

SİNEMADA SAYISAL TEKNOLOJİNİN YENİ YARATTIĞI: SANAL YILDIZLAR*

Ergün YOLCU**

The Cyberstar: Digital Pleasures and The Unconscious

In Acting in the Cinema, James Naremore defines acting in its "simplest form" as "nothing more than the transposition of everyday behaviour into a theatrical realm. It seems that computer-generated actors have already been able to enact successfully "everyday behavior" in a relatively convincing manner.

One thing upon which all commentators agree is that digital film has a markedly different look from that of celluloid. The flow of computer-generated images has a greater potential to appear seamless. The image itself appears to lack depth; it has a plastic look.

Key words: Cinema, Cyberstar, Stanley Kubrick

*Creed, Barbara, The Cyberstar: Digital Pleasures and the Unconscious, Screen, Volume:41, Spring,2000,ss,79-86 (Dergiden Çeviri)

**Yard. Doç. Dr., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo-Tv ve Sinema Bölümü

Stanley Kubrick'in 1999 yapımı filmi "Gözleri Tamamen Kapatılır"nın çok konuşulan ayin sahnesinin sonlarına doğru pelerinler içinde bir grup adam ellerini önde kavuşturmuş iki çıplak kadın beraberinde alıcının önünde dans ederler. Görüntüdeki kişiler gerçekte yoktur. Başka bir anlatıyla bilgisayar ortamında yapılan bir canlandırma oraya yerleştirilmişlerdir. Söz konusu teknik olanaklarla bu filmin Kuzey Amerika'da gösterilen tüm kopyalarına uygulanarak NC-17 (17 yaşından küçüklerin izlemesinde sakınca yoktur) derecesi alması sağlanmıştır. Bu çıplak kadınlar filmdeki sahnelere California'daki Sibertechizat Firması'nın ürettiği siberdalga adı verilen bir özel efekt cihazının yardımıyla yerleştirilmişti. Aynı şekilde Terminator-2 filminde yeni nesil terminatörün yapı maddesi akışkan metal ve Titanic filminin açılışındaki iskele sahnesindeki üşüşen kalabalıklar da adı geçen özel efekt cihazının ürünüydü. Bu tür özel efektler sinema endüstrisinde sanal oyuncu (siberstar) olarak adlandırılıyor. Bu adlandırmanın sebebi geçmişte gerçek aktörlerin yaptığı işi şimdi bunların üstlenmiş olmasıdır.

Yüzyılın başında sinemanın bulunması gösteri dünyasında eşi benzeri olmayan dev bir adım olarak karşılanmıştı. Sinema mekanik olanla mistik olanı bütünleştirerek yaşayan karakterlerin imajlarını perdeye taşıyarak sihri bir birleşim yarattı. Sinema pek çok farklı seviyede işlev gördü. Gerçek dünyanın rahatlatıcı bir illüzyonunu yaratarak, zamandan ve uzaydan bağımsız bir alem yarattı. Sinema bilinç ve şuurun yaşam patikası üzerinde gezinen imajlardan oluşan bir gerçeklik yaratıyordu. Yüzyılın başında kamera ve içindeki film rulosuyla yaratılan oyuncuların yönetmen

ile yarattıkları teknolojik devrim şimdi yüzyılın sonunda teknolojinin yeni bir evresiyle en az ilki kadar başdöndürücü bir viraj almaya hazırlanıyor. Sinema yeni yüzyılda da var olmaya devam ederken sinema çevrelerinde herkesin üzerinde anlaşmaya vardığı konu selüloid filmin ortadan kalkacağı.(McQuire,41) Yüzyılın başı nasıl mekanik film tekniğinin doğuşuna şahit olduysa yüzyılın sonu da bu teknolojinin ölümüne şahit olacak.

Dijital teknoloji daha şimdiden sinemayı yeniden şekillendirmeye başladı. Bu durum kendini öncelikle resim seçimi, kurgu ve ses gibi prodüksiyon aşamalarında gösterdi daha sonra seyirci kitlesinin ürünleri kabulündeki değişikliklerle, interaktif CD-Rom ve sanal dünyaların bilgisayar ortamında yaratılmasıyla kendini gösterdi. Selüloid sinema bireyin gerçeklikle olan ilişkisini ciddi biçimde değişime uğratmıştı, dijital teknoloji de bu ilişkide en az bunun kadar köklü bir değişim yaratacağa benziyor. Geçmişte de var olan animasyon ve minyatürizasyon gibi yöntemlerle gerçek hayatta mevcut olan varlıklar perdeye farklı biçimlerde yansıtılırken, dijital teknoloji kurgusal varlıkları yoktan var ediyor. Diğer bir ifade ile sinema tarihsel ve doğal referanslarından bağımsızlaştı. Tüm bu değişimlerin sıcağında da sinemayla ilk başından beri özdeşleşmiş aktörün yerine geçecek bir sanal aktörün yaratılması olasılığı bulunuyor. Gelecekte gerçek aktörler filmlerdeki rolleri alabilmek için sanal aktörlerle rekabet etme durumunda kalabilirler.

Şu an için özel efektler görsel bir oyun yapmak, (Jurassic Park'daki) yaratıklar veya dramatik bir etki (Titanic'in açılışındaki kalabalıklar) yaratmak için kullanılıyor. Animasyonlar dışında henüz bir sanal aktörün başrol oynadığı film yapılmamakla birlikte gelecek

burada. Dijital bir film yıldızı bugün tüm stüdyoların hayalinde yatıyor. Herhangi bir görevi yerine getirmeye hazır, istikrarlı, düşük maliyetli ve tabii ki skandallarla, kaprislerle dolu olmayan bir hayat tabii ticari pazarlamasına katkı olsun diye set dışı bir hayata kavuşturulmazsa ! Sanal aktörlerin başrol oynaması anlamsız bir saçmalık olarak görünebilir ama emareleri şimdiden görülmeye başladı.

1987 yılında Kleiser-Walcak İnşaat Şirketi Sentezpian Projesini başlattı. Projenin amacı topraktan yapılmış modelleri dijital animasyon yardımıyla hareketli varlıklar haline dönüştürmektir. (McQuire, 1998,14) Zaten bir süreden beri bir aktörün yüzünün başka bir aktörün gövdesine dijital olarak yapılandırılması mümkün bulunuyordu. Bu teknoloji 1994 yılında 'Crow' filminin çekimleri sırasında başrol oyuncusu Brandon Lee hayatını kaybedince kullanılmış ve yarım kalan sahneler bu yolla tamamlanmıştı. 1997 yılında George Lucas'a ait Endüstriyel Işık ve Sihir şirketi gerçek aktörlerin vücutlarının farklı parçalarının biraraya getirilmesinden oluşan bir tür kompozit sanal aktör oluşturdu. Brandon Lee'nin 'sanal dirilişinden' önce California Eyalet Senatosu Astair Yasası'nı tasarısını oluşturmuştu. Yasa Fred Astair'in dul eşinin Aktörler Birliği tarafından da desteklenen inisiyatifleriyle eşinin görüntüleri kullanılarak dijital canlandırmaların yapılmasını engellemeyi amaçlıyordu. Benzeri sınırlamaların yayılmasından endişelenen film stüdyoları henüz kesinleşmeyen yasa tasarısına karşı ayaklandılar ancak sonuç ne olursa olsun gelecekte ölmüş yıldızların dijital imajlarını kullanmak mümkün görünüyor. (Barber,16-19) Sanal Yıldızlar Şirketi gibi kuruluşlar şimdiden aralarında Marlene

Dietrich'in ve Vincent Price'in da bulunduğu yıldızların görüntü haklarını satın aldı. Hiç kuşku yok ki yaşayan aktörler de hayattayken, emekliliklerinden veya ölümlerinden sonra kullanılmak üzere görüntülerini satmaya başlayacaklar. Kimbilir Arnold Shwarzenegger'in ünlü söylemi 'Geri döneceğim' bu akım sonrasında yepyeni bir kimlik kazanabilir.

1998 yılındaysa ilk insan ötesi yetenek ajansı faaliyete geçti. Ajans Harvard'dan klinik psikologların Ivan Gulas ve Atlantik Eğlence Şirketi'nin ortaklarından Micheal Rosenblatt tarafından kuruldu. İnsan duyuları ve ifadeleri konusunda uzman olan Gulas tıbbi amaçlarla insan hücrelerinin görüntülerini canlandırmak için kullanılan bir yazılımdan faydalanarak, şirketin ilk sanal insanı olan Justine'i yarattı. Gulas, yarattıkları sanal figürün derisini bile kırıştırarak gerçek bir insan dokusu gibi hareket edebileceğini söylüyordu. (Daly(ed.),201). Stüdyolar halihazırda kalabalık çekimler için gerekli insan görüntülerini Siberdalga şirketinden sağlayarak, 'Star Trek 4'(Leonard Nimoy, 1986) ve 'Titanic' filmlerinde olduğu gibi kullanabiliyorlar. (Pescovitz, 153) sanal insanların bir gün gelip de canlı aktörlerin tüm görünüm, ifade ve nüanslarıyla yerini tutup tutamayacakları ayrı bir konu olmakla birlikte, sanal yıldızların filmlerde yer alması izleyici ve görüntü arasındaki ilişkiyi radikal biçimde değiştirecek.

'Gözleri Sımsıkı Kapalı' filmi bu bağlamda ele almak ilginç olacaktır. Kubrick'in filmi aslında Arthur Schnitzler tarafından 1926'da kaleme alınan Traumnovelle, (Rüya masalı) isimli romandan uyarlandı. 'Gözleri Sımsıkı Kapalı' ifadesi ise insanın gözleri kapalıyken hayali görüntülerin gözünün önünden akıp

gitmesini simgeliyor. Film esasen gerçek olan (başrolde oynayan beyazperdenin tanınmış çifti); kurgusal olan (cinsel arzular ve fantazilerin anlatımı) ve gerçeküstü olanın (ayın sahnesi) entrikalarla dolu bir karışımını izleyicilere sunuyordu.. Dijital varyasyonlardan stüdyo sorumlu olmakla birlikte hayal dünyasında geçen bir filmde sanal aktörlerin bulunması bizi başlı başına bunun izleyici üzerindeki etkisi üzerinde spekülasyonda bulunmaya zorluyor. Bir filmde hem gerçek aktörler, hem de sanal insanlar bir arada bulunursa, bu durum izleyicinin gerçek aktörlere bakışını nasıl etkiler. Acaba seyircinin sanal insanlara bakışı onların yıldız kalitesi denilen kavramı idealize etmelerinden dolayı daha farklı mı olacaktır?

Belki de Tom Cruise ve Nicole Kidman çiftini seçerek Kubrick, seyircileriyle oynuyordu. Muhteşem görünüşleri, kusursuz vücutları, şöhret ve refahlarıyla bu çift adeta Hollywood rüyasını simgeliyordu. Dolayısıyla Cruise-Kidman ikilisinin sanal insanları gerçek hayatta en fazla temsil eden bilesimi oluşturdukları söylenebilir. Onlar üzerlerinde geliştirilecek sanal aktör modellerine baz oluşturmaları açısından görünüşlerini kendilerinden sonra kullanılabilmesi için verebilecek türde oyuncular. Böylece halen yapılmakta olduğu gibi ölmüş aktörlerin eski performanslarının yeniden perdeye yansıtılmasının dışında dijital görüntüleri kullanılarak bu aktörlerin yepyeni senaryolara dayanan performanslarını izlemek mümkün olabilir. Seyirci, ölmüş bir aktörü ölümünden sonra oynadığı bir filmde, kendisini idrak sorunları yaşar bir biçimde bulabilir. Aslında Tom Cruise 'un 'Gözleri Sımsıkı Kapalı'da oynadığı karakter hayatı yüzeysel olarak yaşayan bir tip.

Cruise'un karakteri, filmde kendisini gerçek hayatın olasılıklarına uyandıracak bir kötü rüyanın, kabusun arayışı içinde buluyor. Olan, olduğunu sandığı ve olması gereken arasında sıkışıp kalıyor. Etten ve kemikten bir aktörün yerinin sanal bir aktör tarafından alınmasının getirebileceği karmaşık etkiler ileride Film ve Medya araştırmaları için son derece ilginç konular oluşturacaktır.

Sinemada oyunculuk isimli eserinde James Naremore, oyunculuğu en sade haliyle günlük hayattaki davranışları tiyatral bir büyü ile sarmalayarak perdeye yansıtmak olarak tanımlar. (Naremore ,21) Öyle görünüyor ki bilgisayar animasyonu olan sanal aktörler de günlük davranışları nispeten inandırıcı biçimde perdeye yansıtmayı başladılar. İzleyicilerin büyük kısmı 'Gözleri Sımsıkı Kapalı', 'Eve Yolculuk' ve 'Titanic' gibi filmlerde sanal insanları izlediğinin farkında değildi. Bununla birlikte sanal yıldızların her türlü hissi ifade edecek bir duygu yoğunluğunu yansıtabilme şimdilik olası görünmüyor. Sanal yıldızlar hareket yoğunluklu macera filmlerinde tatminkar bir performansa ulaşabilir. 'Terminator' filminde (James Cameron 1984) Arnold Shwarzenegger oynadığı karakteri film boyunca yüz ifadesini hiç değiştirmeden canlandırmıştı. Bununla birlikte sanal yıldızların şimdilik duygusal yoğunluklu filmlerde gerçek aktörlerin performansına ulaşması uzak bir olasılık olarak görünüyor. Ross Gibson'a göre oyunculuk zekanın emprovizyonel bir dış vurumu şeklinde tezahür ediyor. Gibson'a göre herkes oyuncu olamaz zira herkeste bu çeşit duygusal, entelektüel ve davranışsal bir zeka karışımı bulunmuyor. 'Aktör zekası' bambaşka, olağanüstü bir şey bunun sentetik olarak taklit edilmesi imkansız görünüyor. (McQuire, 8)

Ama ya böyle bir imkan doğarsa? Bilim kurgu üzerine bir söyleşisinde Micheal Pierson yeni teknolojilerin en çarpıcı yanının gerçek dünyadaki varlıkların ayırt edilemeyecek derecede benzerlerini üretme potansiyeline sahip olması olarak açıklamıştır. (Pierson, 167)

Baudrillard böylesi bir durumu tabii ki gerçekliğin ölümü olarak nitelendirerek, hor görürdü. (Baudrillard, 8) Ancak temsil söz konusu olduğunda gerçeklik kavramı ne kadar önemli? Teknolojinin gerçekliği değişime uğratması zaten başından bu yana sinematografinin vazgeçilmez bir unsuru olmadı mı? Gelecekteki dijital sinemada kritik sorular gerçeklikten çok iletişim üzerinde odaklanacak. Burada önemli olan Miriam Hansen'in de vurguladığı gibi, estetik olanı inkardan çok bunu anlayarak insanın kendi deneyimleriyle bağlantısını kurmasıdır. (Hansen, 94-110) Sanal karakterlerin filmlerdeki mevcudiyeti artık izleyiciler tarafından özel efekt olarak algılanmayacak, 'Jurassic Park', 'Bağımsızlık Günü'(Roland Emmerich, 1996), 'Titanic' ve 'Matrix'de (The Wachowski Brothers, 1999) olduğu gibi. Filmdeki sanal yıldızın sentetik yanlarının karakteri inanılır kılmak için ortadan kaldırılması gerekecek. Scott Mc Guire'a göre; sanal aktörlerin algılanmasındaki en önemli değişiklik salt gerçek hayata değil, ancak kamera gerçekliğine göre değerlendirilmesi olacak. Bu yargı kamera odaklı görüntülerin gerçeğin asıl temsili olarak ne ileri ölçüde kabullenildiğini de anlatıyor. (McQuire, Crossing the Digital Threshold, s. 5.)

Tüm yorumcuların üzerinde anlaştıkları nokta ise dijital filmin selüloid filminden farklı bir görüntüsünün olduğu. Bilgisayar

ortamında oluşturulan görüntünün ayrıçsız olma ihtimali daha yüksek. Ancak görüntüde derinlik yok ve plastik bir görünüme sahip. Burada yönetmenin sanal aktörün üzerinde oynayarak deri rengini değiştirmesi, kemik yapısını deforme etmesi ya da göz rengini koyulaştırması mümkün. Tüm bunların seyirci açısından ne fark ettirdiği ise sanal aktörün bir bilinç altı etki yaratmakta yetersiz kalabileceği gerçeği. İzleyicinin aktörün gerçek mi yoksa sanal mı olduğunu bilmesi, insani bazı özellikleriyle bilinç altı bir bağıntı kurmasıyla ilgili bir fark yaratıyor. Bilgisayar ortamında yaratılan uzayla ilgili Vivian Sobchack, sanal uzayı Fredric Jameson gibi eleştirmenlerin postmodernizme ait olarak tanımladığı bir tür yüzeysizlik ve derinsizlikle karakterize ediyor. (Sobchack ,225-226)Seyirci bilinçli olarak ya da olmayarak perdede gördüğü aktörün özel hayatında kendisiyle benzeri deneyimler yaşamış olması gerçeğinin etkisi altında kalıyor. Sanal aktörün bu özellikten yoksun olması seyirciyi perdedeki görüntüyle olan ilişkisinde ölçüde ve etkide bir sığılık duygusuna iter?

'Görsel haz ve anlatı sineması' adlı denemesinde Laura Mulvey sinemanın her insanın içinde olan iyi görünme dürtüsünü tatmin eden özelliğini vurgulayarak kadın yıldızların bu özelliğin vurgulanması amacıyla yakın ve ayrıntılı görüntülendirdiklerine dikkat çeker. (Mulvey, 18) Bu anlamda görünümüyle mükemmelliği yakalayacağı kesin olan yeni siberstarın Mulvey'nin üzerinde durduğu simgesel ihtiyaçları karşılamakla birlikte sığılık ve özdeşleştirme açısından seyirciyi ne derece tatmin edeceği ayrı bir sorun.(Mulvey, 22)

Dijital sinemanın yarattığı mükemmel görüntülere gerçeklik kazandırmak için çoğu zaman yapay hatalar yaratılarak görüntü içine yerleştirmek gerekecek. Bu durumda da Mc Guire görüntüyü değerlendirirken referans noktasının salt gerçeklikten kamera gerçekliğine kayacağını savunuyor. (McQuire, 'Film, oyunculuk ve multimedya üzerine bir söyleşi', s. 13)

Sanal Yıldızların en ilginç uygulama alanlarından bir tanesi de pornografik filmler olacak. Bu pornografik filmlerin oyun gücü gerektirmemesinden çok yapı itibarıyla cinsel temasın mekanikleşmiş safhaları üzerine odaklanmış olmasından kaynaklanıyor. Sanal Yıldızların teknolojinin yardımıyla en basitinden en karmaşığına kadar sınırsızlaşan bedensel hareket kabiliyeti bu tür filmler için ideal bir özelliğe dönüşecek.

İnsan vücuduna bakmaktan alınan haz, insanın ideal görünümle kendini tanımlandırabilmesi süreciyle ilişkilirse, dijital film teknolojisi bu ihtiyacı karşılayacaktır. Lacan'ın ileri sürdüğü gibi tanımlama anı yabancılaşma anıyla gölgelenecekse (öznenin aynadaki görüntüsünün kendinden daha mükemmel olduğunu düşünmesi) yeni sanal yıldız eski seüloid yıldız gibi tanımlandırma için bir temel oluşturacak. Kendisini beyazperdedeki mükemmel görüntüyü referans olarak tanımlandırmaya çalışan seyirci özne ve ideal ego arasında değil, tanımlama ve tanımlanamama arasında sıkışacak. 'Özel efektlerin yüce zamanı' isimli denemesinde Sean Cubbit özel efektlerin imkansız bir gerçekliği yansıtması olasılığını gündeme getirir. (Cubitt, 123-130) Yeni dönemde seyirci kendisini tanımlandırma sürecinde imkansız gerçeklikle karşı karşıya bulabilir.

Söz konusu tez içinde tanımlandırma süreci bir yabancılaşma duygusuyla ifade bulmaktadır. Yabancılaşma deneyimi, bazen beklenmedik biçimde ortaya çıkan gerçekliğin tuhaf ve kalıp dışı bir yorumlaması halinde ortaya çıkıyor. 'Camera Lucida' isimli çalışmasında Ronald Barthes her resim içinde 'kendimi bir başkasının ortaya çıkışı' olarak görüyorum derken, (Barthes,12) diğer görüntüsünü ölünün geri dönüşü olarak görünüyor.(Barthes ,8) Sanal Yıldız tanımlaması istenen bir seyirci kendisini bir algılayamama içinde bulabilir, perdedeki görüntü gerçek insan gibi görünmekle birlikte insan değil. Gösterişli olan diğer aslında bir hayalet gerçek hayatta referansı olmayan egzotik, bir yerlerden tanıdık ama tuhaf.

Kaynakça

- BARBER, Lynden, 'The Vision Splendid', The Weekend Australian Review, 25-26 Eylül 1999.
- BARTHES, Roland Camera Lucida, London, Fontana, 1984.
- BAUDRILLARD, Jean, 'The Precession of Simulacra', in Simulations, (çev. Paul Foss), New York:Semiotext(e), 1983.
- CUBITT, Sean 'Le réel, c'est l'impossible:the sublime time of special effects', Screen, S. 40, no. 2, 1999.
- DALY(ED), James, 'The People who are Reinventing Entertainment', Wired, Ekim 1997.
- HANSEN, Miriam, Laleen Jayamanne ve Anne Rutherford ile görüşme, 'The future of cinema studies in the age of global media: aesthetics, spectators and public spheres', UTS Review, S. 5, no.2, 1999.

- McQUIRE, 'Film, oyunculuk ve multimedya üzerine bir söyleşi'.
McQuire, Crossing the Digital Threshold.
- McQUIRE, Scott, 'Ross Gibson'la film, oyunculuk ve multimedya üzerine bir söyleşi', A Journal of Visual, Performing and Media Arts, S.3, 1998.
- McQUIRE, Scott, Crossing the Digital Threshold, Brisbane, Australian Key Centre for Cultural and Media Policy, 1997.
- MULVEY, Laura, 'Visual Pleasure and Narrative Cinema', in Visual and Other Pleasures, London, Macmillan.
- NAREMORE, James, Acting in the Cinema, Berkeley, CA, University of California Press, 1988.
- PESCOVITZ, David, 'Starmaker', Wired, Kasım 1998, s. 153.
- PIERSON, Michele, 'CGI Effects in Hollywood Science-Fiction Cinema 1989-95: The Wonders Years', Screen, S. 40, No.2, 1999.
- SOBCHACK, Vivian, Screening Space, New York, Ungar, 1987.