

Görsel Gerçekçilik Rejiminin Sonu mu? “Yeni” Medya Döneminde Sinema

Sevilay Çelenk, Ankara Üniversitesi İLEF,
e-posta: sevilay.celenk@media.ankara.edu.tr

Özet

Bu makalede, yeni medya döneminde sinema ve “gerçeklik” ilişkisini yeniden düşünen yakın tarihli çalışmalar, konuya aynı ontolojik ilgiyle odaklanan erken dönem kuramsal yaklaşımların önemli bazı tespitleriyle tartışma içinde eleştirel bir perspektifle değerlendirilmektedir. Sinemanın gerçeklikle ilişkisi ve “gerçekliğe” ne tür bir müdahalede bulunduğu, sinema çalışmaları alanında hiç eskimeyen bir tartışmanın konusudur. Söz konusu tartışma, bugün, yeni medya teknolojileri ve dijitalleşmenin getirdiği “sanallık” olgusu karşısında yeniden canlanmış bir tartışmadır.

Sinemanın kendine özgü mahiyetini ve gerçeklikle ilişkisini ele alan çalışmalar, bunu sıklıkla diğer sanat formları ve farklı medya ortamlarıyla kıyaslama temelinde yürütür. Aslında sinemanın fotoğrafla olduğu kadar, tiyatro, resim, edebiyat ve müzik gibi sanat alanlarıyla da neredeyse ortak-yaşar bir ilişki içinden geliştiği düşünüldüğünde, bu kıyaslama olmaksızın, bir sinema ontolojisinden söz etmenin güç olacağı açıktır. Sinema ve yeni medya ilişkisini düşünmek bu genel eğilimdeki bir devamlılık olarak değerlendirilebilir. Sinema alanında bu ilişkiye eğilen bir çok çalışma, sinemada 3.0 olarak adlandırılan yeni bir evrenin başladığını öne sürmektedir.

Sinema bugün, dijital yeni medya ortamıyla etkileşimler neticesinde, gerçekliği, fiziksel/görsel gerçekliğe sadakat olarak yorumlayan bir anlayışın epeyce uzağındadır. Teknolojik değişiklikler yanında türsel ve tematik çeşitliliğin dedönüştürdüğü yeni sinema ortamı, sinemayı yeniden düşünmeye yönelik girişimleri de kışkırtmaktadır. Bu tür girişimler bakımından, bir sinema ontolojisi geliştirmeye dönük ilk çalışmaları yeniden gözden geçirmek kadar, Rancière ve Deleuze’ün çalışmaları gibi sinematik gerçekliğe ilişkin farklı sorular ortaya atan çalışmaları anlamaya çalışmak da önemlidir. Rancière ve Deleuze’ün çalışmaları, sinemayı bizatihi imgenin niteliğinden yola çıkarak tanımlama çabası içindeki bir ontolojik perspektifi temellendirmektedir. Yeni medya ortamının ve dijitalleşmenin sinema alanındaki muhtemel sonuçlarını anlamak bakımından da “imge”de temellendirilmeye çalışılan bir ontoloji çok elverişli bir kavrayış zemindir.

Bu çerçevede, makalede, dijitalleşme ve yeni medya döneminde yeni bir evreye girdiği düşünülen sinemada, çalışmayı bekleyen konulara bir parça ışık tutmak kadar, sinemayı yeniden düşünme çabasına katkıda bulunmak da amaçlanmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Görsel-gerçekçilik, dijitalleşme, sinema ontolojisi, sinema 3.0, yeni imge.

Is it the End of the Regime of Visual Realism? Cinema in the “New” Media Era

Abstract

This article critically evaluates recent studies rethinking the relationship between cinema and “reality” in the new media era within a discussion with some important assessments of early theories which focused on this issue with the same ontological concern. The relationship between cinema and reality and the kind of cinema’s intervention in “reality” has been the subject of an ageless debate in the field of cinema studies. Today, it seems that the mentioned debate revived in the face of the phenomenon of virtuality which is brought about by the new media technologies and digitalization.

Studies that address the unique features of cinema within an ontological approach are often carried out by comparing cinema with other art forms and different media environments. In fact, it would be difficult to reflect on the ontology of cinema without making this comparison in a certain degree since the cinema has emerged through nearly a symbiotic relationship with the theater, painting, literature, music as well as photography. Rethinking on the relationship between cinema and new media can be considered as a continuity in this general tendency. A great deal of studies addressing this issue claim that a new era called cinema 3.0 has already started in the field of cinema.

Cinema studies today, as a result of interaction with the digital new media, are quite far from the understandings that define the reality with the degree of its loyalty to the physical/visual reality. The new cinema environment transformed by varied new genres and themes besides technological changes provokes rethinking the ontology of cinema. For these attempts, it is important to revisit not only some important early works that established the ground for cinema ontology but also to rethink the studies raising distinctive questions about “cinematic reality,” such as the works of Rancière and Deleuze. They both tried to establish an understanding of cinema which is predominantly based on the characteristics of the cinematic image itself. Such an ontological approach that focuses on the image itself provides a very comprehensive ground for understanding the possible influences of new media technologies and digitalization on cinema.

Within this context, the aim of this article is to contribute to the endeavors of rethinking cinema as well as to shed a little light on the issues that expected to be studied in cinema which is thought to have entered a new phase in the “new” media era.

Keywords: Visual-realism, digitalization, the ontology of cinema, cinema 3.0, new image.

Giriş

“Karşıdaki tepeyi gördüğümüzü kabul edersek o tepeden göründüğümüzü de kabul etmemiz gerekir.” John Berger

Görmenin konuşmadan ve sözcüklerden önce geldiğine özel bir vurgu yapan John Berger’in, yukarıda yer verilen tespiti, görmenin çift taraflılığından söz etmektedir. Yazar, bu çift taraflılığı şöyle açıklar; “bir şeyi gördükten hemen sonra, aynı zamanda kendimizin görülebileceğini de fark ederiz. Karşımızdakinin gözleri bizimkilerle birleşerek görünenler dünyasının bir parçası olduğumuza bütünüyle inandırır bizi.” (Berger, 1995: 9).

Berger’in, her birimizi dünyanın bir parçası olarak konumlayan bu “görme” durumunu, birbirini görme mesafesindeki insan bakışı ile sınırlamadığı açıktır. Zira Berger, imgenin insan yapısı olduğundan hareketle, her imgenin arkasında bir görme biçimi yattığını da kabul eder. Dolayısıyla imge karşısında, yaratıcının görme biçimi ile o imgeye bakan kişinin görme biçimi karşılaşmaktadır.

Görmenin çift taraflılığı, Benjamin’in (2004) ünlü yazısında dile getirdiği ve Berger’in de “görme biçimi” sorunsalı etrafında derinleştirdiği, tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilen sanat eserlerinin demokratikleşmesi düşüncesiyle yakından ilişkilidir. Çünkü çoğaltılan sanat eseri, farklı görme biçimlerinin karşılaşmasına, sıradan insanları bir istisna olarak değil, kural olarak dâhil eder. Diğer bir deyişle, tekniğin olanakları ile yeniden üretim çağında, kitlelerin sanat eseri ile karşılaşması en başından varsayılmakta ve imge ya da sanat eseri buna göre biçimlenmektedir. Bu önemli tespit bugüne değin önemine yakışır ölçülerde tartışılmıştır.

Günümüzün gelişen dijital teknolojileriyle birlikte bu tartışma farklı boyutlarıyla yeniden gündeme gelmiş bulunuyor. Bu yazıda, dijitalleşme ve yeni medya döneminde sinemanın hangi boyutlarıyla yeniden düşünüldüğü konusu ele alınmaktadır. Yazının temel tartışması yukarıda sözü edilen, “görmenin çift taraflılığı” ekseninde ilerlemeyecek olsa da bu tespit, yeni medya döneminde sinemayı düşünmek için zihin açıcı bir tespittir.

Sinema, perdedeki imgeler aracılığıyla dışa vurulan (yaratıcı tarafın) görme biçimiyle, bu imgeye bakanların görme biçiminin karşılaşmasına, diğer sanat alanlarına kıyasla daha açık bir alandır. Diğer bir deyişle, kitlesel tüketimi amaçlayan sinema bu kitleyi “görerek” üretilmeye, izleyicinin görme biçimiyle yakınlaşmaya diğer sanatlardan daha yatkındır. Bununla birlikte, dijitalleşme ve yeni medya olgusu etrafında sinemayı yeniden düşünen çalışmalarda, bu

kabulleri de sorgulamayı gerektiren yeni bir tartışma yükselmektedir. Bu yeni evrede, sinemanın anlatı yapısının farklılaştığı, karmaşık bir anlatisallığın öne çıktığı tespiti yapılmaktadır. Dolayısıyla sinemanın, bu yeni anlatisallığı kavramaya yatkın ayrıcalıklı bir izleyici tipini gerektirdiği öne sürülmektedir.

O halde yeni medya döneminde sinemada, imge üretiminin ardındaki görme biçimiyle, izleyicinin görme biçimi arasındaki aralığın başka biçimde ve yeniden sorunsallaştırılması söz konusudur. Burada artık söz konusu aralığın üretici tarafından kapatılması değil, izleme deneyiminin bu “aralığa” yerleştirilmesi, izleyicinin söz konusu aralığı bizatihi kendi çabasıyla doldurması gerekmektedir. İzleyici başka türlü bir yaratıcı üretimselliğe davet edilmektedir.

İzleyici deneyimini dijital sinemanın tanım olarak merkezine yerleştiren bu yaklaşım sinema çalışmaları bakımından önemlidir. Burada, sinemaya ontolojik¹ anlamda bir tehdit yönelttiği ve “sinemanın sonu”nu işaret ettiği düşünülen dijitalleşme, yeni iletişim teknolojileri ya da yeni medya uzamına farklı bir yaklaşım söz konusudur. Bunun öneminin anlaşılabilmesi için bir sinema ontolojisi geliştirme çabasındaki bazı önemli yaklaşımları gözden geçirmek, sinemanın ayırt edici karakterini ve muhtemel geleceğini betimleme çabalarının temel vurgularını hatırlamak gerekir.

Sinemanın yüz yıllık tarihinde bu çaba hep önemli olmuştur. Sözgelimi, oldukça erken bir dönem sayılabilecek 1923 yılında, şair, yazar ve film yönetmeni Jean Cocteau, sinemanın çıkmaz bir sokak olduğunu söylemiş ve bu genç sanatla ilişkili olarak şu düşünceleri paylaşmıştır:

Sinema çıkmaz bir sokaktır. İlk gününde, insanların gözünü kamaştıran keşfiyle birlikte, bir *yanlış da başlamıştı. Tiyatro oyunlarının fotoğrafı çekiliyordu*. Zamanla bu oyunlar sinemaya özgü oyunlar olduysa da bu hiçbir zaman pür sinema olamadı. Bu tür bir gelişme de ancak felaket getirebilirdi. Gelişmeler neticesine; üç-boyutluluk, renk, konuşmayla birlikte, çok geçmeden tiyatromuz kadar can sıkıcı bir sinemamız olacaktı. Ben bu çıkmaz sokağın sonunda, genç insanların yıkacağı bir duvarın üzerinde, bir yanlışın mükemmel sonucunu görüyorum: Chaplin’in *Bir Köpeğin Yaşamı* filmini mesela (Clair, 1972: 19).

Cocteau’nun *Bir Köpeğin Yaşamı*’nda² gördüğü ve çıkmazda olduğunu düşündüğü sinema için umut vaat ettiğini düşündüğü şey nedir? Chaplin sinemasında Cocteau’nun gördüğü, kendi dilini yaratma uğraşı veren ve bu çabayı yaşayan zamanın eleştirisiyle güçlü bir biçimde buluşturan bir sinema umududur. Bu sinema aynı zamanda kararlı bir biçimde “küçük insan”ın yanında duran bir sinemadır. Nitekim Abisel (2007: 126-127), yarattığı serseri

küçük adam karakterinden söz ederek, Chaplin'in, komediyi kaba güldürü olmaktan kurtardığını, bir tür olarak ciddiye alınmasını sağladığını ve toplum eleştirisi lehine araçsallaştırmayı başardığını vurgular.

Aynı anda hem sinemanın çıkmazını hem de bu çıkmazın ucundaki ışığı işaret eden Cocteau'dan uzun zaman sonra, yönetmen Francis Ford Coppola, birçok kişi tarafından sinemaya bir tehdit olarak düşünülmüş bir teknolojide umut görüyordu. Coppola (1991) "şimdi tek umut 8mm video kameralardadır" diyor ve ekliyordu:

Normalde film yapamayacak insanlar birdenbire film çekmeye başlayacaklar. Birdenbire bir gün Ohiolu şişman bir kız yeni bir Mozart olarak ortaya çıkacak, babasının küçük kamerasıyla güzel bir film yapacak ve filmlerdeki sözde-profesyonellik aniden ortadan kalkacak, sonsuza kadar. Film gerçek bir sanat formu olacak. Benim görüşüm budur.³

Cocteau'nun ortaya koyduğu umut gibi, Coppola'nın sözlerinde içerilen umut da imkânları zorlayan bir yenilikçilik gereksinimine ışık tutar. Coppola tam da sinema kendi imkânlarını kullanmanın sınırlarını zorluyorken, bu geniş imkanı erişilmez duvarlar arkasına kapatarak kötürümleştirme eğilimindeki profesyonelliğe işaret eder. Profesyonelliğin çıkmaz sokağının ucunda ise yeteneği henüz test edilmemiş "Ohiolu şişman bir kız" vardır. Bu da yine, meydan okuyucu bir yenilikçiliğe ve küçük insana duyulan güvenin ifadesidir. Yalnız bu kez, bu küçük insana yolu açacak olan şey, "teknğin olanakları"dır.

Demek ki Coppola, sesin, rengin ve video kayıt cihazının keşfi derken, esasen hiç bitmemiş olan bir tartışmaya, tekniğin olanakları karşısında yeniden düşünülmesi gereken "sanat" tartışmasına dönmektedir. 2000'li yılların sineması bakımından bu tartışma, artık teknik imkânların birer birer eklenmesiyle değil, bir dizi eşzamanlı yenilikle birlikte düşünülen bir tartışmadır. Sinema, mütemadiyen güncellenen ve çoklu platformlara yayılan, muazzam bir teknolojik imkânlar bütünü olarak "yeni medya"ya karşı ve onunla birlikte yeniden düşünülmemektedir.

Bu tartışmayı gözden geçirebilmek için, sinemayı "gerçekliğin" yeniden üretimine sunduğu ayırt edici imkânlar temelinde ele alan bazı tarihsel değerlendirmelere kısaca dönmek gerekir. Zira sinemanın gerçeklikle ilişkisi ve "gerçekliğe" ne tür bir müdahalede bulunduğu, sinema çalışmaları alanında hiç eskimeyen bir tartışmanın konusudur. Söz konusu tartışma, bugün, yeni medya teknolojileri ve dijitalleşmenin getirdiği "sanallık" olgusu karşısında yeniden canlanmış bir tartışmadır.

Kutsalın İzini Arayan Sinema

Sinema alanında başlangıçtan bu yana ayırt edilmesi kabul gören iki temel yönelim, sinemayı düşünme çabasında farklılaşan vurguları getirmiştir. Gianetti (1999: 2-3) bu iki yönelimin de daha 19. yüzyıl sona ermeden açığa çıkmış olduğunu ifade eder: Bunlardan biri, Lumière kardeşlerin, gündelik olayları gerçek yaşamda olduğu gibi akışı ve kendiliğindenliği içinde yakalıyor görünen *Trenin Gara Gelişi* (1895) gibi filmleriyle başlayan “gerçekçi” gelenektir. Gianetti’nin belirttiği üzere, diğeri de bununla aşağı yukarı aynı zamanlarda, George Mèliès’in *Aya Yolculuk* gibi tümüyle hayali olaylara odaklanan fantezi filmleri ile garip hikâye ve fotoğraf hilelerinin karışımı olan filmlerinin başlattığı “biçimci gelenek”tir.

Bununla birlikte bu ayırım konusunda Gianetti’nin uyarılarını hatırd tutmak gerekir: Bu ayırım ancak kutuplardan birine doğru bir yönelimi ifade etmek için kullanıldığında yardımcı olabilir. Zira Gianetti, çok az filmin üslup bakımından tümüyle biçimci ve ancak pek azının da tümüyle gerçekçi olduğunu belirtir. Yazara göre, sıklıkla unutuluyor olsa da gerçekçilik, filmin temel hammadde kaynağının fiziksel gerçeklik olduğu -bu anlamda da aynı anda hem gerçekçi hem de biçimci olan- özgül bir üsluptur. Gianetti gerek gerçekçi, gerekse biçimci film yönetmenlerinin, gerçekliğin kaotik yığınının içinde belirli detayları seçmek durumunda olduğunu ekler. Ancak O’na göre, gerçekçi filmlerde bu seçme işi veya seçicilik öğeleri daha az bellidir. Öte yandan biçimciler hammaddelerini kasıtlı olarak stilize eder ve bozarlar (Gianetti, 1999: 2-3).

Bu iki geleneğin de meselesinin bu bağlamda, sinemanın gerçekliği yeniden üretiminde, “kabul edilebilir olan” ya da diğeri bir deyişle “ideal” olan müdahaleyle ilişkili olduğunu söyleyebiliriz. Sinemanın kendine özgü mahiyetini ve gerçeklikle ilişkisini ele alan çalışmalar, bunu sıklıkla diğeri sanat formları ve farklı medya ortamlarıyla kıyaslama temelinde yürütür. Aslında sinemanın fotoğrafla olduğu kadar, tiyatro, resim, edebiyat ve hatta müzik gibi sanat alanlarıyla neredeyse simbiyotik (ortak-yaşar) bir ilişki içinden varlık kazandığı düşünüldüğünde, bu kıyaslama olmaksızın, bir sinema ontolojisinden söz etmenin güç olacağı açıktır.

“Gerçekçi” gelenek içinde yer alan sinema kuramcısı Andre Bazin’in önemli bir çalışmasının fotoğraf üzerine olması bu bağlamda öncelikli olarak hatırlanması gerekli konulardan biridir. Bazin fotoğrafik imgenin ontolojisiyle ilgili düşüncelerini açıklarken işlevlere odaklanan bir noktadan hareket eder ve burada da genel olarak plastik sanatlardan başlar. Ona göre resme olan “saçma hayranlığımızın altında biçimin sürekliliğiyle zamanı alt etmek gibi ilkel bir gereksinim” vardır. Burada abartılı bir analogiden yola çıkar ve ölülerin

mumyılanması işleminde de “insanın ölümü geride bırakması değil” biçimi sürekli kılma gereksinimi olduğunu belirtir (Bazin, 1985: 100).

Bazin fotoğrafın resme göre yeniliğinin onun nesneliliğiyle ilişkili olduğunu belirtir. Ona göre, bu yüzden de, insan gözünün yerini alan fotoğrafın gözünü oluşturan mercekler topluluğu da “objektif” adını almaktadır; fotoğrafla birlikte ilk kez gerçek dünyada mevcut olan nesne ile bunun anlatımı arasına başka hiç bir şey girmemektedir. İnsan yaratıcılığı işe karışmamakta, fotoğrafçının kişiliği ancak görüntülenecek olayın seçimi konusunda etkili olmaktadır. Nitekim Bazin bunun resim yapan ressamın mevcudiyetiyle aynı nitelikte olmadığını da ekler. Bu noktada Bazin, bütün sanatların insanın varlığı üzerine kurulu olduğunu hatırlatır ve sadece fotoğrafçılıkta insanın yokluğundan zevk aldığımızı ifade eder (Bazin, 1985: 104).

Sinemanın ontolojisini ışıkla yazılmış bir “gerçeklik” temelinden hareketle düşünen ve neredeyse nesne ile özdeşliği öne süren bu yaklaşım, Veronika’nın mendili4 metaforuyla açıklanmaktadır. Dış dünyaya, olaylara ya da nesnelere, ışık aracılığıyla pelikül üzerinde iz bırakma imkânı veren fotoğraf sayesinde, yeniden üretilen gerçekliğin, neredeyse “kutsal”lıkla ifadesini bulan bir değeri vardır. İmge ve nesnesi arasındaki mesafeyi kat eden fotoğraftan sonra, hareketi yakalayan sinema ile sanatsal yeniden üretimin gerçeklikle arasındaki azap verici mesafe aşılmış olmaktadır.

Bazin’in 1945 tarihli bu yazısından önce,1936 yılında, benzer eksenlerdeki bir tartışmanın da Walter Benjamin tarafından gerçekleştirildiğini hatırlayabiliriz.5 Benjamin (2004: 57-58) bu konuyu teknik olanaklarla yeniden üretilen bir çağda sanat eserinin biricikliğini yitirmesi bağlamında ele almıştır. Benjamin sanat yapıtının biricikliğı ile yapıtın geleneğın bağlamına yerleşik olması arasındaki özdeşliğe dikkat çekerek, en eski sanat yapıtlarının önce büyösel ve sonra dinsel nitelikteki törenlerin hizmetinde olduğunu ve sanat yapıtının özel bir atmosfer taşıyan bu şekildeki varoluşuyla kutsal niteliğı arasında hiç kopmayan bir bağ olduğunu öne sürer:

Sanat yapıtının teknik yoldan yeniden-üretilebilirliğı, dünya tarihinde ilk kez yapıtı kutsal törenlerin asalağı olmaktan özgür kılmaktadır. Yeniden-üretilen sanat yapıtı, gittikçe artan ölçüde, yeniden-üretilebilirliğı hedefleyen bir sanat yapıtının yeniden-üretim’i olmaktadır. Örneğın bir fotoğrafın negatifinden çok sayıda baskı yapılabilmektedir; hangisinin özgün baskı olduğu sorusu bir anlam taşımamaktadır (Benjamin, 2004: 58-59).

Benjamin’in fotoğrafla ilgili düşünceleri öncelikle “makine”ye odaklanmakta ve sanat yapıtının çoğaltılması bakımından bu aygıtın nasıl bir imkân sunduğı

değerlendirilmektedir. Bu anlamda Bazin'den farklı bir noktadan hareket eden bir ontolojik yaklaşımdır bu. Burada fotoğraf makinesinin önemi, aygıtın “biricik” örnek olarak üretilen bir eseri çoğaltma yetisine bağlanıyor gibidir. Ancak bu yanıltıcı bir ilk okumadır. Zira Benjamin'in teknolojik yeniden üretilebilirlik derken, kastettiği şeyin, salt bir mekanik yeniden üretim olmadığı ve hatta “teknik” ve “mekanik” olanı eşanlamlı biçimde kullanmadığı öne sürülür. Benjamin'in, yeniden üretilebilirliği, başlangıcından bu yana sanat yapıtına içkin bir nitelik olarak kavradığı açıktır. Nitekim Cadava (2008: 77), Benjamin'in, “teknik” terimini hiç bir zaman ayrıntılı biçimde tanımlamamakla birlikte, teknolojiyi sırf bilimle ilişkili bir olgu olarak değil, aynı zamanda tarihsel bir olgu olarak gördüğünü hatırlatır. Yazar, Benjamin'e referansla, yeniden üretilebilirliğin “daha ziyade, sanat yapıtının içinde bulunan yapısal bir olanak” biçiminde anlaşılması gerektiğini vurgular.

Benjamin yazısında öncelikle “yeni den üretilebilirlik” konusundaki düşüncelerini açar ve bundan sonradır ki fotoğraf makinesinin kendi üretiminin sanatsal niteliği konusuna eğilir. Benjamin'e göre yapılması gereken buydu ve “daha önce, fotoğrafın bir sanat olup olmadığı sorusuna yanıt bulabilmek için -fotoğrafın bulunmasıyla birlikte, sanatın karakterinin bir bütün olarak değişip değişmediğini bir ön soru niteliğiyle ortaya atmaksızın- boşuna çaba harcanmıştı” (2004: 61). Bu noktada Benjamin sinema kuramcılarının da aynı aceleci tavırla davrandıklarını ekler. Üstelik de bu kez, sinemayla karşılaştırıldığında, fotoğrafın geleneksel estetik anlayışının karşısına çıkardığı güçlüklerin, son derece hafif kaldığını da belirtmeden geçemez.

Benjamin, sinemanın “sanat değerini” kanıtlama derdinde olan erken kuramcılarının, “nasıl eşi görülmedik bir köktencilikle sinemada –yorum yoluyla- dinsel öğeler bulmaya zorlandığını gözlemlemek, çok ibret vericidir” demektedir. Üstelik ona göre daha da “ilginç olan nokta, günümüzde de aşırı tutucu yazarların sinemanın anlam ve önemini aynı doğrultuda, dinsel olmasa bile doğa üstü denebilecek bir alanda aramalarıdır” (Benjamin, 2004: 62). Benjamin ise vurguyu, sinemanın algı evreni ve bilinçle girdiği etkileşim ile toplumsal işlevine kaydırmaktadır.

Bu noktada Benjamin, resim ve tiyatro ile sinema arasında yaptığı kıyaslamalar aracılığıyla, bu yeni sanatın farkını billurlaştırmaya çalışır. Önemli bir vurgu sinemanın sinematografik yöntemler aracılığıyla nasıl tam bir algıyı mümkün kıldığı ve algımıza derinlik boyutu kattığına ilişkindir. Freud nasıl psikanalitik yöntem aracılığıyla, gündelik hayatta önceden fark edilmeyen, gelip geçici olan birçok şeyin önemli ve çözümlenebilir olduğunu göstererek, bu alanlarda derinlikli bir anlama imkânı sağlamışsa, sinemanın yaptığı da budur Benjamin'e

göre; sinema görsel ve akustik algılar evreninde “tam algılamaya” dönük bir derinlik boyutu yaşantılanmasını sağlamaktadır (Benjamin, 2004: 71-73).

Benjamin’in sinemaya ilişkin olumlu görüşlerinde sinemanın politik gücüne ve bu çerçevedeki toplumsal işlevine yönelik bir umut söz konusudur. Sinemanın kitlesele bir izleyiciye hedefliyor olması ve aslında üretilebilmesi için finansal bakımdan kitlesele izleyiciye muhtaç olması, Benjamin’in sinemada bir ilerici potansiyel görmesine yol açar. Yeniden üretim teknolojilerinin, sanat alanındaki “biricik” eserleri çoğaltarak kitlelere ulaştırmasında gördüğü demokratik olma niteliği, sinemada zaten başından beri vardır. Üstelik sinema filmlerinin “yüksek” sanat ürünlerine kıyasla, popüler bir anlatım diline sahip olması da izleyicinin onları anlamalarına ya da anladıklarını düşünmelerine yol açar. Bu erişebilme ve anlayabilme, onların aynı zamanda eleştirel konum alabilmelerine de imkân tanıyan bir şeydir.

Kuşkusuz başka sanat alanlarıyla karşılaştırma, sinema bakımından hemen her zaman aynı zamanda, sinemanın sanat olup olmadığını tartışmayı da kışkırtmıştır. Biçimci film kuramının temsilcilerinden biri olan Rudolf Arnheim, *Sanat Olarak Sinema* (2002 -orijinal eser 1932) adlı kanonik eserinde, sinemayı resimle karşılaştırarak bir sanat olmadığını iddia eden yaklaşımlara değinir. Arnheim, gerçekliğin mekanik bir yeniden üretimi olduğu için filmin sanat olduğu düşüncesini kararlı bir şekilde reddeden birçok eğitimli insanın bulunduğunu hatırlatır ve bu fikrin çürütülmesi gerektiğini belirtir:

İlk olarak, kamerayı küçümseyerek otomatik bir kayıt makinesi olarak niteleyen kimselerin çok basit bir nesnenin en yalın fotoğrafik yeniden üretiminin bile mekanik bir işlemin boyutlarını aşarak o nesnenin doğasına ilişkin bir duygulanımı gerektirdiğini anlamaları sağlanmalıdır. Sanatsal fotoğraf ve filmde her zaman bir nesnenin karakteristiğini en iyi gösteren açıların seçilmediğini daha sonra göreceğiz. Özel etki yaratmak için kasıtlı olarak başka açılar seçilir.” (Arnheim, 2002: 16).

Bu çerçevede Arnheim (2002: 19-20) gerçekliği, neredeyse aslına en uygun biçimde ve müdahalesizce yeniden ürettiği düşünülen sinema konusunda da önemli saptamalar yaparak, filmin gerçeklikle farkını açıklamaya çalışır. Özellikle siyah-beyaz sinemada renklerin yokluğu yanında, insan yüzü ile gökyüzünün (beyazın tonları), ağaç ile dudağın (siyahın tonları) aynı renge dönüşmesinden ve ancak ışıklandırma gibi müdahalelerle gerçeğe yakın görüntü elde edilebildiğinden söz ederek bu farkın ne olduğuna ilişkin görüşlerini anlaşılır bir biçimde ortaya koyar. Arnheim (2002: 36), sinemanın ilk günlerinde filminden alınan hazzın sadece konuyla ilişkili olduğunu ve film sanatının, “ancak yönetmenler bilinçli veya bilinçsiz olarak sinematografik tekniğin olanaklarını

geliştirmeye ve sanatsal üretimler yaratmak için onlardan yararlanmaya başladıkları zaman adım adım” geliştigini de ekler.

Biçimci geleneğin Alman temsilcisi olarak Arnheim da, Munsterberg ya da Eisenstein ve diğer Rus biçimcileri gibi sinemanın ontolojisini –birbirinden farklılaşan yaklaşımlarına rağmen- fiziksel gerçekliğin ötesine geçen bir sinemasal/sanatsal gerçeklik çerçevesinde tanımladılar. Gerçekliğı sinematografik araçlar kullanarak sinemaya özgü şaşırtıcı, yadırgatıcı, hatta şok edici biçimlerde yeniden kurmakla ilgilendiler. Edebiyat alanındaki Rus Biçimciliğinin de etkisiyle, biçimci Rus sinemacıları kuramlarını açıklarken, resim gibi sanatlar ve fotoğrafla kıyaslama yanında, şiir ve edebiyattan örneklerle de düşünme eğiliminde oldular. Bu yaklaşımın ardında sinemanın da bir “dil” olduğu düşüncesi vardı. Bu dili montaj, çekim ölçekleri ve diğer sinematografik araçlarla güçlendirme çabası içindeydiler.

Bu yazıda sinema kuramlarını kapsamlı bir biçimde gözden geçirmeye çalışmaktan çok, sinemanın ilk dönemlerinde, başka sanatlar ya da medya ortamlarıyla karşılaştırma temelinde bir sinema ontolojisi geliştirme çabası içeren bazı görüşlere değinmekle yetindim. Bunun nedeni, yeni medya ve sinema ilişkisini düşünebilmek için uygun kavramsal araçları oluşturmaktı. Sinema bugün, dijital yeni medya ortamıyla etkileşimler neticesinde, gerçekliğı, fiziksel gerçekliğe sadakat olarak yorumlayan bir anlayışın epeyce uzağındadır. Diğer bir deyişle, gerçek, pelikül üzerine ışıkla yazılmamakta, Veronika’nın mendili, “kutsal”ın izini çıkarır gibi gerçeklik üzerine bastırılmamaktadır artık.

Kısacası, günümüzün zengin teknolojik, türsel ve tematik sinema ortamı, sinema alanında bir yeniden düşünme çabasını kışkırtmaktadır. Bu dönüşümü anlamaya dönük bir çaba bakımından, Rancière ve Deleuze’ün sinema konusundaki felsefi yazı ve eserlerinin önemli bir etkisi söz konusudur. Sinemayı bizatihi imgenin niteliğinden yola çıkarak tanımlama çabası içindeki bir ontolojik perspektifi temellendirmektedir bu çalışmalar. Yeni medya ortamının ve dijitalleşmenin sinema alanındaki muhtemel sonuçlarını anlamak bakımından da, “imge”de temellendirilmeye çalışılan bir ontoloji, çok elverişli bir kavrayış zemini dir.

“Görüntülerin Yazgısı”

Rancière’in *Görüntülerin Yazgısı* adlı eseri, sinemanın, diğer bir deyişle perdedeki görüntünün farklılığını, aygıtın niteliğinden yola çıkarak tanımlayan yaklaşımlarla tartışmaya geçen bir eserdir. Rancière (2008: 4), birçok çağdaş yazarın bir Öteki’ye göndermede bulunan Görüntü/Imge ile kendisinden başka hiçbir şeye göndermede bulunmayan Görsel’i karşılaştırdığından söz

eder. Burada “görsel” televizyondaki görüntüyü, “görüntü/imege” ise sinema perdesine yansıyan görüntüyü ima etmektedir.

Rancière bu ayrımın “görsel”i küçümsediğini belirtir. Ona göre, bu görüşü savunanlar televizyon görüntüsünün, doğası gereği, ötekisinin olmadığını, zira kendi ışığını kendinde taşıdığını öne sürerler. Bu yaklaşım, televizyondaki görüntüleri bütünüyle televizyonun görüntüyü ekranda oluşturan teknik işleyişinden yola çıkarak açıklayan bir yaklaşımdır. Bu anlayış sinemada da paralel bir açıklamayı getirir. Rancière, sinematografik görüntünün ise ışığını bir dış kaynaktan almak itibarıyla bir “öteki”si olduğunun kabul gördüğünü aktarır. Buradaki öteki anlaşıldığı üzere, projeksiyon cihazıdır. Sinema perdesine görüntüyü bu başka, öteki cihaz göndermektedir. Projeksiyon cihazının perdeye yansıttığı görüntü, bobinlerden akan film şeritlerine, diğer bir deyişle, kendisi gerçekliğin izi olan bir “öteki”ye bağlanmaktadır.

Burada, dış dünyadaki bir göndergesel gerçekliğe bağlanma, sinemanın doğasında vardır diyen ve bu anlamda da Bazin’e kadar izini sürebileceğimiz eski bir gerçekçilik anlayışının başka bir biçimde sürdürüldüğü görülebilir. Nitekim bu nedenle Rancière söz konusu görüşlerin bir totoloji, bir retorik oyunu olduğunu söyler. Rancière, bu görüşe olan itirazını, Robert Bresson’un *Rastgele Balthazar* filmi ile Fransız televizyonunda yayınlanan Şampiyona Sorular (*Questions pour un Champion*) adlı yarışma programını karşılaştıran bir örnek üzerinden açıklar:

Burada görselin özü olarak ortaya koyulan totolojinin, söylemin kendi totolojisi olduğu apaçık ortadadır. Söylem bize basitçe şunu der: Aynı ayıdır, öteki öteki. [...] Ama katot tüpünün teknik nitelikleri başka şey, ekranda gördüğümüz görüntülerin estetik nitelikleri başka şeydir. Ekran tam da Bresson’un kamerasının performanslarına olduğu kadar *Questions pour un champion*’un performanslarına da yol açar. Öyleyse içsel olarak farklı olan şeyin bu performanslar olduğu açıktır. Televizyonun bize önerdiği oyunun ve bizde uyandırdığı duygulanımların doğası, ışığın aygıtın kendisinden gelmesinden bağımsızdır. Ve biz ister bir sinema salonunda bobinlerin projeksiyonunu, ister televizyonumuzun ekranında bir kaset ya da CD’yi, veyahut bir video-projeksiyonunu izleyelim. Bresson’un görüntülerinin içsel doğası değişmez. Bir tarafta aynı, öteki tarafta öteki yoktur (Rancière, 2008:5).

Rancière, haklı olarak, televizyon ekranından aynı zamanda *Rastgele Balthazar*’ın da yayınlanabileceğine, dolayısıyla burada teknik bir nitelik farkının estetik bir farkmış gibi sunulmasının hatalı olduğuna dikkat çekmektedir. Söz konusu totolojik söylem aracılığıyla, bir film ve bir televizyon programının görüntüleri arasında “özcü” ve aşkınlaştırıcı bir yaklaşım çerçevesinde bir fark saptanmış olmaktadır.

Rancière'in buradaki yaklaşımının farkı, örneğin *Rastgele Balthazar*'ın sinema perdesindeki "görüntü"lerini bir eşek, iki çocuk ve bir yetiştikenden ibaret görmemesidir. Fakat aynı zamanda Rancière bu görüntüyü yakın planlar, kamera hareketleri, karartma ya da açılma gibi işlemlerin oluşturduğu bir görüntü olarak da görmez. Rancière'in burada gördüğü şey daha çok izleyici ile ilişkiyi de içine alan, "görünür olan ile anlamını, ya da söz ile etkisini birbirine bağlayan ve birbirinden koparan, beklentiler üreten ve beklentileri yolundan çıkaran işlemlerdir"(Rancière, 2008: 7).

Dolayısıyla, Rancière'in bu açıklamasından yola çıkarak, söz konusu işlemlerin çift yönlü bir anlamlandırma aracılığıyla mümkün olduğunu söyleyebiliriz. Beklentiyi yaratan bu işlemlerin arkasındaki yaratıcı dil (Bresson'un dili) ve beklentiye girenin (seyircinin) anlam üretimine katılan dili. Ancak bu çift yönlülüğü, tarafların her birinin diline ya da onların ortak diline ve dolayısıyla, düşüncesine de indirgeyemeyiz. Her ikisinin dili de artık bizatihi görüntünün anlamlandırıcı dilinde tezahür etmekte, daha doğrusu bu işlem sayesinde mümkün olmaktadır.

Rancière'in yaklaşımına ilişkin vurgulanması gereken şey elbette bu işlemleri tamamen sinemaya has işlemler olarak da görmemesidir. O'na göre, Bresson'un örnek verdiği filmdeki türden bir beklenti yaratma ya da beklentileri yolundan çıkarma romanda da vardır. Bu anlamda bu işlemler sinemaya özgü "saf görüntüler" vermezler:

Bresson'un sineması, eylemi algılar ile hareketlerin eklemesiyle sınırlamakla ve gerekçelerin açıklanmasını devre dışı bırakmakla, sinemaya has bir özü gerçekleştiriyor değildir. O, Flaubert'in başlattığı roman geleneğinin devamına adını yazdırmaktadır. Bu gelenek, anlamı üreten usuller ile anlamı geri çeken usullerin aynı olduğu; algılar, eylemler ve duygular arasındaki bağı sağlayan usuller ile bağı bozan usullerin aynı olduğu bir muğlâklık geleneğidir. Yorumsuz dolaysızlık görülür olanın etkisini kuşkusuz köktenleştirir, ama bu köktenlik sinemayı plastik sanatlardan ayıran ve edebiyata yaklaştıran şu yetenek sayesinde işler. Bir etkiyi daha iyi yerinden edebilmek ya da onunla daha iyi çelişebilmek için önceden gerçekleştirme yeteneği. (Rancière, 2008:8).

Rancière'e göre (2008: 10), "benzemek" uzun zaman boyunca sanata özgü bir şey olarak kabul görmüştü. Oysa O'na göre zamanımızda ise "benzemek" sanatın buyruğu gibi görünmektedir. Rancière, sanatsal imgenin işlemlerinin, fotoğrafa ilişkin olarak Bazin'in öne sürdüğü, gerçekliğin "iz"ini üreten teknikten farklı olduğunu açıklamaya çalışır. Fakat yine de bu işlemde başka bir benzerlik söz konusudur. Bu, doğuran ve doğurulan arasındaki benzerlik türünden,

Rancière'in ilk benzerlik (*arche ressemblance*) olarak adlandırdığı kökensel benzerliktir: "Çağdaşlarımızın imgenin hesabına kaydetmek istedikleri ya da imgeyle birlikte yitip gitmesine yazıklandıkları başkalık, işte bu ilk-benzerliktir" (Ranciere, 2008: 11).

Rancière eleştirel söylemi, imge dağarcığındaki formları, üstü örtülmüş bir hakikate göndermeye çalışan bir söylem olarak tanımlar ve bu söylemle, sanatın işlemlerinin iç içe geçmiş olduğunu öne sürer. Bu iç içe geçmişlik yazgısına, "görüntülerin yazgısı" adını verir. Rancière'e göre (2008: 21), görüntülerin kendine özgü kimlik ve başkalığını bu görüntüleri üretip yayan aygıtlardan çıkarsamak isteyen çağdaş medyolojik söylemin "silme istediği, sanat ile sanat olmayan arasındaki, yani sanat, meta ve söylem arasındaki bu iç içe geçmişliktir."

Rancière'in eserinin bu çalışma bakımından önemi, sinemayı kendi sanatsal işlemleri aracılığıyla açıklaması ve sinemanın gerçeklikle ilişkisini aşkınlaştırmamasıdır. Yazar, *Görüntülerin Yazgısı* çalışmasının daha ilk sayfalarında iki şey söylemek istediğini belirtmiştir ki bu iki noktanın eserin temel vurgusu olduğu söylenebilir:

Birincisi, sanatsal görüntü/imgeler, kendi halleriyle, birer benzemezliktir. İkincisi, görüntü/imge görülebilir olanın tekelinde değildir. Öyle bir görülebilir vardır ki görüntü/imge oluşturmaz; öyle görüntüler/imgeler vardır ki tümüyle sözcüklerden oluşmuştur. Ama en güncel görüntü rejimi söylenebilir ile görülebilirli ilişkiye sokan rejimdir ki, bu ilişki söylenebilir ile görülebilirin *hem* benzerliği *hem de* benzemezliği üzerinde oynar. Bu ilişki iki terimin maddi olarak burada bulunmasını hiçbir biçimde şart koşmaz. Görülebilir olan, anlamlı deyişlerde kullanılabilir; söz ise kör edici olabilen bir görülebilirlik gücü uygulayabilir (Rancière, 2008: 10).

Bu tartışma ışığında, başta dijitalleşme olmak üzere, yeni medya teknolojilerinin mümkün kıldığı sinemayı, sinemanın "özü"ne benzemeyen, yabancı bir şey olarak görmek de mümkün değildir artık. Rancière en başta sinemanın "özü" olarak tanımlanan, aygıtı ya da tekniğe özgü nitelikleri yadsımakta, sonra da sinemayı sinema yapan sanatsal imge işlemlerinin de sadece sinemaya "özgü" olduğu görüşünü tersyüz etmektedir. Sinemanın bu anlamda bir "özü" olmadığı gibi, özü itibarıyla sadece sinemaya ait olan bir görülebilirlik formu da yoktur. Öyleyse zaten yeni medya teknolojilerinin sonunu getirebileceği bir şey de yoktur sinemada. Olsa olsa, Rancière'in görsel ve görüntü/imge; benzerlik ve benzemezlik; görülebilir ile söylenebilir gibi ayrımlar çerçevesinde işaret ettiği "aralık"ta sürdürülmeye devam edecek, daha güçlü bir görüntü rejimi imkânı vaat eden yenilikler söz konusudur.

Rancière'in çalışması, bize sinemayı yeniden düşünebilmek için epistemolojik ve ontolojik bir bağlam sunar. Sinematografik imgeyi düşünmek için benzer bir bağlam da Deleuze'un, Bergson felsefesi ile tartışma içinde geliştirdiği sinemaya ilişkin düşüncelerinde mevcuttur.

Deleuze: Hareket-İmge'nin Krizi ve "Yeni İmge"

Deleuze sinema üzerine yazdığı iki ciltlik eserin ilkinde, Bergson'un, harekete ilişkin geliştirdiği "sinematografik yanılısama" düşüncesi aracılığıyla, sinemanın işleyiş biçimini nasıl açıkladığını hatırlatır. Bergson'da sinemanın işleyişini açıklayan iki veri vardır: Bunlardan biri geçip gitmekte olan gerçeklikten aldığımız anlık imgelerdir. Bu imgeler bu gerçekliğin karakteristik özelliklerini taşıyan anlık kesitleri oluştururlar. Diğeri ise aygıtın içinde yer alan ve imgeleri birbiri ardına ekleyen soyut, görünmez ya da algılanamaz, kişisiz bir zaman ya da harekettir. Bergson bunu aynı zamanda doğal algılanımın işleyişi olarak görür. Buna göre sinemanın, hareketi, hareketsiz kesitler yoluyla oluşturması, doğal algılanımın yaptığından farklı bir şey değildir. Evrensel bir yanılısama yeniden üretilmektedir. Diğeri bir deyişle, doğal algılanımın ve sinemanın mekanizması aynı sinematografik yanılısamadan gelişir (Deleuze, 2014: 12).

Ancak yine de Deleuze'e göre, sinematografik yanılısamanın yeniden üretimi olan sinema, evrensel bir yanılısamayı bir anlamda düzeltmektedir: "sinemada yanılısama imge koşullarının dışında kalan bir seyirciye görüldüğü anda düzeltilmiş olur [...] Kısacası, sinema bize, hareket eklediği bir imge vermez, dolaysız olarak bir hareket-imge verir. Bize bir kesit vermektedir elbette, ama bu hareketsiz bir kesit + soyut hareket değil, hareketli bir kesittir" (Deleuze, 2014: 13). Sinema bu anlamda, "hareketi, *herhangi anın*, yani bir süreklilik izlenimi oluşturacak şekilde seçilmiş eşit aralıklı anların işlevi olarak yeniden oluşturan bir sistemdir" (Deleuze, 2014: 16). *Herhangi an (any-instances-whatever)* ise, bir diğeri herhangi ana eşit mesafede olan ayrıcalıklı olmayan an olarak tanımlanır.

Deleuze, Bergson'un ikinci tezinin ise sinemaya dair başka bir bakış açısını mümkün kılan bir tez olduğunu öne sürer. Buna göre, sinema o en eski yanılısamanın mükemmelleştirilmiş aygıtı değildir, bundan da öte yeni bir gerçekliğin mükemmel hale getirilecek organıdır. Üçüncü tez ise kabaca şu formülle ifade edilir:

An sadece hareketin hareketsiz bir kesiti olmakla kalmaz, hareket de sürenin, yani Bütünün, ya da bir bütünün hareketli bir kesitidir. Bu da hareketin daha derin bir şeyi, süredeki ya da bütündeki bir değişimi ifade ettiğini ima etmektedir. Sürenin değişim olması bizzat tanımından gelir: Süre değişir ve değişmeyi hiç bırakmaz. (Deleuze, 2014: 19).

Deleuze hareket-ımege'yi bu şekilde ortaya koyar. Deleuze'ün hareketin (ve düşünce) sinematografik mekanizmasından yola çıkarak sinemayı irdeleyen çalışmasının bu yazının genel akışı çerçevesinde önemi şudur. Yazar, sinema imgesinin özgül niteliğini, hareketin kaydı ya da imgesi olmasıyla ilişkilendiren, diğer bir deyişle ikincilleştiren görüşlerden farklı olarak, sinemanın bizatihi hareket-ımege olduğunu hatırlatmaktadır.⁷ Bundan da öte, bir sanat olarak sinema, tıpkı felsefenin kavram üreterek düşünceye yol açması gibi duyular aracılığıyla düşünceye yol açmakta, düşünce) sinematografik mekanizmasını yenilemektedir. Deleuze sinematografik düşüncede eleştirel düşünmenin, direnişin, dünyaya ve insana inancın yeniden sağlanması imkânını görür.

Deleuze'ün sinema üzerine ilk kitabı, "eylem-ımgenin krizi" bölümünde yer alan, "hareket-ımege'nin ötesine doğru" alt başlığıyla sona erer. İmgenin krizi toplumsal, sanatsal, kültürel ve politik bir krizdir. Sinema, özgürleşme ve eleştirel düşünce bakımından muazzam bir imkân, bir potansiyeldir. Fakat bu imkân, totaliter anlayışlarla buluşmaktan, faşizme ve soykırıma hizmet etmekten kaçamamış bir imkândır. Hareket-ımege, bir bütünlük, rasyonellik ve özne bakımından dünyaya demir atma potansiyelini içkin bir imgedir. Benjamin'in sanatın politikleştirilmesi gerektiği vurgusuyla, özgürleşme rasyonelileşmeyle, devrim düşüncesiyle buluşabilen bu bütünlüklü imge, ne yazık ki başka bir yüze de sahiptir. Aynı potansiyel aracılığıyla, katliamlar, ırkçılık ve soykırımlar da dayandığı ideolojiyi sinemalaştırabilmiş, sinemanın içinden bir "rasyonelileşme" kurgusu üretebilmiş ve sinemanın büyüsunü kendi "kavga"sına katabilmiştir. Faşizm, kendi propaganda sinemasını, gerçekliğin kaotik yayılımını imgelerde bütünlük ve rasyonelileşmeyle bağlayan sinematografik mekanizmadan türetebilmiştir.

Deleuze'ün sinema üzerine ikinci kitabı ise *Zaman-ımege*'dir. Zaman-ımege, makro dönüşümlere, büyük anlatılara veya idealleştirilmiş herhangi bir dünya tasarımına değil de yaşanmakta olduğu biçimiyle dünyaya inancın sağlanmasına katılacak bir imgedir. O halde zaman-ımgenin bu tür özgürleşme ve eleştirel bir dünya kavrayışını vaat eden niteliği nereden kaynaklanır?

Zaman-ımege, düşünceyi kendisini oluşturan imge ve zihinsel kavramdan diğer bir deyişle, kendisini ifade ve temsil eden göstergeden koparak vermektedir (Yetişkin, 2011: 132). Savaş sonrası dünyada, imge, faşizm ve soykırımlar aracılığıyla eklenildiği didaktizm ve despotizmden eleştirel biçimde kopmanın ya da farklılaşmanın bir yolunu bulmak durumundadır. Gerçekliğin yeni bir dilini oluşturmak olarak anlayabileceğimiz bir "ımege" ve temsil anlayışının doğmakta olduğu bir dönemdir bu dönem. Nitekim Deleuze (2014: 272), eylem-ımege'nin krizinin öncelikle İtalya'da patlak verdiğini belirtir. İtalyan Yeni Gerçekçiliği'nin, imgenin krizi ve yeni bir "anlatı" tipi ihtiyacıyla olan ilişkisini açıklar.

Yetişkin (2011: 128), haklı bir uyarıyla, Deleuze'ün hareket-imge ve zaman-imge başlıklarından yola çıkarak bu iki kitabın irdelediği ayrımların sinema tarihini de iki döneme ayırdığını öne sürmenin yanlış olacağını ifade eder. Diğer bir deyişle, buradan, savaş öncesi sinemaya hareket-imgenin hâkim olduğunu ve savaş sonrasında ise sinemada zaman-imge olarak kavranan bir evreye geçildiğini çıkarsamanın, Deleuze'ün düşüncesinin zenginliğini ıskalamak anlamına geleceğini belirtmektedir. Yetişkin'e göre buradaki asıl mesele, dünyaya ve insana olan inancın savaş öncesi ve sonrasında imgeler aracılığıyla nasıl yeniden üretildiğini düşünsel olarak incelemektir.

Eylem-imge'nin krizi temasına dönecek olursak; Deleuze, bu krizin, sinemanın zaten hiç değişmeyen durumu olup olmadığını ve krizi yeni bir şeymiş gibi sunmanın ne ölçüde doğru olduğunu da sorgular. Ancak yine de II. Dünya Savaşı sonrasında, yaşamın ekonomi, siyaset, kültür ve sanat gibi birçok alanındaki nedenlere bağlı olarak belirginleşen bir kriz durumunu irdelemekten de geri durmaz:

Bununla beraber, eylem-imgeyi sarsan kriz, etkilerini ancak savaştan sonra açık bir şekilde gösteren ve kimileri toplumsal, ekonomik, siyasal ve ahlaki, kimileriye sanata, edebiyata ve özellikle de sinemaya daha içsel olan çok sayıda nedene bağlıydı. [...] sinemanın ruhu gitgide daha çok düşünce gerektirmektedir: Artık global bir durumun onu değişikliğe uğratabilecek bir eylem ortaya çıkarabileceğine inanmıyoruz, tıpkı artık bir eylemin bir durumu, kısmen de olsa, açığa çıkmaya zorlayabileceğine de inanmadığımız gibi. En akli başında “yanılsamalar” düşmüş bulunuyor. [...] Yeni göstergelere ihtiyacımız var. Hollywood dışındaki savaş sonrası Amerikan sinemasında saptamaya çalışabileceğimiz yeni bir tür imge doğmaktadır. (Deleuze, 2014: 265-266).

Deleuze, sinemayı yaratıcı bir felsefi ve düşünsel etkinlik olarak gören ve sinemanın düşünce içindeki ayrırında olmadığını düşünceleri fark etmemizi sağlayacak bir sezgiyi açığa çıkarma potansiyeline vurgu yapan bir düşünürdür. Eylem-imge'nin krizi sonrasında ortaya çıkan yeni imge bu potansiyele sahip bir imgedir. Deleuze (2014: 270) bu yeni imgenin beş ayırt edici özelliğe sahip olduğunu belirtir: “dağıtıcı durum, kasıtlı olarak zayıf bağlantılar, yolculuk biçimi, klişelerin bilincine varış, komplonun ifşası. Aynı anda hem eylem-imgenin, hem de Amerikan rüyasının krizidir bu.”

Buraya kadar sürdürmeye çalıştığım, sinemanın gerçeklikle ilişkisi temelindeki ontolojik tartışmalar ve Rancière ile Deleuze'ün katkıları, dijitalleşme ve yeni medyayla kuşatılan bir sinemada, gerçeklik, imge ve düşünce arasında kurulan bağlantıları görebilmek kadar, sinemanın geleceğini düşünebilmek bakımından

da önemli bir kavrayış zemini sunuyor. Bundan da öte, Deleuze'ün, *Hareket İmge (Cinéma I: L'image-mouvement)* ve *Zaman İmge (Cinéma II: L'image-temps)* çalışmalarının Fransızca'daki ilk baskılarının, sırasıyla, 1983 ve 1985'te yayımlandığı hatırlanırsa, buradaki tartışmaların sinemanın günümüzdeki dönüşümünü ve yeni yönelimlerini düşünmeye olan ihtiyacı erken bir tarihte açığa vuran tartışmalar olduğu daha iyi anlaşılacaktır.

Dijitalleşme, “Yeni” Medya ve Sinema

Sinema alanında bugün, bilgisayar ve internet teknolojilerinin, diğer bir deyişle, yeni medyanın ve dijitalleşmenin sinemaya ne yaptığının tartışıldığı bir dönem yaşanıyor. Tıpkı televizyonda olduğu gibi sinemada da bir ölümden, “sinemanın bildiğimiz biçiminin ölümünden” söz ediliyor (Tryon, 2009: 75-76). Bu “ölüm ilanı,” elbette ilk aşamada, sinemanın görsel gerçekçilik temelli ontolojisinin, “sanal” olanla karşılaşmasının yol açtığı bir endişeyle ilişkilidir. Sanallık, sinemanın gerçeklikle kurduğu “ayrıcılık” ilişkisine tehdit olarak algılanabilmektedir. Üstelik dijital teknolojiler aracılığıyla yoktan var edilen imgeler veya sanal dünyalar sinemaya büyük bir görkem kazandırmaktadır. Dijital sinema ve 3D teknolojilerinin filmsel üretimde öne çıkardığı epik anlatılar “kusursuz” bir görselliğe sahiptir. Sinemanın bu imkânı kullanmayan anlatılarının görsel mütevizliliğinin, bu görkem karşısında iyiden iyiye marjinalleşeceğini ve salonlardan büsbütün kovulmaya mahkûm olacağını düşünenlerin sayısı az değildir.

Sinemaya yönelik tehdidin diğer tarafında paradoksal biçimde başka bir olgu da devreye girmektedir. Sinemanın salonla, karanlıkla ve izleyicinin koltuğa gömülü yalnızlık haliyle olan tanımlayıcı ilişkisi zayıflamaktadır. Filmlerin birçoğunda rastlanan görkeme rağmen, film izlemenin ritüellerle işleyen haz pratiği sinema bakımından tanımlayıcı olmaktan çıkmaktadır. Belki televizyon ekranından film izlenme imkânının doğduğu tarihten beri bu böyleydi ve sinemanın, başlangıç yıllarının ardından “salon”la bütünleşen ilişkisi, tanımlayıcı bir ilişki olmaktan çıkmıştı. Ancak bugün filmin gösterim tarihiyle birlikte dolaşıma giren korsan kopyalar, internet üzerinden sürdürülen paylaşımlar, *online* izleme, filmin DVD'sine kısa sürede ulaşabilme imkanı, “salon-dışı” bir izlemeyi önemli ölçüde teşvik etmektedir. Bu anlamda, Rancière'in zaten olmadığını ilan ettiği türden bir görüntü/görsel ayrımı, iyiden iyiye silikleşmektedir. Ev-sineması teknolojisi de, “salon-dışı” izleme anlamında cazip bir alternatif oluşturmaktadır. Bütün bunlar, film yapımının maliyeti bağlamında dikkate alınması gereken gelişmelerdir ki, film endüstrisi bakımından da dönüştürücü birçok etkiye yol açmaktadır.

Kısacası, bütün ayrımlar muğlâklaşmakta, sinemada “iyi” olarak tanımlanan filmleri, “sanatsal” veya “popüler” gibi kendileri de zaten tartışmalı olan

kategoriler içinden düşünmeyi zorlaştıran örnekler de bu muğlaklığın veçhelerinden birini oluşturmaktadır. Örneğin, Alfonso Cuarón'un *Yerçekimi* (*Gravity*, 2013) ya da Christopher Nolan'ın *Yıldızlar Arasında* (*Interstellar*, 2014) filmleri gibi yüksek izlenme oranlarına ulaşan büyük bütçeli filmleri, tümüyle, "sanat sinemasının" dışındaki örnekler olarak görmek artık daha sorunlu olabileceği gibi, anlatısal ve sinematografik bakımdan nitelikli olmalarına bakarak bu filmleri popüler/ticari sinemanın dışında değerlendirmek de güçtür.⁸

Kısacası, bugün, internet, dijitalleşme ve bilgisayar teknolojilerinin gelişimiyle birlikte sinemanın her aşamasına az ya da çok dönüştürücü bir etkide bulunan bir boyut söz konusudur. Bugün internet teknolojileriyle ilişkili tanımlamalarda web 1.0, 2.0, 3.0 diye söz edilen gelişme evreleri sadece bilgisayar kullanımında sonuçları olan teknolojik gelişmeler değildir. Bu evreler sinemanın üretimden başlayarak hikâyelerine kadar her aşamasında etkiler doğurmaktadır. Söz konusu web 1.0, 2.0, 3.0 teknolojik gelişmenin ulaştığı aşamaları, diğer bir deyişle 1. 2. ve 3. kuşak web teknolojilerini anlatmaktadır. Bu ayrımları "Bakmak" (*Look*), "Katılmak" (*Participate*) ve "Ben de varım" (*I Exist*) demek evreleri olarak tanımlayanların aslında haklı oldukları söylenebilir. 3.0 aşaması medyada artık sanal ve gerçek olanın etkileşime geçirildiği, insanların sanal dünyadaki faaliyetleriyle gerçek dünyanın olayları üzerinde etki yaratabildiği, "ben buradayım" diyebildiği bir evredir (Wang, 2012).

Dolayısıyla bugün sinemanın içinde olduğu evreyi de Sinema 3.0 evresi olarak tanımlayanlar vardır (Daly, 2010). Bugün sinemanın ontolojisiyle ilişkili herhangi bir tartışma bu evreyi değerlendirmek durumunda kalmaktadır. Çünkü sinemada sadece yüksek bütçeli büyük proje ve prodüksiyonlar değil, küçük bütçeli, sektörün karmaşık ilişkilerinin görece dışında kalan üretimler de bu evrenin avantaj ve dezavantajlarını birlikte göğüslemektedir. Bu yüzden, bu evrenin sinemada neye tekabül ettiği ve bunun sonuçlarının nasıl tartışıldığı da önemli bir konu haline geliyor.

Sinemayı üretim, gösterim, dağıtım ve tüketim aşamalarını içeren bir pratik olarak düşündüğümüzde, dijital teknolojilerin bu üç boyutun her birinde dönüşümlere yol açtığı ve bunlarla birlikte emek süreçlerini de önemli ölçüde dönüştürdüğü açıktır. Üstelik bu durum, sinemanın anlatısal boyutunu ve hikâyelerini de etkileyen bir gelişme evresidir. Anlatısallığın -ki sinemanın uzun yüzyılı boyunca en önemli boyutunu oluşturmuştur- artık önemini azaldığı iddiası bu yorumlara eklenmektedir. Aslında bu çalışmada değindiğim tartışmalarda her ne kadar "anlatı" meselesi merkezi bir yer almamışsa da, erken dönem sinema kuramcılarının tartışmalarından, Rancière ve Deleuze'ün yaptığı gibi, imgeyi felsefi olarak sorunsallaştıran yaklaşımlara kadar, "anlatısallık"

meselesinin, açık ya da örtük biçimde sürekli irdelenmiş olduğunu görmek mümkündür.

Yeni medya döneminde sinemayı yeniden düşünme çabasının bir kısmını, sinemanın bildiğimiz biçiminin ölümünü ilan eden olumsuz görüşler şekillendirmektedir. Ancak bu görüşlerin akademik alandan çok, sektörel alanda ya da yazılı basında ve internet ortamında sürdürülen tartışmalarda dile getirildiği söylenebilir. Kuramsal alanda ise yeni çalışmalara ve üretken tartışmalara yön veren görüşler, dijitalleşme ve diğer teknolojik gelişmelerle birlikte sinema alanında yaşanan dönüşümün olumlu yönlerine odaklanmaktadır. Sinemanın geleceğine ve ontolojik mahiyetine yöneldiği varsayılan tehdit, bu çalışmalarda içerilen belirgin bir “demokratikleşme” umudu ve “yeni”nin o kadar da yeni olmadığına dair analitik değerlendirmelerle tersyüz edilmektedir. Yazının takip eden kısmında bu değerlendirmeleri tartışmayı deneyeceğim.

Sinema Bakımında Yeni Olan Ne?

Sinemanın “yeni” medyayla buluşmasını, Benjamin’in düşünceleri etrafında tartışan bir yazıda Russel, bu ilk buluşmayı, yerel video dükkânından başlatır. Bu tespitin doğruluğunu teslim eder ve oturma odalarını sinemanın mekânı yapan bu buluşmanın, 1960’lı yıllardagerçekleştiğini hatırlayacak olursak, elli yılı aşkın bir süreden söz etmiş oluruz ki bu sinema tarihinin önemli bir kısmını kapsar. Bugün sinema ve yeni medya etkileşimini düşünenlerin birçoğu Benjamin tartışmasına dönüş yapmaktadır ve Russel da bu isimlerden biridir. Benjamin’in, başta fotoğraf ve sinema olmak üzere tekniğin olanaklarıyla çoğaltıma dayalı sanatsal üretimde “kayıp” olduğunu belirttiği ilk kopya, orijinal eser ya da *aura* Russel’in da temel sorusunu biçimlendirir: Dijital sinema, yani kimyasal süreçlere ve selüloza veda etmiş bir sinema hâlâ sinema olarak değerlendirilebilir mi? (Russel, 2004: 82- 83).

Bu soruyu, film izlemenin büyüsünü besleyen karanlık salonlar ve gerçek dünyadan yalıtın bir atmosfer olmaksızın gerçekleşen izleme deneyiminin hâlâ sinema izleyiciliği olup olmadığı biçimindeki diğer sorular takip etmektedir. Russel bu sorulara kesin yanıtlar vermekten ziyade bu sorular üzerine düşünmenin önemini vurgulamaktadır. Esas tartıştığı şey ise Benjamin’in film ve fotoğrafı tarihyazımı için bir model olarak görmüş ve mekanik yeniden üretimin, tarih hakkında düşünmek için yeni bir yol sunduğunu göstermiş olmasıdır. Russel’in (2004: 84) buradan yola çıkarak altını çizdiği şey, karmaşık ve çok yönlü bir deneyim olarak sinemanın, sinema çalışmalarının ve genel olarak bir zamanlar sinemaya eşlik etmiş deneyimler ve algıların yeni medya döneminde nasıl dönüştüğünün düşünülmesi gerektiğidir. Bu yeniden düşünme çabası “şimdi”nin içinde ve onun bir parçası olan bir geçmişi düşünmeyi de

kapsar. Russel, sinemayı dijital çağa kayıp verirken, belki de nihayet bizzat kendi süregiden tarihsel felaketimizi kavramada sinemanın önemini anlama noktasına gelmiş olabiliriz demektedir.

Dijital sinema her şeyden önce, Tryon'un (2009: 3) vurguladığı gibi, sadece film şeritlerini perdeye yansıtan projeksiyon cihazı yerine dijital teknolojilerin kullanılması anlamına gelmemektedir. Tryon, sinemayı, salonlar ya da evdeki ekranların ötesinde birçok farklı sosyal pratikle iç içe geçiren bir durumun ortaya çıktığını belirtir. Yazar, *Video-on-demand* (paralı yayın) nasıl ebeveynleri yorgun bir Cuma gecesi dışarı çıkmak yerine evde film izlemeye teşvik ediyorsa, dijital sinemanın da cazip tanıtımlar ve güçlü bir reklamcılık sayesinde insanları yeniden salonlara döndürmüş olabileceğini öne sürer. Tryon, yine de, estetik ve hatta kültürel bir kopuşa yol açacak birçok teknolojik değişikliğe rağmen, karanlıkta film izlemeye dayalı sinema deneyiminin de hâlâ büyük ölçüde değişmeden sürdüğünü belirtir (Tryon, 2009: 75-77).

Bu tür yaklaşımlar, gerçekten de teknoloji ve teknik imkanlarla ilişkili olarak abartılı beklentiler ve köklü kopuşlar biçiminde tanımlanan dönüşümlerin spekülasyon bir yönü olabileceğini de daha açık bir hale getirmektedir. Dönüşümün genellikle teknolojik belirlenimci bir etkiyle olmadığını, uzun sürelere yayıldığını ve eski ile yeni deneyimlerin birlikte sürdüğünü de göstermektedir. Üstelik eski ve yeni deneyim ve alışkanlıklar, bazen paradoksal bir biçimde birbirlerini desteklemekte ve bir diğerinin önünü açmaktadır.

Dijitalleşme, bilgisayar ve internet teknolojileri ile karakterize olan yeni medya dönemi, sadece sinemayı değil, hakikate tanıklık etme bağlamında, fotoğraf ve sinemaya kıyasla düşük bir sanatsal konuma sahip olduğu varsayılan televizyonu da yeniden düşünmeyi gerektiren bir dönem olarak yaşanmaktadır. Aslında kendisi de bir zamanlar sinemaya karşı "yeni medya"yı temsil etmiş olan televizyonun, spekülasyon öngörülerin eşlik ettiği bir tartışmanın konusu olması, görsel-işitsel medya ve sanat ortamının dinamizmini görmek bakımından ilginç bir durum oluşturmaktadır. Örneğin Luckman'ın (2012: 95) hatırlattığı gibi, 2006'da teknoloji şirketleri, 2011 yılına kadar televizyon izlemenin öncelikli olarak telefon, tablet gibi mobil araçlara geçeceğini ilan etmişlerdi, ancak bu spekülasyon öngörü hâlâ gerçekleşmiş değildir.

O halde, sinema alanında kopuş niteliğinde gerçekleşen bir dönüşüme değil de, başladığımız noktadaki ontolojik meseleye odaklanacak olursak neler söylenebilir? Burada söylenebileceklerin çoğu, sinemaya 20. yüzyıl boyunca damgasını vuran "görsel gerçekçilik rejimi" (Manovich, 1999), izleme pratikleri ve elbette bunun sonucu olarak filmlerin hikâyelerinde ve anlatısında

meydana gelen deęişikliklerle ilişkilidir ve bunların yeniden düşünülmesi önem kazanmaktadır.

Yeni Medya Uzamında Sinemanın Ufku

Daha önce de belirtildięi gibi, sinema kuramı her zaman sinema alanındaki üretim pratięi ile ciddi bir alışveriş ve etkileşim içinde oldu. Sinemaya kuramsal ve felsefi olarak kafa yoran isimler, özellikle sinemanın ilk dönemlerinde aynı zamanda film yapım pratięinin de içinde yer alıyordu. Sinemanın kuramsal alanı, geride bırakılan yüzyılda her zaman çok canlı tartışmaların olduęu ve filmlerin tekrar tekrar eleştirel bir okumaya konu edildięi, bu anlamda da her seferinde yeniden keşfedildięi bir alandı. Baker (2010: 226) bu canlılığı ve üretkenlięi, “sinema kuramları, Rudolf Arnheim’den Gilles Deleuze’e, nesnelere ile büyük ölçüde ortak bir ‘dinamizme’ sahiptirler ve sinema tarihi ile eş kapsamlıdır” biçimindeki tespitiyle, çok iyi ifade etmiştir.

Günümüzde de, sinema kuramı alanında dijital sinema ile ortaya çıkan yeni olguyu tartışan önemli çalışmalar yapılmaktadır. Bu çalışmalar arasında Manovich’in çalışmaları dikkat çekicidir. Manovich (1999: 175-178), sinemanın tarihsel gelişiminde iki farklı hat tespit ederek, bunlardan biri olan “canlandırma” ile sinemanın yolunun sonradan ayrıldığını belirtir. Dijital sinema, Manovich’e göre, işte bu, bir köşeye itilmiş ve marjinalleştirilmiş olan canlandırmaya (*animation*) dönüşür. Oldukça ilginç olan bu görüşe göre, sinema bir yandan fotoğrafın keşfine doğru ilerleyen süreçlerin bir parçasıdır; bu nedenle sinema, fotoğrafla başlayıp, hareketli fotoğraflama olarak tanımlanabilecek bir evreye kadar olan teknikler ve aygıtlarla aynı soyağacına yerleştirilebilir. Nitekim Bazin ve dięer görsel gerçekçilięe baęlı kuramcılar kadar, Benjamin’in de bu makalede yer vermeye çalıştığım görüşlerinde karşılaştığımız soyağacı budur. Deleuze de (2104: 15) aynı soyağacını enstantane fotoğraftan başlatmaktadır.

Manovich (1999: 175-178) sinemanın tarih öncesinde yer alan dięer bir teknik araç dizisinin canlandırma alanında olduğunu belirtir. Yazar, dijital sinemada imgelerin bilgisayar karşısında elle yaratılmasını, imgelerin elle resmedildięi ve elle hareket ettirildięi (*hand-animated*) sinema öncesi pratiklerle ilişkilendirmektedir. 17. yüzyılda geliştirilen ve bir tür slayt projeksiyon cihazı olan büyülü fener (*magic lantern*) tarafından yansıtılan imgelerin en azından 1850’lere kadar elle resmedilmekte olduęu da Manovich’in çalışmasında yer alan bilgiler arasındadır. Sinema öncesi tekniklerin bir dizi ortak nitelięe sahip olduğunu belirten Manovich, bunların tamamının el-boyaması ve el-çizimi imgeler olduğunu ifade eder. Bu imgeler sadece elle yaratılmıyor aynı zamanda elle canlandırılıyordu. Yazar, imgelerin –sinemada olduęu gibi- otomatik

üretimi ve otomatik projeksiyonunun yapılabilmesinin ise 19. yüzyılın sonunu bulduğunu hatırlatır.

Kısacası Manovich'e göre, 20. yüzyılda sinema bu çizim ve canlandırma pratikleriyle yolunu ayırmış ve kendini kayıt aygıtı olarak tanımlamıştır. Bu nedenle, sinemanın dijital çağa girişiyle birlikte, bilgisayar aracılığıyla gerçekleşen imge üretimi yeni bir keşif değildir. Bu, hareketli imge üretiminin tarihinde yer alan en eski sanatsal pratiklere yeniden dönüştür. Manovich sinemanın "hareketli imge" niteliğini tanımlayıcı nitelik olarak görür. Bu nedenle de, sinemanın, fotoğraf temelli bir teknolojik gelişim dizisini izleyerek yolunu ayırdığı ve marjinalize ettiği animasyon, grafik, canlandırma gibi tekniklerin, dijital medyaya kaymayla birlikte yeniden merkeze yerleşmesini önemli bulur.

Üstelik Manovich, dijital film yapımının tanımlayıcı unsurlarının -ister pahalı malzemeyle üretilmiş profesyonel büyük yapımlar olsun, ister bunların ucuz alternatiflerini kullanan küçük bütçeli filmler olsun- tüm yapımlarda ortak olduğunu belirtir. Manovich'in (1999: 179-180) altını çizdiği bu tanımlayıcı unsurlar şöyle özetlenebilir: Sinemanın kameranın önünde fiziki olarak gerçekleşen nesne ya da olayları kaydetmesi anlamına gelen canlı çekim (*live-action footage*) kayıtları -ki Manovich bunu sinemanın "süper türü" (*supergenre*) olarak tanımlar- dijital sinema bakımından şimdi sadece elle düzenlenecek birçok hammadeden biridir. Başka kaynaklardan gelen diğer imgeler de bilgisayara aktararak canlandırılacak, 3D bilgisayar üretimi sahnelerle birleştirilecek ve resmedilecektir. Kısacası Manovich'in vurguladığı şey, dijital sinemanın nihai imgelerinin farklı öğeleri kullanarak elle üretildiği, bütün öğelerin ya sıfırdan yaratıldığı ya da elle dönüştürüldüğüdür.

Bu durumda dijital sinema nedir sorusunun cevabı olarak, Manovich (1999: 180) özetle, dijital sinema canlı çekimleri birçok diğer malzemedен sadece biri olarak kullanan animasyonun özel bir biçimidir tespitini yapmış olur. Ona göre, imgelerin elle üretimi ve canlandırılması sinemayı doğuran şeydir ve bir köşeye itilmiştir. Bu teknik şimdi yeniden zuhur etmektedir ve böylece hareketli imge de, tarihsel çemberi tamamlamış olmaktadır.

Manovich'in, dijital sinemada imge üretiminin bilgisayarda yani "elle" oluşturulması, sanal ya da gerçek olabilen materyalin "elle" birleştirilmesi ve canlandırılmasına yaptığı vurgu üzerinde biraz durmak gerekli. Bu özellik, Manovich'in defalarca altını çizdiği bir şeydir. Manovich canlı çekime dayalı 20. yüzyıl görsel gerçekçilik rejiminin sinemanın belge değerini meşrulaştırmada önemli bir rolü olduğunu da aynı vurgu aracılığıyla açıklamaya gayret eder. Bilgisayar üretimi imgelerin genellikle otomatik bir üretim olarak görülmesini

de bu görsel gerçekçilik rejiminin bir sonucu olarak değerlendirir. Oysa Manovich'e göre, bilgisayar üretimi imgeler el yapımı imgelerdir ve otomatik üretim olmakla bir ilişkileri yoktur. Hatta Manovich'in açıklamalarının altında tam da tersi canlı-çekime dayalı kamera kayıtlarının her şeyi otomatik olarak kaydettiği vurgusu vardır. Dijital sinemada pre-produksiyon ve post-produksiyon arasındaki ayırım da ortadan kalkmakta, kurgu ve imge üretimi çoğu kez aynı süreç içinde bilgisayarda ve elle tamamlanmaktadır. Bir zamanların sine-göz'ünün (*kino-eye*) yerini sine-ressam (*kino-brush*) almıştır. Dijital sinema, sanatsal nitelikte bir resim yapma faaliyeti ve bu süreçte rol alanlar "ressam sinemacılar" olarak değerlendirilir (Manovich, 1999: 192). Yazar, dijital sinema söz konusu olduğunda atlanan şeylerin bunlar olduğunu belirtir; genellikle etkileşimli izleme, karmaşık anlatı yapısı ve izleyiciye sunulan farklı anlatsal patikalar vurgulanırken, dijital sinemadaki üretken yaratıcılık dikkatlerden fazlasıyla kaçmaktadır (Manovich (1999: 173).

Manovich'e göre, dijitalleşme, sinemanın kendi geçmişindeki unutulmuş pratiklerle yeniden buluşmasını sağlarken, yüzyıl boyunca sürmüş olan "görsel gerçekçilik rejimini" sarsmaktadır. Üstelik bu yenilik sinemaya dışsal ve yabancı bir şey de değildir. Sinemanın zaten hemen her zaman "hile yaptığı" ve bu "hileyi gizlemek zorunda" olduğunu öne süren açıklamalarla birlikte düşündüğümüzde, Manovich'in bu görüşlerinin önemi daha da belirginleşir. Dijital sinema, sinemanın "gerçeklik" mitinin belirli bir anlamda sonuna işaret eder. Yoktan var edilen imgelerle, sanal ve gerçeğin birlikte kullanımıyla, 3D sinemada perdeden adeta bağımsızlaşan imgelerin "aşırı" gerçekliğinin kaçınılmaz olarak ürettiği gerçeğe dışılıkla, 20. yüzyıl görsel-gerçekçilik rejiminin altı mütemadiyen oyulur. Bu bir hilenin deşifre edilmesidir. Zira Bonitzer'in de ifade ettiği gibi zaten;

...sinema uzayı bütünüyle hileli bir uzaydır; özel etkiler karıştırılmadığı, gerçek anlamda sinema hilesi yapılmadığı durumlarda bile, sahneye koyma her zaman perspektifle az ya da çok oynamak, dekorun bazı öğelerini, hatta sözgelişi çerçevenin sınırlarındaki film kişilerini yakınlaştırmak ya da yükseltmek, belgesellerde bile belli öğeleri görmezden gelmek ya da gizlemek zorunda kalır. Film yapmak, her zaman ayrıntılarda hile yapmaktır. Bu hile gereklidir çünkü "ekranın ufukları" yoktur (Bonitzer, 2006: 87).

Sinema hilesi perdenin ufuksuzluğunu telafi eden bir şey olarak görülüyorsa, bilgisayarın işe karıştığı ve bir anlamda imgelerin her birinin tek tek yeniden düzenlendiği bir "hile" durumu, sinemaya ufuk kazandırmak bakımından daha vaatkar olacaktır.

Film ve Seyirci İlişkisi

Yeni medya ve dijitalleşmenin sunduğu imkânlarda sinemanın geleceğine ilişkin bir umut gören başka isimler de vardır. Bu isimlerden biri olarak Rodowick dijital sinemadaki anlatsallık meselesiyle birlikte tartışır bu konuyu; Yazar, dijitalleşme ve diğer yeniliklerle birlikte sıklıkla gündeme gelen olumsuz bir görüş olarak, anlatıdan kopma eğiliminin zaruri olmadığını belirtir. Rodowick'e göre mesela; George Lucas'ın *Klonların Saldırısı* (*Attack of the Clones*, 2002) ve Peter Jackson'ın *İki Kule* (*The Two Tower*, 2002) filmleri teknolojik boyutta müthiş yenilikçidir ama görsel boyuttaki bu yenilikçi ve keşifçi tarza rağmen, bir yandan da birçok bakımdan klasik Hollywood sinemasının anlatıya bağlı yapısı korunmaktadır (Rodowick'den aktaran Daly, 2010: 84).

Daly, Rodowick'in bu açıklamasını belirli bir temkinlilikle tartışır. Ona göre yeni medya teknolojileri ve dijital sinemanın çok izlenen bazı büyük bütçeli örneklerinde adeta anlatıya karşı koyan bir anlatsallık vardır: Gore Vebrinski'nin *Karayip Korsanları: Dünyanın Sonu* (*Pirates of the Caribbean: At World's End*, 2007) filmi buna örnektir. Daly, kimi eleştirmenlerin birden fazla doruk noktasına (*climax*) sahip bu film için, "burada ne saçmalık dönüyor" dediklerini ve filmi anlamakta güçlük çektiklerini anlatır: Bir eleştirmen bitmek bilmez, üçüncü, dördüncü ve beşinci doruk noktalarından sonra kendini tamamen pasif ve uyuşuk bir halde koltuğa gömülü bulduğunu ve neler olup bittiğine dair hiçbir fikrinin olmadığını belirtmektedir. Başka bir eleştirmen filmi delirtici ölçüde anlaşılabilir bulmuştur. Daly ise bu filmin, gösterime girmesini takip eden ikinci ayda dünya çapında 1 milyar dolara yakın gişe yaptığını ve çok izlendiğini belirtir. Daly'nin, eleştirmen görüşleriyle tezat oluşturan bu yüksek gişe geliriyle ilişkili görüşü önemlidir. Yazar *Karayip Korsanları* serisinin önceki iki filmine aşına olan izleyicinin filme eleştirmenlerden daha iyi nüfuz ettiğini öne sürer (Daly, 2010: 84).

Bu durumun oldukça ilginç olduğunu kabul etmemiz gerekir. Film eleştirmenlerinin ister filmlerin karmaşık anlatı yapısını anlaşılır kılan yazılarını, ister izleyicinin çoğu kez kaçırdığı göndermeleri okuyarak, kimi zaman "anlaşılır" bir filmin görünenden daha karmaşık olduğunu gösteren yazılarını düşünelim, ilginç bir tespittir bu. Dijital sinema ortamında, eleştirmen, izleyici karşısındaki otoritesini kısmen kaybetmiş görünmektedir. Nitekim Daly, film bir kez *online* söylemsel alanda bir dolaşım ve etkileşim ağına girdiği zaman, devam filmlerinde anlatının daha karmaşık hale gelebildiğini belirtmektedir. Bununla birlikte, Daly (2010: 84) film topluluklarının ve metinlerarasılığın dijitalleşme ve bilgisayar teknolojilerinin olmadığı bir dönemde de mevcut olduğunu, mesela *Fransız Yeni Dalgası* için *Cahiers du Cinema*'nın bu tür bir etkileşim çevresi

oluşturduğunu hatırlatır ki bu da doğrudur. Filmlerin fan ve yorum toplulukları, gerek türler, gerek yönetmenler etrafında her zaman vardır. Bu topluluklar filmin göndermelerini ve metinlerarasında kurulan etkileşimlerin anlamını başkalarından daha zahmetsizce kavrayacak bir yetkinliğe ulaşabilmektedir. Daly (2010: 84) yine de, bu eski tür toplulukların daha çok kent merkezlerinde olduğunu ve sadece ilgilendikleri filmlere yoğun biçimde odaklanan bir avuç insanı kapsadığını söylemektedir.

Bugün ise özellikle bilgisayar teknolojilerinden yararlanan büyük bütçeli filmler söz konusu olduğunda, sosyal medya ortamları, bloglar ve diğer *online* mecralar çok daha etkili kullanılmaktadır. Fan ya da yorum toplulukları çok çabuk hareket etmekte, filmlerigösterime girdikleri ilk günlerde izleyerek etkileşime geçmektedir. Bu süreçlerde filmlerin adeta kolektif biçimde yeniden okunması yapılmaktadır.

Daly (2010: 83), Elsaesser'in zihin-oyunu (*mind-game*) filmleri olarak adlandırdığını belirttiği bu filmleri, sinema seyirci ilişkisinde bir krizin belirtisi olarak görür. Bu öyle bir krizdir ki filmlerin bildik anlatsı ve teknikleri artık izleyiciye yeterince çekici, uygun ya da zorlayıcı (*challenging*) gelmemektedir. İzleyici daha fazla oyun, araştırma, etkileşim ve karmaşık ilişkiler görmeyi istemektedir. Daly bu noktada, Delueze ve Sean Cubbitt'in sinemada anlatının esas olmadığını, sinemanın seçebileceği başka olanaklar olduğunu söylediğini de hatırlatarak yeni medyada bu imkânı zorlayan dönüşümleri tartışır.

Daly, yeni medya ve sinema ilişkisi üzerine çalışanların, sinemada anlatının giderek daha karmaşık bir hale geldiği ve "Sinema 3.0" örneklerinin dikkate değer biçimde çoğaldığı tespitini yaptığını ifade eder. Artık basitçe "izleyici" kavramının karşılamadığı bir izleme pratiği ve etkileşim söz konusudur. Çoklu platformlar üzerinde ilerleyen ve filmin anlatsal yapısını dönüştüren bir izleyici etkileşimidir bu. Filmler en başından itibaren çoklu platformları akılda tutarak üretilmekte ve bir tür tamamlanmamış anlatı biçiminde tasarlanmaktadır. İzleyici de filmi tamamlamaya dönük bir çabaya davet edilmektedir. Yazara göre, "Sinema 3.0", izleyicisini çalıştıran bir sinemadır ve film artık görselin ötesine geçerek düşünce ve zihinle etkileşimi hedeflemektedir (Daly, 2010: 84-86).

Daly'nin bu kapsamda Sean Cubbitt'e referansla sinemanın ilk yıllarından verdiği bir örnek, kültür ve anlatı ilişkisini düşündürmesi bakımından anlamlıdır: Cubbitt,Lumiere'in *Sortie*(1895) filmini, endüstriyel üretimin iş ve boş zamanı ayırdığı ve bunların birbirinin zıtlığında var olduğu kültürün özel bir momentine ait bir film olarak görmektedir. Buradaki "*sortie*" (çıkış/paydos) bu zıtlık noktasında yer almaktadır. Daly bu yorumdan hareketle, elektronik çağın bu

ayrımı giderek bulanıklaştırdığını belirtir ve Cubbitt'i izleyerek, kültürdeki bu momentin günümüz sinemasında yansıtıldığını öne sürer: Bilgisayar ve mobil aygıtları kullananların hareketli imge deneyimi, iş ve çalışma arasındaki bir kesişme bölgesine yerleşmiş, üretici ve tüketici, görüntü ve seyirci, temsil ve enformasyon arasındaki sınırlar bulanıklaşmış, interaktifleşmiştir. O halde "Sinema 3.0"ın da sanat, kültür, çalışma ve güç ilişkileri arasındaki bu yenilikleri temsil edebilmek için görüntünün ötesine geçmesi ve "düşünce" ile uğraşması gerekir (Daly, 2010: 86). Yazarın önemli tespitlerinden biri de, Sinema 3.0 örneklerinin bazılarının birden fazla kez izlemeyi gerektirdiğidir. Kuşkusuz bu durum, düşünceye hitap eden bir sinema olmanın ve karmaşık anlatı yapısının bir sonucu olarak görülür. Daly'nin bu tespitine katılmakla birlikte, bir yandan da, tekrar tekrar izlemeye ihtiyaç duymanın ticari ve endüstriyel stratejilerle ilişkisini düşünmeyi de ihmal etmemek gerektiğini düşünüyorum.

Son olarak, Daly'nin, Sinema 3.0'ı matematiksel olasılıkların, belirleyici olmayan nedenselliklerin sineması olarak gördüğünü eklemek gerekir. Bu sinema bizi birbirimizle, başka filmlerle, başka izleyicilerle, film yapımcılarıyla etkileşime zorlayan bir sinemadır ki Daly'e göre bütün bunlar izleyiciyi güçlendirmektedir (2010: 95-98). Daly, *Geleceğin Sineması* başlıklı eserde Peter Weibel'in de bu sinemayı "nörosinema" olarak adlandırdığını belirtir: Göz, dünyayı anlamak ya da onunla etkileşebilmek için artık yeterli değildir ve bu yüzden de "beyin"le yer değiştirmelidir. Daly (2010: 86) insan gözünün kameranın algısıyla senkronize bir göz olduğu sinemanın erken zamanlarındaki gibi, günümüzde de izleyicinin bilişsel yetisinin (*cognition*) dijital mantık ile senkronize olması gerekir demektedir.

Burada Benjamin'in (2004) sinemayla birlikte, sanatsal üretimde elin yerini gözün aldığına dair tespitlerini hatırlarsak, sinema 3.0'la birlikte değişen şeyin ne olduğunu görebiliriz. Gözün yerini şimdi de düşünce ve biliş/algılama (*cognition*) almıştır. Sinema bakımından yeni ve tanımlayıcı bir ilişki söz konusudur. Bu aynı zamanda Deleuze'ün, düşüncede yayılan zaman-imgesiyle de bütünleşen bir yaklaşımdır. Deleuze'ün (2014: 270) yeni imge olarak zaman-imge'nin ayırt edici özelliklerini, "dağıtıcı durum, kasıtlı olarak zayıf bağlantılar, yolculuk biçimi, klişelerin bilincine varış, komplonun ifşası" biçiminde tanımladığını önceki sayfalarda belirtmiştim. Bu tanımdan yola çıkarak, Sinema 3.0'ın da içinden geliştiği ve aynı zamanda yansıttığı özgül kültürel momentte, bu özelliklerle sinema ve seyirci arasındaki krize hem yerleştiği hem de bu özelliklerden yararlanarak söz konusu krizi aşma çabasını sürdürdüğü söylenebilir.

İzleyicinin bilişsel yetisiyle eşzamanlılık gerektiren dijital mantık, anlatıyı çoklu platformlara dağıtmakta, zayıf bağlantıları bütünleyen bir iç monologu

gereksinmektedir. Sinema 3.0'ın birçok örneğindeki epik görkem daha somut bir biçimde de olsa yolculuklara yoğunlaşmaktadır. En yenilerinden birini *Yıldızlar Arasında (Interstellar)* adlı filmde izlediğimiz bu yolculuklar bir yandan dünyanın dışına yapılan yolculuklardır; fakat bir yandan da alabildiğince yoğun biçimde içsel bir yolculuğu da teşvik etmektedir.

Kısaca belirtmek gerekirse, imgenin ontolojisi üzerine düşünen eski ya da yeni birçok çalışma, Sinema 3.0 örnekleri üzerine yapılacak analizler bakımından çok zihin açıcı olabilir.

Sonuç

Bonitzer (2006: 12), “sinemanın birincil fenomeni, salonun ışıkları sönmüş, beyaz yüzey kaybolunca, yerini gölgelerin ve ışıkların hareketli oyununa bırakınca, güneşten uzakta seyircilerin suratına sıçrayan harekettir” der. Bu ifade “benzemezlik” ontolojisini paylaşan bir ifadedir. Zira sinemanın sunduğu izleme deneyiminin biricik olduğunu ve sanat olarak mahiyetinin başka hiçbir şeye benzemediğini yankılamaktadır. Bonitzer’in bu ifadesinin yer aldığı eser 1982’de tamamlandığı düşünüldüğünde, bu dönemin benzemezlik ontolojisine yönelik bir tehdidin uç verdiği bir dönem olduğu görülebilir. Bir tarafta video kayıt cihazları, diğer tarafta televizyon ekranı vardır ve sinema filmleri çoktan eve taşınmaya başlamıştır. Fakat bugün söz konusu “tehdit” çok daha geniş kapsamlı olduğu halde, “güneşten uzakta seyircilerin suratına sıçrayan hareket” de hâlâ büyüleyici bir harekettir. Bununla birlikte, sinemada “benzemezlik” ontolojisi için aynı şey söylenemez. Zira sinema 21. yüzyıla görsel gerçeklikle “benzerlik” temelli ontolojik değerinden epeyce uzaklaşmış biçimde girerken, eş zamanlı olarak sahip olduğu, başka sanatlara “benzemezlik” üzerine temellenen tanımlayıcı ayrıcalığını da ciddi biçimde yitirmiş görünüyor.

Sinema 3.0’a gelinen evrede artık imgenin niteliği ve izleme pratikleri gibi noktalarda, başka medya ve sanat formlarıyla “benzerlik” fazlasıyla açık hale gelmiştir. Perdede ki imge, televizyon ekranındaki imge, fotoğrafik imgenin her birinin dijital olarak üretilebilir imgeler olması bu benzerliğin önemli bir boyutudur. Sinema filmlerinin tabletler, mobil araçlar, televizyon ve bilgisayar ekranından izlenebilirliği, pelikül-projeksiyon cihazı-perde üçlüsü arasındaki ayrıcalıklı ilişkiyi tümüyle yerinden etmediyse de birçok bakımdan dönüştürmüştür. Bu en fazla filmlerin anlatı yapısında görülebilen bir dönüşümdür. Klasik bir giriş, gelişme ve sona dayalı çizgisellikten farklılaşan; karmaşık, metinlerarası, parçalı ve çoklu platformlarda inşa edilen bir anlatsallık, başka medya ve sanat formlarıyla “benzerliğin” temel görünümüdür. Bununla birlikte klasik hikâyeler de, klasik anlatı çizgileri de, sinema salonunda izlemeye dayalı klasik seyircilik biçimi de varlığını sürdürmektedir. Sinema “büyük bir

deneyim” olmayı da sürdürmektedir. Sinema bu anlamda hâlâ keskin kopuşların alanı değildir. Sinema deneyimi birçok boyutuyla eski ve yeniye birlikte içermeye devam etmektedir. Andrew, bir yandan 20. yüzyıl sinemasına ilişkin bir nostalji duygusunu yankılıyor olsa da, bu büyük deneyimin cazibesini çok güzel açıklar:

Belki de yeni medya araçları –özellikle de bilgisayar oyunları, karşılıklı etkileşime dayanan internet ve sanal gerçeklik- sinemanın derdinin hiçbir zaman doğrudanlık olmadığını anlamamızı sağlamıştır. Sinemanın ana göre, duruma göre hareket edişi –neoliberalizmi- her zaman asıl cazibesi olmuştur ve bizi kesinlikle dolaysız olmayan, yansıtan, yankı yapan büyük bir deneyime davet eden de o cazibedir. Filmler o kadar çok ve o kadar çeşitli deneyim sunar ve bunu o kadar güçlü yaparlar ki, haklarında yapılan aralıksız çalışmaları hak etmişlerdir. Filmler bizi denetim altında tutarlar ki onlardan ders alabilelim. Bu vazgeçmememiz gereken bir ilişkidir (Andrew, 2013: 170).

Yeni medya döneminde sinemada çalışabilecek birçok konu ve çalışmak için her tür imkân bulunmaktadır. Filmlere erişim yeni medya döneminin en fazla kolaylaştırdığı imkânlardan biridir. Endüstriye ilişkin veriler de geçmişe kıyasla aynı iletişim teknolojilerinin sağladığı imkân sayesinde daha kolay erişilebilir durumdadır. Türkiye’de sinema çalışmaları bugün de ağırlıklı olarak film incelemeleri ve temsil sorunsalı üzerinden ilerlemektedir. Sinema alanında etnik, toplumsal cinsiyet, dilsel, dinsel kimliklerin temsilinin sorunsallaştırıldığı birçok çalışma yapılmaktadır. Bu çalışmaların elbette önemi büyüktür. Fakat çok önemli başka birçok konu da yeni medyanın grift ilişkiler uzamında çalışılmayı beklemektedir. Bu bağlamda, dijitalleşme, yeni medya ve sinema ilişkisine odaklanan literatür, potansiyel çalışma konularını görebilmek bakımından fazlasıyla zihin açıcı bir literatürdür. Felsefe alanından sinemayı açıklamaya dönük düşünsel katkılar da yapılabilecek birçok çalışma için yeni kavramlar önermektedir.

Bu literatüre esin verici bir biçimde kafa yormuş olan Ulus Baker (2010: 229): “imajın günümüzde insanın zihinsel faaliyetlerini düzenlemekte çok etkili olduğunun farkında olmak zorundayız. Her yeni kuşak metin ve okuma yerine imajlar aracılığıyla düşünmeye daha çok uyum sağlıyor” derken haklıdır. İmajlar aracılığıyla düşünen kuşakların birbirini anlaması bakımından sinemanın mütemediyen yeniden anlaşılmaya ve çalışılmaya ihtiyacı var.

Sonnotlar

1 Bu çalışmada “sinemanın ontolojisi”nden söz edilen yerlerde, diğer estetik-sanatsal-kültürel formlarla karşılaştırma temelinde, sinemanın bütünüyle kendine özgü, biricik

yönlerini değerlendiren ve sinemanın mahiyetini tanımlama uğraşındaki felsefi ve kuramsal düşünce üretimi anlaşılmalıdır.

2 1918 yapımı olan bu film Charlie Chaplin'in *First National Films* için yaptığı ilk filmidir. Chaplin 35 dakika uzunluğundaki bu sessiz filmi yazmış, yönetmiş ve yapımcılığını üstlenmiştir.

3 Francis Ford Coppola, *Interview in Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse* (1991) <http://www.youtube.com/watch?v=iSePbQVR284> (erişim: 14 Ekim 2014).

4 Katolik inancında, İsa Peygamber'in çarmıha gerileceği tepeye tırmanırken terleyen yüzünü, Azize Veronika'nın sildiğine ve İsa Peygamber'in yüzünün mucizevi bir biçimde Azize Veronica'nın mendiline iz bıraktığına inanılır.

5 Sinema, Benjamin'in çalışma alanları içinde ağırlıklı bir yer kaplamaz. Bu çerçevede Benjamin'in görüşlerini erken sinema kuramları içinde bir- gerçekçi ya da biçimci-gelenekle ilişki içinde düşünmek de söz konusu değildir. Ancak Benjamin'in bu makalede söz edilen yazısı, diğer birçok katkı yanında, sinemayı da ontolojik anlamda sorunsallaştıranönemli çalışmalardan biridir ve yeni medya döneminde sinemayı yeniden düşünen çalışmaların da sıklıkla geri döndüğü eserler arasındadır. Benjamin'in bu eserine-Bazin'le ortak kimi vurgular taşıdığı için- yazının bu kısmında değinmek uygun görülmüştür.

6 "Medyoloji" kavramı için bkz. Régis Debray, "What is Mediology?" *Le Monde Diplomatique*, Ağustos., 1999. çev. Martin Irvine: http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Debray-What_is_Mediology.html(Erişim: 4 Ocak 2015).

7 Elbette bu saptamayla kalınmamıştır. Deleuze'ün çabası aynı zamanda imge aracılığıyla dünyanın açıklanması olduğu için, imgenin sınıflandırılması çabasını da içerir. İlk sınıflandırmada hareket-imgenin üç çeşidi ayırt edilir. Algılanım-imge (*perception-image*), eylem-imge (*action-image*) ve duygulanım-imge (*affection-image*). Ancak kitabın devamındaki bölümler bu üç çeşidin silinmesi üzerinedir. Buradan Zaman-İmge'ye ulaşılabacaktır (Bkz. Deleuze, 2014: 82-100).

8 Kuşkusuz popüler sinema ve sanat sineması ayrımı estetik boyuta ilişkin bir ayrım olması kadar, belki de bundan daha fazla ideolojik içerimleri olan bir ayrımdır. Buradaki örnekte de söz konusu ayrımı nötr ve kesin bir ayrım olarak kabul etmek söz konusu değildir. Daha çok kitlesel bir izleyiciyi ve yüksek gişe gelirini hedefleyen söz konusu filmlerin, her zamankinden daha yaratıcı ve zorlayıcı olması, anlatı yapılarının daha sofistike hale gelmesi gibi nedenlerle, ticari/popüler sinemanın "düşük" beğeni düzeyine sahip bir izleyici profilini gereksindiği yönündeki genel geçer kabulleri yerinden etmesine dikkat çekmek amaçlanmaktadır.

Kaynaklar

- Abisel N (2007). *Sessiz Sinema*. Ankara: De Ki Basım Yayım. Ltd. Şti.
- Andrew D (2013). Sinema Araştırmalarının Özü ve Gelişimi. Aydınli S ve Okay D (Çev), *Sine Cine*.4(1), 141-173.
- Arnheim R (2002). *Sanat Olarak Sinema*. Çev. Ünal R. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Baker U (2010). *Kanaatlerden İmajlara: Duygular Sosyolojisine Doğru*. İstanbul: Birikim Yayınları.
- Bazin A (1985). Fotoğraf Görüntüsünün Varlık Bilimi. İçinde: Büker S ve Onaran O (der), *Sinema Kuramları*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Benjamin W (2004). *Pasajlar*. Cemal A (Çev), İstanbul: YKY.
- Berger J (1995). *Görme Biçimleri*. (Altıncı basım). Salman Y (Çev), İstanbul: Metis Yayınları.
- Bonitzer P (2006). *Kör Alan ve Dekadrajlar*. Yaşar İ (Çev), İstanbul: Metis Yayınları.
- Cadava E (2008). *Işık Sözcükleri: Tarihin Fotografisi Üzerine Tezler*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Daly K (2010). "Cinema 3.0: The Interactive İmage". *Cinema Journal*, 50(1), 81-99. <http://www.jstor.org/stable/40962838> (erişim: 10 Eylül 2014).
- Deleuze G (2014). *Sinema I: Hareket İmge*. Özdemir S (Çev), İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Eisenstein S M (1993). *Sinema Sanatı*. Şarman N (Çev), İstanbul: Payel Yayınevi.
- Gianetti L (1999). *Understanding Movies*. New Jersey: Prentice Hall.
- Luckman S (2012). Mobile Screens and Future Story-worlds: Film in the Age of Mobile Platforms and Cross-media Storytelling. *The International Journal of Interdisciplinary Social Sciences*, 6(8), 93-111.
- Manovich L (1999) What is Digital Cinema. İçinde: Lunenfeld P, *The Digital Dialectic: new essays on new media*, Cambridge: MIT Press, 172-193. <http://site.ebrary.com/id/10225301?ppg=196> (erişim: 22 Aralık 2014).
- Rancière J (2008). *Görüntülerin Yazgısı*. Kılıç A U (Çev), İstanbul: Versus Kitap.
- Rene C (1972). *Cinema: Yesterday and Today*. ed. R. C. Dale. trans. by Stanley Appalbaum. New York: Dover.
- 244 Çelenk S (2015). Görsel Gerçekçilik Rejiminin Sonu mu? "Yeni" Medya Döneminde Sinema. *Mülkiye Dergisi*, 39(1), 215-245.

Russel C (2004). New Media and Film History: Walter Benjamin and the Awakening of Cinema. *Cinema Journal*, 43(3), Spring 2004, 81-85.

Tryon C (2009). *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence*. New Brunswick, New Jersey, and London: Rutgers University Press.

Yetişkin E B (2011). Sinematografik Düşünebilmek: Deleuze'ün Sinema Yaklaşımına Giriş. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. Sayı 40. 123-141.

Wang S (2012). Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0: What does it all mean and where is it all going? <https://bridgesandtangents.wordpress.com/tag/web/>(erişim: 14 Kasım 2014).

