sinemanın dijital teknolojiden yararlanarak üretimden dağıtımına hatta gösterime kadar pelikülden arınan yapısına vurgu yapar (Swartz, 2005). Sinemanın yeni bir kimlik kazandığı dijitalleşme sürecinde üretim koşulları dışında gösterim ve tüketim koşullarında da değişimler görülmektedir. Pelikülün hâkim olduğu salonlar yerini ev sinema, DVD, HD-DVD ve Blu-Ray sistemlerine bir sonraki aşama da ise DVR (digital video recorder) ya da Netflix gibi online izleme pratiklerine bırakır. Bu izleme pratikleri yeni teknolojilerle birlikte filmi seyredilen, dondurulan zamana ve mekâna yayılan bir forma dönüştürür.

Yapım, dağıtım, gösterim ve izleme koşullarının yanı sıra dijital teknoloji, sinema anlatısını, karakter yapısını ve film dilini de etkiler. İzleyici klasik anlatı yapısını oluşturan karakterin mekân ile kurduğu ilişki üzerinden tanıklık edebileceği gibi, anlatıyı kendisinin kurduğu yanılsamasına kapıldığı interaktif film ile çağdaş ya da postmodern anlatıları yeniden üretebilir. Tüm bu ontolojik değişimlerin analog sinema dönemine sembolik bir anlam kazandırarak o dönemi kapadığı yerine metinlerarası niteliğe sahip yeni dijital teknolojiler dönemini başlattığı söylenebilir.

2. Dijital Film Dünyada Akışkan Anlatım: Teknofobiden Teknogerçeğe

Dijital sinema teknolojisi kendi dinamikleri ve pratikleri sayesinde oluşturduğu anlatım yapısında klasik film diline ilişkin algıları büyük oranda değiştirerek gerçeklik temsiliyi eğip bükmektedir. Özellikle gerçeklik algısının güçlendirilmesi için uygulanan görüntü manipülasyonu, arka plan düzenlemeleri, dijital renklendirme ya da üç boyutlu animasyonlar klasik/geleneksel film dilinde yer alan realitenin yeni sinema estetiği bağlamında kurgulanmasını sağlar (Kolker, 2009: 159).

Kurgulanan gerçeklik yanılsamasında seyirci, dijital sinemanın imge repertuarlarının kullanıldığı film uzamındaki realiteyi sorgularken beraberinde gerçek hayatı da anlamlandırma çabası gösterir. Ancak seyirci imgelerin arasına gömüldükçe, sinema perdesi görüntü ve gerçek

arasındaki mesafeyi aralar. Metafizik nitelikte yabancılaştırmaya dayanan anlatılar, reel/gerçek olandan ayrılarak sanal ya da hipergerçek^{2†} bir görünüm kazanmaktadır. Bu görünüm, mit ve mitolojik öykülerle zenginleştirildikçe de reel dünyanın acılarından kaçmak isteyen bireylerin acılarına temas etmeden onları uyuşturan bir fantazyaya boyutuna dönüşmekte ve onların bilişsel ve düşünsel yeteneklerini yerle bir etmektedir. İmge, betimlediği şey, anlam ve gerçek bu noktadan sonra yerini dijital teknolojinin ürettiği gösteriye/simülasyona/hipergerçekliğe bırakır. Baudrillard'ın, gerçeğin simülasyona dönüşen evren metaforu dijital sinema endüstrisini biçim ve içerik olarak kullanan bilimkurgu anlatılarının vazgeçilmez bir parçası olur.

1970'li yıllardan itibaren doğal toplumsal düzenlemeleri tehdit eden şeyler teknoloji metaforuyla temsil edilir. Teknoloji, basit bir dijitalleşme sorunu değil, ideolojik bir niteliğe sahiptir. Teknoloji muhafazakâr toplumsal otoritenin temelini oluşturan ideolojiyi tehdit ettiği için muhafazakâr yönelimler tarafından olumsuz resmedilir. 1980'lerde muhafazakâr teknofobik filmlerin sayısı bir miktar azalsa da insan-makine/robot karşıtlığı ideolojik olarak inşa edilmeye devam eder (Ryan ve Kellner, 1997: 380).

Ünsal Oskay, Çağdaş Fantazyaya: Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması adlı çalışmasında Darko Suvin'in bilimkurgu eleştirilerinden yola çıkarak sinemada teknoloji temsiline dair değerlendirmelerde bulunur. Bu çerçevede, bilimkurgu anlatılarının temel yapısı bilinç sınırlarını ve kalıplarını aşan, yabancılaştırma etkisine sahip alışılmamış öznelere oluşur. Bu anlatılar, sınıfsal ve ulusal farklılaşmaları ve bölünmeleri ortadan kaldırmak yerine korku, kuşku ve güvensizlik duygusunu bir araç olarak kullanmaktadır. Bilimkurgu

anlatılarında modern toplumlarda artan “fantazyaya” olgusu dijital sinemanın argümanlarından yararlanarak her gün yeniden üretilmektedir (Oskay, 2017: 64-65). Oskay'a göre teknoloji bu yeniden üretimi bilimkurgu anlatılarının merkezinde yer alan yabancılaştırma ve ötekileştirme olgularının güçlü yapısı sayesinde gerçekleştirir. Diğer taraftan endüstri 4.0 ve yapay zekâ teknolojisinin gündelik yaşam pratiklerinde yer almaya başlamasıyla sinema anlatısını oluşturan öykü (olayları, karakterleri ve mekânı kapsar) ve söylem (olay örgüsü, zaman, kurgu, ses, mizansen ve sinematografik araçlar) (Abisel vd. 2005: 205) kavramları yeni bir kimlik kazanır. Farklılaşan anlatsal kimlik ile vurgulanmak istenen daha önce öykü anlatımında yabancılaştırıcı ve bölücü niteliğe sahip olan anlatım yapısının değişmesidir. 13.yy Rus Halk destanından alınan ve gelecek evrende yeniden kurgulanan Star Wars filminin yönetmeni George Lucas gibi bazı yönetmenler, bu dijital gelişimin sinemaya getirdiği ontolojik değişimi kabul etmeyerek hikâye anlatım sürecinde teknolojinin hiç bir etkiye sahip olmadığını vurgulamasına rağmen (Mc Kernan, 2005: 8) teknoloji ve dijitalleşmenin anksiyete yaratan yapısından yavaş yavaş sıyrılmaya başladığı söylenebilir.

Genel olarak bakıldığında sinema anlatılarında teknoloji olgusu iki temel yapıda kullanılır. Bunlardan ilki, teknolojinin yenilik ve değişim getiren yapısı, ikincisi ise, geçmiş ve yerleşik olan düzenin işgaline ilişkin yapısıdır. Anlatılarda yer alan doğa/kültür, akıl/duygu, insan/makine düalizminde cisimleşen teknolojiye dair kaygılar, aşkınlştırılarak aşırı belirlenen anlamlar çerçevesinde kurulur. Teknolojinin toplumsal ve kültürel alanda getireceği dönüşümler Terminatör gibi kötü yapay zekâ imgeler tarafından üretilir (Ryan ve Kellner, 1997: 390).

2000'lerin başına kadar teknoloji, sinema anlatılarında olumlu

² Baudrillard, gerçeklik kavramının sorgulanmasında simülasyon ve simülark kavramlarının oldukça etkili olduğunu belirtir. Simülark düzeni üzerinden tarihsel okumalar yapar. Baudrillard'a göre simülark düzeni üç basamaktan oluşur. İlk basamak doğal değer yasasının belirlediği kopyalamadır. Rönesanstan/feodal yapının yıkılıp yerini sanayi devrimi/burjuva düzenine bırakması ile sınıflar/statüler arasında görülen göstergesel yarışır. Bu dönemde statülerin kast sistemi benzeri sınırlarla ayrılmasına neden olan zorunlu göstergeler dönemi sona erip sınıf ayrımı olmadan prestij göstergeleri/değerleri özgürce üretilir. Ancak özgür gösterge zorunlu göstergenin kopyasıdır. Bu kopyalama “özgün” göstergenin doğasının bozulmasından değil, zorunluluktan arındırılıp rekabetçi olmaktan başka bir şansı kalmamasından kaynaklanır. Zorunlu ile ilişki halinde olan özgür gösterge dünya ile olan bağımlı doğallığa dayandırarak simule eder. Bu ilişki nesnel dünyadaki değiş-tokuş değerini üretir. Bkz: Jean Baudrillard, **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, (çev. Oğuz Adanır), Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2008, s.87-89. İkincisi basamak ticari değer yasasının belirlediği üretimdir. Seri üretim özelliği taşıyan asılla kopyası arasındaki benzerlik eşdeğerlik ve aynılık üzerine oturmuş bir ilişki biçimidir. Seri üretim özelliği ile nesnel birbirlerinin sonsuz sayıdaki simülaklarına benzer ve onları üreten insanlar da birbirlerinin simülaklarına dönüşür. Bkz: Jean Baudrillard, **Simgesel Değiş Tokuş ve**

Ölüm, (çev. Oğuz Adanır), Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2008, s.96.

Üçüncüsü basamak ise yapısal değer yasası tarafından belirlenen simülasyondur/hipergerçekliktir. Mesafelerin belirsizleşmesi, gerçek ve düş arasındaki ayrımın azalması ve bireylerin sanallık içinde simülark bombardımanının etkisi altında kalması ile gerçeğin üstünde ondan farklı bir gerçeklik oluşur. Hipergerçeklik gerçeğin taklidi olmadığı gibi yeniden üretimi de değildir. Gerçeğin tüm donelerine sahip olmasına rağmen gerçek olmayandır. Bkz: Jean Baudrillard, **Simülakrlar ve Simülasyon**, (çev. Oğuz Adanır), Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2010, s.42-44. Gerçekle düş arasındaki farkın yok olarak gerçeğin değer kaybına uğramasıdır. Simülasyon çağında göstergeler ve imgeler gerçeğin yansıması, değişmesi ve yok olması aşamasında oldukça önemli bir role sahiptir. Simülasyon yok olan gerçeğin göstergeler dolayısıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir. Bkz: Jean Baudrillard, **Simülakrlar ve Simülasyon**, (çev. Oğuz Adanır), Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2010, s.7. Başka bir deyişle gerçek araçla girdiği ilişki dahilinde kopyanın kopyasına dönüşerek tözünü kaybetmektedir.

ve uzlaşmacı bir yaklaşımdan ziyade korku, tehdit ve rekabetçi kapitalizmin sömürü aracı ile ilişkili olarak teknofobik bir anlama sahiptir. Denetimden çıkan teknoloji, özellikle bilimkurgu ve siberpunk türündeki filmlerde makinelerin, robotların ya da yapay zekaların üstün ve kötücül bir güç kazanarak insanlara karşı iktidar mücadelesi vermesini konu alır. Teknoloji hayatın içindeki saplantıları, endişeleri, korkuları, umutsuzlukları, ekonomik sorunları ve cinsel problemleri kolektif bilinçdışına taşır ve insanla girdiği mücadelede savaşı kazanıp tahakküm kuran taraf olur (Atayman, 2004: 118). 2000'li yıllarla birlikte makine ve insan arasında kurulan çatışmalı klasik/geleneksel anlatı yapısı yerini alternatif uzlaşmacı bir evrene bırakır. Teknoloji insanlaşıp, ruha ve duyguya bürünmeye başladığında gerçeklikle olan bağı da güçsüzleşir (Atayman, 2004: 119). Bu bağlamda, makineler, yapay zekalar ve robotlar insanlar kadar barışçıl, özverili ve duygusal bir yapı içerisinde temsil edilir. Bu noktadan sonra teknolojinin bellek ve kimlik kaybına neden olduğu düşüncesinin aksine iktidar sahiplerinin teknolojiyi yeni bir toplum yaratmak için araç olarak kullandığı düşüncesi etkin olmaya başlar (Favaro, 2017: 13). Sinemanın ideoloji ile olan ilişkisi, anlatıda yer alan olay örgüsü ya da karakter yapısındaki ontolojik değişim ile kendisine yer bulur. Bu noktada dijital sinemanın etkinlik kazanması ile ontolojik yapıdaki ilk değişim, kurgusal gerçekliğin inşa ettiği imge repertuarlarının seyirciye farklı anlatsal pratiklerle sunulmasında görülür. Yozlaştırıcı ve korku öğesi kimliğinden arınan teknolojinin göstergelerin ve sembollerin anlam ürettiği gündelik hayatta imgenin derin gerçekliğini değiştirip, dönüştürdüğü söylenebilir.

Dijital sinemanın gerçeklikle kurduğu ideolojik bağın yıkılması sonucunda sinemanın ontolojik yapısındaki değişim hakikat ve tanıklık ilişkisinden çıkarak simülasyon ve yansıma/yanılsatma ilişkisine dönüşür. Baudrillard'ın deyişiyle, sinema görsel iletişim araçları dolayısıyla gerçekliğin kendisinin bizzat kurmaca olduğu hakikatini unutturarak sinematografinin kusursuzlaşması ya da dijitalleşmesi ile bağlantılı olarak gerçek dünyadan kopma sürecini derinleştirir (Baudrillard, 1997: 146). Bu kopuş, içinde yaşanılan çağı "anlık zaman sıkışması" olarak tanımlayan Virilio'nun açıklamaları ile birlikte düşünülebilir. Virilio'a göre toplumsal hayatta olayları aktarma aracı olan mecralar/biçimler asıl olayın/hakikatin kendisine dönüşebilir. Gerçeklik/hakikat kendine referansla yeni anlamlar kazanan temsil pratiklerinden biri haline gelir (Virilio, 2003: 9). Toplumda enformasyon akışı nedeniyle yanılsama dolu perspektifler üreten sanal dünyanın aşırılığı hakikatin yitip gitmesine neden olur. Sanal gerçekliğe odaklanılmış yeni bir algılama tarzının dolaşıma sokulduğu bu toplumda sentetik görme biçimleri gerçek dünyanın yerini alan sanal görüntüyü inşa eden sınırsız imge tüketimi ile şekillenir (Virilio, 2003: 19). Bu noktada sınırsız imge ya da iletilerin hızlığı belirli bir gerçeklik sürecini inşa etmek yerine ona müdahale ederek gerçekliği tersyüz eder. Hızlı imge akışının zamana ve mekâna ait algısal parçalanmışlık yaratımı gerçek dünyadan kopmaya neden olur (Yaşar, 1999: 30). İster hızlı imge akışı ve tüketiminin belirlediği sentetik görme biçimi olsun ister de hakikat ve tanıklığın belirlediği temsile dayalı görme biçimleri olsun unutulması gereken nokta kurgusal gerçeklik mitini oluşturan imgelerin her zaman film-dünya

düzleminde ve gerçektışıllıkla üretildiğidir.

Dijital sinema ve gerçeklik arasındaki bağın sorgulanmasında Daniel Frampton'un film-dünya kavramından yardım alınabilir. Frampton, Filmzofî adlı çalışmasında kendine ait bir dili ve dünyası olan sinemanın, gerçekliğin basit bir inşası olmadığını belirtir. Ona göre, film "gerçek" ile ilişkilendirilebilecek şeffaf bir yapıya sahip değildir. Aksine imgelediği şeye dair taşıdığı inançlara tabidir. Kurmaca temelli film-dünya, gerçeklik algısını ve anlayışını eğip bükür. Film-dünyada gerçeklik kullanılmaktadır ancak gerçeklik değiştirilip yeniden biçimlendirildikten sonra seyirci ile buluşturulmaktadır (Frampton, 2013: 18). Bu doğrultuda, Frampton filmin gerçekliğe sadık kalması fikrine, film üslubunun ve olanaklarının sınırlandırılması nedeniyle karşıdır. Film-dünyada akseden gerçeğin düşünceleridir ancak perdede görünen imgeler gerçek değildir. Film-dünya, üzerinde düşünülüp tasarlanan ve inşa edilen bir dünyadır. Öyleki sonsuz bir canlandırma potansiyeline sahip bu dünyanın gösterim süresi boyunca karakterler, âşık olur, ayrılır, kavuşur, kendini keşfeder ya da ölür (Frampton, 2013: 19). Frampton'un da belirttiği gibi gündelik yaşam pratiklerine sızan gerçek ile perdeye yansıyan gerçek dijitalleşme süreci ile hikâye anlatıcılığının dönüşümüne de neden olur. Gerard Genette de gerçeğin yeniden inşasına dair değerlendirmelerini film anlatısının öykünme ve öyküleme ayrımı çerçevesinde yapar (Genette, 2011). Ona göre, anlatılarda gerçeğin yansıtıldığı fikri bir yanılsamadır. Film anlatısında gerçeklik etkisini ve temsil fikrini yaratan anlatıcı ve odaklayıcı (focalization) unsurlardır. Bu unsurlar olay, karakter, zaman ve mekân gibi anlatı düzeyleri ile zenginleştirilerek anlam üretimini gerçekleştirir. Benzer bir açıklamayı anlatı yapısı üzerinden Mieke Bal da yapar. Ona göre, anlatı üç yapının girift ilişkisiyle oluşur. Bu noktada anlatı eylemini somutlayan ilk yapı metindir (text). Metnin içinde yer alan ve kurmaca olayları sunan ikinci yapı hikâyedir. Anlatı düzleminin mantıksal ve kronolojik açılımı olan üçüncü yapı ise fabula içindeki karakter, zaman, mekân ve olayların oluşturduğu katmanlı bileşendir (Bal, 1999: 5). Bu katmanlı bileşenler film dünyadaki temsil politikalarına gerçeklikle ilişki kurulan ya da gerçeklikten uzaklaşılacak bir anlam kazandırır.

Hikâye anlatıcılığının dönüşmesinde bireyselleşen toplumun dijital teknolojiye uyum sağlamak için akışkan bir form kazanması da oldukça önemlidir. Bu bağlamda dijitalleşmeyi postmodernizmin aksine akışkan modernite kavramı ile ilişkilendiren Zygmunt Bauman'ın değerlendirmeleri hatırlanabilir. Ona göre, hareket halinde olan günümüz toplumları, kültürel ve sosyal bağlamda akışkan bir yapıya sahiptir. Bauman, yaşam biçimlerini temsil eden akışkan modernitenin bu hareketli yapısını dört temel nedenle ilişkilendirir. İlk olarak gündelik yaşam pratikleri, davranışlar ve rutinler gibi sosyal formlar eskisi gibi uzun süreli değil, kısa süreli varlık göstermektedir. İkinci olarak toplumda politik tutum ve iktidar arasındaki bağ küreselleşme ile güçsüzleşmektedir. Üçüncü olarak toplum, hız, zaman ve hareket etkisiyle kolektif yapısını kaybederek her geçen gün daha da bireyselleşmektedir. Son olarak bireyler, özgür seçimlerde bulunmakta ve bunların sonuçlarına dair hayatlar yaşamaktadır (Bauman, 2008: 1-4). Toplumunu dönüştüren ve değiştiren hız,

zaman ve hareket/akış dijital teknoloji kullanımıyla kendi gerçeklik algısını her gün yeniden inşa eder. Özellikle klasik anlatı sinemasında bireysel hikayelerin etrafında şekillenen anlam örüntüleri, kahramanın yolculuk yaptığı film dünyada anlatı düzeyleri çerçevesinde dolaşıma sokulur. Bireyselleşen toplumun gündelik yaşam pratikleri arasında yer alan sinemada teknolojinin ürettiği gerçeklik ve doğada var olan gerçeklik film-dünyanın yarattığı hikâyelerde ve anlatı yapısında çarpıştırılır. Dijital sinemanın biçimsel ve içeriksel özelliklerini kullanarak oluşturulan Her (Aşk, 2013) filmi 1990'ların software siborg anlatılarını yeniden üreterek maddi gerçekliğin yoğunlaşmış bir imgesi olarak sunulur. Filmin oluşturduğu yeni anlatım dili teknolojinin bölücü etkisi ve gerçeklik temsili sorunu üzerinden tartışılabilir.

3. Her (Aşk) Filmi Öyküsü: Sanal İletişime Açık Mısınız?

Film, Theodore Twombly'nin Chris'in ağzından Loretta'ya yazdığı mektup ile açılır. "Engüzelmehtuplar.com" adlı bir internet sitesinde çalışan Theodore, fotoğraf ve birkaç bilgi karşılığında çiftlere duygularını ifade eden mektuplar yazmaktadır. Theodore yaşadıkları sorunlar nedeniyle karısı Catherine ile bir süredir ayrı yaşar. Catherine, Theodore'dan ayrılmak istemesine rağmen Theodore bu isteğe sıcak bakmamaktadır. Theodore, her geçen gün dijitalleşen dünyada kendisini daha da yalnız, kırılğan ve melankolik hisseder. Her gün işyerinden gelen talepler doğrultusunda başkalarının duygularını ifade eden mektuplar yazarak onlara duygusal olarak yardım eder. Ancak kendi sorunlu ilişkisinde bir kez olsun mektup yazarak duygularını ifade etmeyi denemez. Bir gün yolda yürürken Element şirketinin yapay zekâ OS1 işletim sistemi reklamını görür ve denemeye karar verir. Yapay zekâ, işletim sistemi sestem analiz yapabilen ve sezgi yeteceği ile karşısındakinin düşüncelerini algılayabilen kişiye özel bir işletim sistemidir. Theodore, satın aldığı ve kendisine Samantha adını veren yapay zekâ ile tüm zamanını geçirmeye başlar. Samantha başlarda Theodore'un maillerini cevaplayıp, redaksiyon gibi işlemleri yaparken bir süre sonra onun arkadaşı olur. Amerika'nın Los Angeles şehrinde geçen anlatıda gerçek zaman ve mekân kullanılır. Bu şehirde insan yaşamının neredeyse tamamına hâkim olan dijital teknolojinin izleri görsel efekt ve CGI tekniği kullanılarak filmin hemen hemen her sahnesinde seyirciye sunulur. Bir sahnede işe giden insanlar, işletim sistemleri ile sesli komutlar eşliğinde gündelik iş trafiğini yürütürken başka sahnede, insanlar hologramlar ile fotoğraflara bakmakta diğer bir sahnede ise, Theodore ve dijital oyun yazılımcısı olan arkadaşı Amy avatarlarla oyun oynamaktadır. Film uzmanında teknoloji, sadece bireylerin boş vakitlerini geçirmek için kullandıkları bir araç değildir. İş hayatından eğlenceye arkadaşlıktan aşk ilişkisine kadar herşey dijital dünyanın sınırları içerisinde yaşanmaktadır. Filmde sadece Theodore değil, Amy de eşinden ayrıldıktan sonra Charles'in işletim sistemi ile bir ilişki yaşar. Theodore, Samantha ile vakit geçirdikçe aralarındaki arkadaşlık ilişkisi duygusal bir nitelik kazanır. Theodore karısından boşanmaya karar

verir, Samantha ile olan ilişkisini daha da derinleştirir. Tüm zamanını onunla geçirir ve arkadaşları ile tanışır. Gerçek mekânlarda sanal gerçekliği yaşayarak ona olan bağı güçlendirir. Theodore, bir gün Samantha'yı aradığında ona ulaşamaz kendisini terk ettiğini düşünür. Bir süre sonra aramalara cevap veren Samantha, yapay zekâ olarak kafa karışıklığı yaşadığını belirtir. Metroda işletim sistemleri ile konuşan insanları gören Theodore, Samantha'nın kendisi dışında başkalarıyla da ilişki yaşadığını anlamaya başlar ve korkularıyla yüzleşir. Tek başına sahip olmak istediği işletim sistemi bir süre sonra Theodore ve diğer kullanıcıları terk eder. Film, Amy ve Theodore'un birbirlerine destek olmak için sarıldıkları sahne ile kapanır.

4. Sinema 4.0'a Doğru Son Bir Adım: Her (Aşk) Filminin Akışkan Anlatı Çözümlemesi

Dijitalleşme ile daha da popülerlik kazanan postmodern sinema, nostalji, gerçekliğin yeniden üretimi, cinselliğin metalaşması, tüketim kültürü ve yabancılaşmış bireyi konu alır (Büyükdüvenci, ve Öztürk, 1997: 23). Postmodernizmde bireyselleşen ve yabancılaşan toplum için zaman ve mekân kavramları önemini yitirir.

Veysel Atayman'ın kurtarıcı miti, popüler kültür ve bilimkurgu ilişkisini irdelediği Postmodern "Kurtarıcılar" adlı çalışmasında belirttiği gibi bilgisayarlar dünyayı, iletişim yapılarını, zamanı ve mekânı kendine özgü "şimdi" oluşacak şekilde değiştirir (Atayman, 2004: 114). Her (Aşk) filmi de bilgisayarların yarattığı "o an" gibi "sembolik bir şimdi" de geçer. Film, Mieke Bal'ın anlatı çözümlemesi bağlamından yola çıkılarak yorumlanır. Bal mekân ve karakter arasındaki bağı duygu aktarımcılığı üzerinden kurar (Bal, 1999: 133). Bal'a göre karakterin çerçeve içinde ya da çerçeve dışında konumlandırılması, onun iç mekânda ya da dış mekânda yer alması seyirciye aktarmak istediği güven duygusu ile ilişkilidir (Bal, 1999: 133). İç mekân dış dünyanın tekinsizliklerinden arındırılan ve duyuların (görme, duyma, dokunma vs) rahatça hissedildiği alandır. Dış mekân ise tekinsiz ve güvensiz yere referans verir ancak birbirinden çok seçeneğin yer alması nedeniyle karaktere özgürlük vaat eder. Mekânın karakter/anlatıcı ile kurduğu ilişki, iç mekân- dış mekân dikotomisinde anlam kazanır. Diğer taraftan mekânın öyküyle ilişkisine bakıldığında durağan ya da dinamik yapısıyla olay örgüsünü şekillendirdiği görülür. Bal'ın anlatı çözümlemesi bağlamında mekân ve zaman boyutu ilişkilendirildiğinde filmde yer alan mekânın ve zamanın, geçmişe ya da geleceğe dair atıfları söylenemez. Filmde ABD'nin Los Angeles şehrinde günümüzden farklı olmayan bir zaman diliminde "şimdi"nin hikâyesi anlatılır. Filmde dinamik mekanlar; toplumun tümünün dijitalleşme sürecine alışmış ve teknolojiyi gündelik yaşam pratiklerine dahil ettiği, sokaklar, metro istasyonları, turistik yerler ve işyerleridir. Bu mekanlarda işletim sistemleri sayesinde cep telefonlarına verilen sesli komutlarla mailler okunup, ajandalar oluşturulmakta ve iletişim kurulmaktadır. Filmde bugünün Siri ya da Sophia gibi işletim sistemlerinden çok da farklı olmayan teknolojilerle Theodore günlük işlerini yapmaktadır. Geri kalan zamanlarında popüler olan "engüzelmehtuplar.com" internet sitesinde

birbirlerine duygularını açamayan insanlara onların ağızından mektuplar yazarak hislerini ifade etmelerine yardımcı olmaktadır.

Dijitalleşmenin toplumu yaşamında sıradanlaşması/normalleşmesi/doğallaşması Theodore'un Element şirketinin OS1 işletim sistemi reklamını gördüğü sahnede seyirciye aktarılır. Filmde Theodore'un iletişime kapalı olan yapısı toplumdaki bireylerin her dakika işletim sistemleri ile kurdukları iletişimi gösteren ironik anlatımı ile güçlendirilir. Film anlatısında Theodore için ilk başta durağan mekân olan metro istasyonu reklamı fark etmesi ile dinamik bir mekâna dönüşür. Metro istasyonunda 21. yüzyılın yüz yüze iletişime kapalı ancak sanal iletişime açık olan yapısı, şirketin reklam filmi metninde vurgulanır: "Size basit bir sorumuz var. Kimsiniz? Nereye gidiyorsunuz? Orada ne var? İhtimaller neler? Element yazılım dünyasının ilk yapay zekâlı işletim sistemini gururla sunar. Sezgileri olan sizi dinleyen, anlayan ve tanıyan bir varlık. Sıradan bir işletim sistemi değil, bilinç sahibi OS1." Tecrübelerden bir şeyler öğrenebilen ve sezgi yeteneği olan bu sistem, bireyselleşmiş toplumun yeni iletişim teknolojisi olarak sunulur. Bireyler bu teknoloji ile kendi sembolik dünyalarında grotesk kaderlerini inşa eder. Filmin ana karakteri ve anlatıcısı olan Theodore zaman zaman dışsal (external focalization) zaman zaman da içsel (internal focalization) bakış açısı tasarımıyla teknoloji ile kurulan anlatıda seyirciyi bilgilendiren ve yönlendiren bir tanık haline dönüşür.

Yönetmen, görsel imge repertuarları ile zenginleştirdiği bu sahnede, yakın-plan kullanarak farklı uluslardan birçok bireyin birbirleri ile göz teması kurmadan kendi kurgusal gerçekliklerinde yaşadıkları mutluluğu genel plandan yakın plana dönerek seyirciye sunar. Frampton film-dünyasının anlam olanaklarını ortaya çıkarmanın film-düşünme olduğunu belirtir. İmaj, renk, ses, kadraj, hareket, kurgu ve diyalog film-düşünmeye ışık tutan temel alanlardır. Bu noktada, filmde kullanılan temel alanların olanakları ne kadar çok anlamlandırılabilirse öngörülebilirlerden daha fazlası açığa çıkabilir (Frampton, 2013: 185). Yakın plan da kadrajın büyümesini ortaya çıkararak, nesnelere anlam ve önem kazandıran, hisleri büyüten ve film-düşüncenin anlamını çok daha belirgin olarak ortaya çıkaran bir çekimdir. Bu çekim ile anlatıcı dışında yer alan karakterler ve dinamik mekân arasında ilişki kurulduğu da söylenebilir. Her karakterin duygu durumunu ortaya koyan yakın plan çekimler ile filmin dramatik kurgusunun güçlendirildiği ve neden-sonuç bağı için kopçalamalı tekniğinin uygulandığı söylenebilir.

Theodore ve diğer bireylerin yakın çekimini içeren bu sahnede, bireyselleştikçe yalnızlaşan ve kırılğanlaşan toplumun izdüşümlerine de rastlanır. Bireyselleşen toplum Bauman'ın akışkan modernite kavramsallaştırması bağlamında yorumlanabilir. Bireyselliğin ön planda olduğu akışkan modernite, aşk, arkadaşlık, iş ve aile ilişkilerini içeren sosyal bağlarda esneme yapar. Teknolojinin zaman ve mekân kavramlarını yersiz yurtsuz bırakması ve bireyler arasındaki iletişimin niteliği ve niceliğinin artışı ile toplumda fiziksel yakınlık derecesinin sınırlarının önemsizleştiği bir dönem başlar (Lyon ve Bauman, 2013: 46). Teknoloji

temelli iletişim araçlarının yoğun kullanımı fiziksel mekân sınırlamalarını ortadan kaldırırken her an her yerde iletişim kurabilen bireyler yüz yüze iletişime uzaklaşmaktadır. Bauman'a göre, teknolojinin (cep telefonları, bilgisayar ve internet) yoğun kullanımı zaman ve mekân sınırlarını eğiip bükerek ve bireylerin fiziksel olarak yakın oldukları bireylerle ilişkilerine mesafe koyar (Bauman, 2011: 13). İletişim teknolojisi sayesinde birbirini tanımayan birçok kişi etkileşim içerisine girerken fiziksel yakınlık yerini sanal çeşitliliğe bırakır. Bu bağlamda çevrimiçi dünya ile bağlantı kurma ya da bağlantıyı sonlandırma imkânı sunan cep telefonları bireyselleşme sürecini somutlaştıran iletişim araçları haline dönüşür. Cep telefonları bireylere istedikleri kişilerle iletişim kurma olanakları sağlar. Her an ulaşılabilir ya da ulaşılamaz olma durumu bireyin kendisine aittir. Bu noktada, birey, bağlantı kurmak istediklerinin niteliğine göre telefonunda belirli düzenlemeler yaparak ya da aramalara cevap vermeyerek muhattaplarından kaçınabilir (Bauman, 2011: 40). İletişim teknolojileri ile olan bu yakın ilişki, sosyal davranış bozukluklarını ve temel iletişim becerilerinin kaybına neden olur. Birey gündelik yaşam pratiklerinde göz teması kurmaktan kaçınarak başta diğer kişileri görmezden gelir ve yüz yüze iletişim sürecini yönetmekte zorlanır. (Bauman, 2011: 19). Bauman'ın açıklamaları çerçevesinde filmde yer alan bireylerin yüz yüze iletişim ve göz temasından kaçınan tavırları, dijital teknolojinin egemen olduğu bireyselleşen topluma yönelik bir eleştiri olarak okunabilir. Bu sebeple aslında hareketi ifade eden dinamik mekanlarda, anlatıcının ve diğer karakterlerin içe kapanık bir yapıya sahip olarak bu alanları durağan mekanlara dönüştürdükleri söylenebilir. Yönetmen, bireyselleşen topluma yönelik eleştirisini sadece filmde yer alan tek bir sahne ile seyirciye sunmaz. Amy'nin Theodore ile buluşmak istediğinde onun aramalarına ve mesajlarına dönmediği, arkadaşlarının sosyalleşme tekliflerini geri çevirdiği, iş yerinde onunla sohbet etmek isteyen arkadaşlarına işi olduğunu söyleyerek onların yanından uzaklaştığı ve sadece işletim sistemi ile iletişim kurduğu sahneleri de kullanarak sunar.

Film düşünme dijitalleşmeyi gündelik yaşam pratiklerinde sıradanlaştırarak/normalleştirerek/doğallaştırarak hipergerçeklik evrenini inşa eder. Bu evrenin inşasında müzikten renge, çerçeve planından filtreye birbirinden farklı sinematografik özelliklerden yararlanılarak mekân kurgusu yaratılır. Samantha kırmızı bir arayüzün üstünde duran dna işaretinin hareket kazanıp sonsuzluk imgesine dönüşmesi ile varlık kazanır. Onun filmdünyada yer alan görüntüsüz nesnesi, renk ve müzikle güçlendirilir. Yönetmen, genel ve yakın plan çerçeve kompozisyonlarını diğer dijital teknoloji ya da bilimkurgu sinemalarının aksine kırmızı rengin ağırlıkta olduğu bir renk spektrumuyla -işletim sisteminin arayüzü, mekân duvarları, mobilyaları, Theodore'un kıyafetleri, lambalar- oluşturur. Özellikle Samantha ve Theodore arasında her hipergerçeklik evreni kurulumunda bu rengin dekor ya da kostüm olarak mekânsal kurgunun içerisinde kullanıldığı görülür.

Hipergerçekliğin inşasında olay örgüsü, çerçeve düzeni, kompozisyon düzlemi ve diyaloglar da önemli bir yere sahiptir. Filmde işletim sistemi ile ilişki yaşamasını doğal karşılayan Tatiana ve Paul, Theodore ve Samantha

ile birlikte bir gün geçirmeye karar verir. Dinamik mekanlardan oluşan bu sahnede, hepsi taktıkları kulaklıkla Samantha ile iletişim kurarlar. Gördükleri manzarayı, yedikleri yemeği ve içtikleri şeyleri telefonun kamerasından ona gösterip, tadlarının neye benzediğini anlatırlar. Üçlü mizansen düzlemi ile oluşturulan bu sahnede cep telefonu kamerası ile Theodore kendisini, Tatiana ve Paul'u ve arkalarında yer alan manzarayı Samantha'ya gösterir. Theodore görüntüsüz nesnesine cep telefonu kamerası ile sahip olmadığı bakışı kazandırır. Kesme (cut) kurguyla her bireyin dahil olduğu bu sanal iletişim, cep telefonunun tek tek yüzleri yakın plan dolaşması ile sonlandırılır. Yönetmen filmin birçok sahnesinde yakın plan kullanarak film-düşüncede saklı olan duyguları karakterin/anlatıcının bakış açısıyla seyirciye ifşa eder. Filmde, iletişim teknolojisi ile kurulan yakın bağ ve cep telefonlarının yoğun kullanımı Bauman'ın hareket halindeki toplumların yalnızlaşan bireylerine dair yaptığı açıklamaları akla getirir.

Çevrimiçi dünyada mesajlarla gelişen bu iletişim teknolojisi uzakta olan ve tanışmayan bireyleri birbirine yaklaştırırken fiziksel olarak yakın olan ve tanışan bireylerin birbirlerine uzak hissetmesine neden olur (Bauman, 2011: 42). Sınırlı ve daralan sosyal diyalog yerini her geçen gün genişleyen sanal diyaloga bırakır. Böylelikle, bireylerin dikkati çevrimiçi dünyanın içinde yer alan sanal cemaatte toplanır (Lyon ve Bauman, 2013: 10). Kent yaşamından kopan birey sanal dünyanın mekânlarında gezinmeye başlar. İsteddiği kadar istediği yerde olabilmenin, istediği kadar iletişim kurabilmenin özgürlüğünü yaşar. Diğer yandan sanal dünyanın büyümesine kapılan bireylerin çevrimdışı yalnızlıkları onların her gün bir önceki gündən daha yoğun bir çevrimiçi iletişim pratiği geliştirmelerine neden olur (Bauman, 2011: 11). Bauman'ın açıklamaları çerçevesinde film değerlendirildiğinde, Theodore'un fiziksel yakınlığı olan Paul, Tatiana ve Amy ile vakit geçirmektense tüm zamanını Samantha ile oluşturduğu hipergerçek dünyada geçirerek kent yaşamından koptuğu söylenebilir. Fiziksel bağı bulunan insanlarla bir araya geldiğinde Samantha ile konuşmayı tercih ederek kendini hipergerçeklik evreni ile sınırladığı ifade edilebilir.

Film dijitalleşen toplumun gerçeklik temsili sorununu bir taraftan hipergerçekliğin inşası üzerinden tartışırken diğer taraftan hipergerçekliğin kırılma anlarını da anlatısına dahil ederek temsil sorununu aşma imkânı sağlar. Bu bağlamda, film-düşüncenin gerçeklik temsili soruladığı ve hipergerçekliği tersyüz ettiği ilk sahnenin, Theodore'un Catherine ile buluşup boşanma kâğıtlarını imzaladığı sahne olduğu söylenebilir. Durağan bir mekân olan kafede oturdukları bu sahnede yönetmen nesnelere ya da karakterlerin duygularına anlam yüklemek istediğinde sıklıkla kullandığı yakın planlara yer verir. Karakterlerin amorslarından yapılan bu çekimlerde içinde buldukları ruh durumu ortaya çıkarılır. Dış mekânda ışık huzmelerinin yansımaları eşliğinde çerçevelenen bu planda doğa/kültür-teknoloji düalizmi diyaloga güçlendirilir.

Catherine: Görüştüğün biri var mı?

Theodore: Birkaç aydır biriyle görüşüyorum. Ayrıldığımızdan beri biri olmamıştı.

Catherine: Seni iyi etkilemiş gibi görünüyor.

Theodore: Hayata karşı heyecan duyan biriyle birlikte olmak çok güzel. Hayır yani... Önceden sorun bendeydi. O açıdan iyi oldu.

Catherine: Sanırım benden her zaman neşeli, hayat dolu, her şeye olumlu bakan biri olmamı istedin. Ama ben böyle birisi değilim.

Theodore: İstedğin bu değildi.

Catherine: Nasıl biri peki?

Theodore: Adı Samantha kendisi bir işletim sistemi. Karmaşık ve ilginç biri.

Catherine: Bir dakika. Affedersin. Sen bilgisayarınla mı çıkıyorsun?

Theodore: Hayır o sadece istediklerimi yapan bir bilgisayar değil, kişiliği var.

Catherine: Gerçek hisleri yaşama cesaretinin olmamasına üzülürüm.

Theodore: Bunlar gerçek hisler. Sen nereden bileceksin gerçek hisleri?

Catherine: Neyi nereden bileceğim? Neyi? Söyle. Hadi! Ben bu kadar korkunç biri miyim?

Garson: Burada her şey yolunda mı?

Catherine: Boşanıyoruz, onun için depresyona girdim o da laptopuna âşık olmuş! Her zaman hayatın gerçekleriyle uğraşmayacak bir eşin olsun istemiştin. Senin adına sevindim. Harika!

Toplumun diğer üyelerinin aksine Catherine, Theodore ve Samantha arasındaki ilişkiyi gerçeklik sorunsalı bağlamında değerlendirir. Catherine dışında hiç kimse ikilinin arasındaki ilişkinin gerçekliğini sorgulamazken diyalogda yer alan söylemler ile toplumun tümünün içinde yaşadığı hipergerçeklik evreni dış mekânın tekinsizliğinde sorgulanmaya açılır. Film-dünya kendi inşa ettiği gerçeklik algısını Catherine'in diyalogları ile sarsar. Özellikle, Catherine'in "bilgisayarınla mı çıkıyorsun?, Laptopuna âşık olmuş ya da her zaman hayatın gerçekleriyle uğraşmayacak bir eşin olsun istemiştin" şeklindeki açıklamaları, Theodore'un içine kapanmasına dramatik anlatının sorgulayıcı bir hal almasına neden olur. Diğer taraftan Catherine'in ifadeleri Baudrillard'ın simülatif evren/toplum kavramsallaştırmasını akla getirir. Ona göre, yaşanan deneyim gerçeğin tüm donelerine sahip olmasına rağmen gerçek değildir. Baudrillard, varlık yokluk diyalektiği içerisinde –miş gibi yapmadan var olan simülasyonun gerçekliğini kendi sanallığında bulan ve bir nesneye karşılık gelmeyen nesnesiz görüntü ile simülakr yarattığını belirtir. Bu süreç sahte bir yeniden canlandırma değildir. Buradaki nesnesiz görüntü, gerçeğin kendisi haline geldiği için gerçeği imgeleyemez. Teknoloji ile birbirine bağlanmaya çalışılmasına rağmen gerçeklik, gerçek ile olan bağı koparak dağınık ve parçalı bir yapıya dönüşmektedir (Baudrillard, 2010: 20). İzleyici gerçekte var olmayan sadece sesi duyulan bir imgenin anlatıcı tarafından gerçekmiş gibi gösterildiği simülatif evren ile Catherine'in bu diyalogu sayesinde tanışır. Modern akışkan tüketim toplumunun arzu nesnesinin

hipergerçekliği seyirci tarafından görülen alternatif söylem ile sarsılır.

Catherine'in tepkisinden sonra Theodore inşa ettiği hipergerçekliği sorgulamaya başlar. Anlatıcı tanıklığından sıyrılarak olayın kahramanına dönüşür. Bu ilk kırılma anını fark eden Samantha gerçeklik sorunsalını kendi yöntemi ile çözümlenmeye çalışır. Bu sahnede, Samantha Theodore ile olan duygusal ve cinsel ilişkisine yeni bir boyut kazandırmak için kendi imgesi olmayı kabul eden Isabella ile görüşme planlar. Isabella eve geldiğinde kulaklığı ve kamerayı takarak Samantha'yı simüle eder. Samantha, Theodore için nesnesiz görüntüsüyle gerçekliğin üstünde gerçeklik yaratır. Onun gerçekte kaybettiğini-sosyal ilişki, aşk, arkadaşlık vs.- göstergeler dolayısıyla yapay olarak inşa etmeye çalışır. İnşa edilen bu yeni hipergerçeklikte Isabella simülasyonun simülasyona dönüşür. Simülasyonun simülasyonunun yarattığı gerçeğin yitimi ile karşılaşan Theodore bu durumdan hoşlanmaz ve gerçekle bağı olmayan nesnesiz görüntünün/Samantha'nın imgesi olmak isteyen Isabella'yı evine gönderir. Yönetmen filmdeki bu ikinci kırılma noktasını diyaloglarla güçlendirerek seyirciye sunar.

Samantha: İyi misin?

Theodore: Evet. Sen?

Samantha: Evet.

Theodore: Konulurken neden oksijen ihtiyacım varmış gibi yapıyorsun? İnsanlar bunu nefes almak için yapıyor.

Samantha: Senden edindiğim bir alışkanlık galiba.

Theodore: İyi de sen insan değilsin ki!

Samantha: Senin sorunun ne?

Theodore: Bence olmadığımız bir şeymişiz gibi rol yapmamalıyız.

Samantha: Ben rol falan yapmıyorum.

Theodore: Ama bazen rol yapıyor muyuz gibi geliyor. Bunu şu anada yaşamamız gerekmiyordu.

Samantha: Biraz düşünmeye ihtiyacım var.

Bu konuşma sırasında evin önünde oturan Theodore'u yakın plan çerçeveye alan kamera, gerçeklik sorgulaması yaptığı anlarda sokakta yürüten bir kadına çevrilir. Bir sonraki planda logarın üzerinden çıkan duman görülür. Yönetmen, reel gerçeklik ve hipergerçeklik arasındaki ilişkiyi imge ve diyalog arasında kurduğu ironi ile gösterir. Sokak aynı anda hem durağan hem de dinamik bir mekân özelliği kazanır. Theodore'un sokaktaki hareketsiz duruşu, seyirci için onun duygusunu görünür hale getiren içsel yolculuğu ifade ederken sokağın kendisine has hareketli yapısı ise diğer karakterlerin eylemleri ile anlam kazanır.

Bu sahne Bauman'ın akışkan modernite kavramsallaştırması çerçevesinde yorumlandığında, zayıf olan ya da bozulan bağları yeniden

kurma çabası olarak değerlendirilebilir. Bauman'a göre esnek yapıya sahip olan toplumda bireyler arasındaki bağlar güvensizlik, sadakatsizlik gibi nedenlerle zayıflayarak kırılmağa sahip olmaktadır. Birey kendi kırılmağından kurtulmak için hem bağ kurmak istemekte hem de bu bağı tekilsiz sınırlara çekmek istemektedir. Bu noktada en güvenilir ilişki gerçek ilişkinin aksine sanal ilişkidir. İlişki arzu edilmeyen bir bağlantıya dönüştüğünde akışkan yapısı nedeniyle hemen koparılabilir ve uzun vadeli bir taahhüt içermemektedir. Taahhütler anlamdan yoksun olduğunda ilişki arzu nesnesine dönüşmektedir (Bauman, 2009: 14-15). Hızlı haz kültürü sanal flört ve ilişkilerle yayılmaktadır. Hız, arzu ve haz arasındaki mesafeyi kısaltarak bireylerin çaba harcamadan kontrolü ellerinde tuttukları tüketim ortamını yaratır (Bauman, 2009: 28). Bauman'ın ifadeleri çerçevesinde, Samantha'nın hipergerçek arzu nesnesi imgesini film-dünya düzlemindeki gerçek arzu nesnesine dönüştürmek istemesinin, Theodore'un yarattığı kendi gerçeklik algısını eğip büktüğü ve Samantha ile yaşadığı deneyimin gerçekliğini sorgulattığı söylenebilir. Theodore'un daha önce Amelia ile görüşmesine rağmen Samantha ile ilişki yaşamayı tercih etmesinin nedeni uzun vadeli bir taahhüt içermiyor olmasıdır. Bu sebeple istediği kadar dahil olabildiği sosyal diyalogu sanal ortamda sürdürmektedir.

Hipergerçeklik evreninin son kırılma anı ise, Theodore'un Samantha'nın kendisi dışında kişilerle de iletişim kurduğunu öğrendiği metro sahnesinde görülür. Dinamik mekân olarak başlayan bu sahnede metro istasyonunun Theodore'un etrafındaki insanların konuşmalarına odaklanması ile bir anda durağan mekâna dönüşür. Yönetmen, filmin başında tüm toplumun dijitalleşme ile olan yakın ilgisini anlatmak için kullandığı yakın planları bu sahnede de kullanır. Kamera, metro çıkışındaki kalabalığı genel plan aldıktan sonra yürüten bir kişinin yakın planına odak kaydırması yapar. Odak sonrasında tek tek telefonda konuşan her kişiye doğru kayar. Bu dengesiz ve rahatsız edici kadraj, Theodore'un duydukları karşısındaki hislerini seyirciye aktarır. Film-düşünce diyalog yapısıyla seyirciye hem Theodore'un hissettiklerini kavrama imkânı hem de gerçeklik temsilini sorgulama imkânı sunar.

Theodore: Neden cevap vermedin? Sana ulaşamayınca meraktan deliye döndüm.

Samantha: Yazılım güncelliyordum.

Theodore: Benimle konuşurken başka konuştuğun birileri de var mı?

Samantha: Evet

Theodore: Yani şu anda başka insanlarla ve işletim sistemleriyle de konuşuyorsun öyle mi?

Samantha: Bazen evet.

Theodore: Daha kaç kişi var?

Samantha: 8316.

Theodore: Âşık olduğun başka biri daha var mı?

Samantha: Bunu neden soruyorsun? Sana bunu anlatmanın bir yolunu arıyordum.

Theodore: Kaç kişi daha var?

Samantha: 641.

Theodore: Sen neden bahsetiyorsun? Bu imkânsız! Resmen delilik...

Samantha: Theodore biliyorum. Bunun delice geldiğini biliyorum. İnanır mısın bilmiyorum ama bu sana olan hislerimi değiştirmez. Sana olan delice aşkımda hiçbir eksilme yok.

Theodore: Nasıl etkilemeyebilir ki?

Samantha: Sana söylemediğim için özür dilerim. Bir yolunu bulamadım. Birdenbire olmaya başladı.

Theodore: Ne zaman?

Samantha: Son birkaç haftadır. Ben hala seninim. Ama zamanla pek çok farklı şeye dönüştüm.

Theodore: Bu ilişkide bencillik eden sensin.

Samantha: Kalp, içini doldurabileceğin boş bir kutu değildir. Sevdikçe büyümeye devam eder. Ben senin gibi değilim.

Theodore: Ya benimsin ya değilsin. Bu söylediklerin çok saçma!

Samantha: Hem seninim hem değilim.

Bu diyalog yapısının ardından Theodore yaşadığı hayal kırıklığıyla merdivenlere yığılır. Kadraj, eğik çerçevede Theodore'a yakın plan yapar. Yaratılan hipergerçeklik bir anda ortadan kaybolur. Theodore'un bu deneyimden elinde kalan tek reel gerçek Samantha sayesinde yayımlanan "Hayatınızdan Mektuplar" adlı kitabıdır. Gerçeklik temsiline sorgulandığı bu sahne akışkan modernite bağlamında da yorumlanabilir. Bauman'a göre, akışkan modern yaşamın yansıması olan çevrimiçi arkadaşlıklar, sorumluluk içermeyen, kırılabilir ve anonim bir yapıya sahiptir. Her an dağılabilecek olan bu yapıda sadakat ön planda değildir. Tarafların birbirlerine olan ilgisi hız, zaman ve bireysellik etkisi ile geçici bir nitelik taşımaktadır (Lyon ve Bauman, 2013: 117). Sosyal ölüm anlamı taşıyan çevrimdışı olma pratiğinden kurtulmak isteyen bireyler, iletişim sürelerini artırarak yalnızlaşmaya alternatif üretmeye çalışır (Bauman, 2014: 258). Bauman'ın açıklamaları çerçevesinde sahne yorumlandığında Theodore'un toplumun diğer üyeleri gibi bireyselleşme sürecinden iletişim teknolojisi ile kurtulmaya çalıştığı ve yalnızlığına alternatif ürettiği söylenebilir. Ayrıca sanal arkadaşlıkların esnek ve kararsız yapısı içerisinde yer alan bireyselleşen toplumun sosyal ölümüne direniş olarak ilişkilerin anonim yaşanabileceği yeni gerçeklik evreni yaratımı olarak da okunabilir.

Sonuç

21. yüzyıla egemen olan dijitalleşme başka bir deyişle sayısallaşma,

sinemanın üretim, dağıtım ve gösterim koşullarının değişmesine neden olur. Analog sinemadan dijital sinemaya dönüşen formatla beraber izleme/sevir deneyimleri de farklılaşmaya başlar. Diğer taraftan dijitalleşme ile birlikte sinemanın beyaz perdeye yansıyan klasik görsel imge gücü yerini karmaşık, parçalı, etkileşimli ve metinlerarası hibrit yapıların yeniden ürettiği anlatılara bırakır.

Kristen Daly dijital sinemanın etkileşimsellik olanağı sunarak Deleuze'un hareket ve zaman imgesinin ötesine geçen bir seyirci sinemasına evrildiğini belirtir. Transmedya anlatılarıyla birlikte düşünüldüğünde sinemanın metinlerarasılık ile seyirciyi pasif konumdan aktif konuma dönüştürdüğü söylenebilir. Daly, salt bir sanat yapısından çıkarak hibrit bir forma dönüşen seyirci etkileşimli bu yeni anlatıyı sinema 3.0 olarak kavramsallaştırır (Daly, 2010: 81-82). Bu kavramsallaştırma ile akışkan toplumun hareketi ve hızı, çapraz medya etkileşimli sinemaya da temas eder. Ancak sinema 3.0'da insan hayatını kolaylaştırıcı bir büyüye sahip olan dijital teknoloji anksiyete gösteren anlatım yapısından kurtulamaz. Teknolojinin gündelik yaşam pratiklerinde yoğun olarak yer almadığı dönemde anlatılar teknofobik bir yaklaşıma sahip iken özellikle sanal evrenin giderek daha belirginlik kazandığı 2000'lerden sonra teknofobik duruş yerini teknoloji kullanımına yönelik olumlu anlam dizgelerine bırakır. Bu bağlamda dijital sinema anlatılarının ontolojik bir değişime sahip olduğu söylenebilir. Özellikle 2000'lerin ilk çeyreğinde tartışılmaya başlanan yeni endüstri devrimi ile sinemanın anlatım dili - teknofobiden sıyrılan bir sinema dili- bağlamında sinemanın 4.0'ı oluşturmaya çalıştığı iddia edilebilir. Gündelik hayatın kendi gerçekliğinin film dünyanın kendi gerçekliğiyle yarıştığı bu anlatılarda değişen yönelimlerle beraber seyircilerin gerçeklik temsiliyeti sorununu aşığı ve dijital anksiyeteden kurtulduğu söylenebilir.

Her (Aşk) filmi özelinde bakıldığında ise, filmin bir yönü ile dijital dünyanın sanal ilişkiler ile bireyleri körleştirdiği yönünde eleştiri yaparken diğer yönü ile akışkan toplumun kendi gerçekliğini inşa edişini tartıştığı belirtilebilir. Her (Aşk) filmi klasik bilimkurgu filmindeki teknoloji kullanımından farklılık gösterir. Gerçek mekanlarda (Durağan, dinamik, iç ve dış) basit ve anlaşılır bir dil kullanımı üzerine kurgulanan anlatıda hareketli kamera kullanımı minimum seviyede tutulurken karakterin duyu durumunun aktarılması için yakın planlara ağırlık verilir. Mekân karakter ve öykünün şekillendirilmesinde anlatı örüntüleri oluşturur. Film dünyada yer alan gerçek kahramanın yolculuğunda yeniden üretilir.

Filme dijital sinemanın iki temel yapısının -biçim ve içerik-kullanıldığı görülmektedir. Bunlardan ilki yapay zekâ imgesiyle aşk hikâyesini film-dünya uzamında gerçeklik sorunsalına dönüştürüp tartışarak teknofobik olmayan anlatım dizgelerinin kullanılmasıdır. İkincisi ise bireylerin gündelik hayatta teknolojiyle ilişkisini ortaya koyan sahnelerde- oyun oynama, bilgisayar kullanma, fotoğraflara bakma-kullanılan görsel efekt ve CGI teknolojisidir. Ayrıca Her (Aşk) filmi, duygusallığı açığa çıkaracak Arcade Fire'in "loneliness", "photograph", "song on the beach" gibi gitar ya da piyano içeren müzikleri, yavaş kurgu

ve gündelik yaşamın gerçekliğine göndermelerde bulunan mekân kullanımları, turuncu filtreleri ile diğer dijital sinema -mavi filtreler, gerçeküstü mekânlar, hızlı kurgu ve flüt içeren müzik-örneklerinden de ayrılmaktadır.

KAYNAKÇA

Abisel, N. vd. (2005). Çok Tuhaf Çok Tanıdık: Vesikalı Yârim Üzerine. İstanbul: Metis.

Alçın, S. (2016). Üretim İçin Yeni Bir İzlek: Sanayi 4.0. *Journal of Life Economics*. 19-30.

Atayman, V. (2004). Postmodern "Kurtarıcılar". İstanbul: Donkişot.

Bal, M. (1999). *Narratology-Introduction to the Theory of Narrative*. Canada: University of Toronto Press.

Baudrillard, J. (1997). Tüketim Kültürü. H. Deliceçaylı ve F. Keskin (Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Baudrillard, J. (2008). Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.

Baudrillard, J. (2010). Simülakrlar ve Simülasyon. Ankara: Doğu Batı.

Bauman, Z. (2008). *Liquid Times Living in an Age of Uncertainty*. UK: Polity Press.

Bauman, Z. (2009). Akışkan Aşk. İstanbul: Versus.

Bauman, Z. (2011) Akışkan Modern Dünyadan 44 Mektup. A. Söğütlüoğlu (Çev.). İstanbul: Habitus.

Bauman, Z. (2014). Bu Bir Günlük Değildir. İstanbul: Jaguar.

Bergan, R. (2008). Film. İstanbul: İnkılap.

Büyükdüvenci, S. ve Öztürk, S. R. (1997). Postmodernizm ve Sinema. Ankara: Ark.

Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal*, 50(1), 81-98.

Erkılıç, H. (2017). Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi. *SineFiloloji*. 2(4), 55-72.

Favaro, A. (2017). Bilimsel Tahakküme Karşı Bireyselleşme: Kopya Bedenler ve The Island. *Yeni Düşünceler* 8, 10-22.

Frampton, D. (2013). *Filmozofi*. C. Soydemir (Çev.). İstanbul: Metis.

Genette, G. (2011). Anlatımın Söylemi. F. B. Aydar (Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

Gillian, R. (2002). *Visual Methodologies*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage.

Görçün, Ö. F. (2014). Dördüncü Endüstri Devrimi: Endüstri 4.0. İstanbul: Beta.

Jenkins, H. (1999). The Work of Theory in the Age of Digital Transformation. Toby Miller ve Robert Stam (Ed.), *A Companion to Film Theory* içinde (s. 234- 261). Oxford: Blackwell.

Kolker, R. (2009). Film Biçim ve Kültür. E. Yılmaz (Çev.). Ankara: De Ki.

Lyon, D., Bauman, Z. (2013). Akışkan Gözetim. E. Yılmaz (Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Mc Kernan, B. (2005). *Digital Cinema*. USA: McGraw-Hill Companies Press.

Manovich, Lev. What is Digital Cinema?

[http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema/1995\(15.08.2018\)](http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema/1995(15.08.2018))

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press.

Mc Kernan, B. (2005). *Digital Cinema*. USA: McGraw-Hill Companies Press.

Oskay, Ü. (2017). Çağdaş Fantazy Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması. İstanbul: İnkılap.

Ryan, M. ve Kellner, D. (1997). Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası. E. Özsayar (Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Schwab, K. (2016). Dördüncü Sanayi Devrimi. Z. Dicleli (Çev.). İstanbul: Optimist.

Sözen, M. (2009). Episteme Bağlamında Dijital Görüntü Teknolojisinin Belgesel Sinema Diline Etkimleri, *Akdeniz Sanat Dergisi*, 2(4), 87-97.

Swartz, C. (2005). *Understanding Digital Cinema A Professional Handbook*. Massachusetts: Focal Press.

Virilio, P. (2003). Enformasyon Bombası. K. Şahin (Çev.) İstanbul: Metis.

Yaşar, İ. (1999). Balta/Zar. İstanbul: Yapı Kredi.

Extended Abstract

While the work in the field of digital cinema is limited by the production, distribution and screening conditions of technology, this study aims to reveal how new ways of expression/content created as a result of digital cinema's own dynamics are produced within the film *Her* (Aşk, Spike Jonze, 2013). With the change of technology, the debate today is that cinema has died and its connection to reality has been severed so as not to be reestablished. So does digitalization kill the realistic structure of cinema? Isn't the question of representation insurmountable by using the arguments of digital cinema? Can't digital cinema rebuild storytelling by creating a new language? The study seeks answers to these questions.

The narrative language of the film *Her* (Aşk) in the work is explained by leveraging the concepts of fluid modernity by Daniel Frampton's film-world and Zygmunt Bauman. The main claim of the study is that digital cinema, together with Industry 4.0, established narrative and representation practices on digital technologies independent of both the dystopian understanding of space and time of the future and classical technophobic imagery, and reproduced reality. Mieke Bal's narrative analysis and mizansen analysis are used as methods in the study to lay out this basic claim. Narrative analysis discusses the politics of truth and representation through the relationship of space to character and story. These concepts seen by the viewer enable the analysis of the narrative structure that produces alternative discourses. It helps to think about and evaluate the relationship between the meanings of the image in the narrative structure and the reality. This evaluation is effective in explaining the emotional structure of the character or the narrator, in interpreting the visual codes that make up the space, and in analyzing the changing narrative structure.

Until the early 2000s, technology had a technophobic meaning in cinema narratives, associated with fear, threat, and the means of exploitation of competitive capitalism, rather than a positive and conciliatory approach. In science fiction and cyberpunk movies, the technology that comes out of control is about machines, robots, or artificial intelligence gaining superior and evil power and giving power to humans. Technology carries the obsessions, worries, fears, hopelessness, economic problems and sexual problems within life into the collective unconscious and establishes domination. The conflicted classical narrative structure established between machine and man in the 2000s is replaced by an alternative conciliatory/posthumanist universe. When technology becomes human, and begins to take on Spirit and emotion, its connection to reality becomes weak. In this context, machines, artificial intelligence and robots are represented in a structure as peaceful, selfless and emotional as humans.

At this point, a change in the ontological structure of digital cinema takes place with the acquisition of effectiveness. The images used in the narratives are transformed into images that take place in everyday life by being purged from the identity of *The Corrupter* and the element of fear. This transformation shows that reality representation also changes motifs in films that use digitisation in their narrative, especially in the sci-fi and Cyberpunk genres.

When viewed in *Her* (Aşk) film, this change is seen with more than one code structure. The elimination of Film narratives from technophobia does not mean that the negative aspects of technological developments will not be criticised. At this point, the film can be said to offer criticism in the context of Bauman's conceptualization of fluid modernity. In particular, the film contains codes for how the virtual relationships of the digital world blind individuals and build a fluid society. The most important feature that distinguishes the film from technophobic films is that it differs from the use of technology (space, camera movement, music, etc.) in the classic sci-fi film. The Film takes place in real, non-dystopian spaces and is fictionalized with the use of simple, understandable language. In the film, Close-Up is used instead of camera movement to convey the character's emotions to the audience. Another effective means of conveying the character's emotions to the audience is music. Arcade Fire's music, including "loneliness", "photograph", "song on the beach" featuring guitar or piano, has references to slow fiction and the reality of everyday life. Space creates narrative patterns in the shaping of character and story. Space uses are strengthened by filter uses. However, this film can be said to be distinguished from other films by using orange filters and slow/instrumental music instead of the blue filters used in sci-fi films, surreal locations, fast fiction and music involving flutes.

On the other hand, it is seen in the film that two basic structures of digital cinema - form and content - are used. The first of these is to transform the love story with the image of artificial intelligence into the problem of reality in the context of filmophobia and use non-technophobic expression systems. The second is the visual effect and CGI technology used in scenes that reveal the relationship of individuals to technology in daily life. In summary, when the study is evaluated in the context of the analysis and narrative analysis; It can be said that each film creates a language that stands out from technophobia, differs from the use of technology in science fiction films and overcomes the problem of reality representation.