

-Araştırma Makalesi-

“YouTube’da Nietzsche Üzerine Bir Kısa Film İzledim”:

Dijital Karşılaşmalar Çağında Sinema Deneyimi

Sinan Vardar*

Harun M. Töle**

Özet

İnternet ve internet tabanlı uygulamalar artık gündelik yaşamımızın bir parçası haline gelmiştir. Deneyimlediğimiz bu teknolojik yaşam çerçevesinde, seyir alışkanlıklarımız da dönüşüme uğramıştır. Günümüzde, internet tabanlı sosyal medya ve video paylaşım platformlarında ister akademik ister boş zaman etkinliği olarak deneyimlediğimiz dijital karşılaşmalar, sinema filmleri ile girdiğimiz ilişkiyi de biçimlendirmektedir. Film izleme, yorumlama ve bu süreçlerden edindiğimiz bilgiyi ilgililerle paylaşma pratiklerimiz bu dijital ortamın koşullarına uygun olarak varlık kazanmaktadır. Tüm bu hususlar genel ölçekte tüm sinema izleyicilerini, özeldense tutkulu sinemaseverler olarak nitelendirebileceğimiz “sinefilleri” derinden etkilemektedir. Filmler üzerine düşünmeyi, konuşmayı, paylaşmayı bir tutku olarak gören sinefillerin etkinlikleri ve dijital karşılaşmaları da artık sosyal medya, blog, web sitesi gibi sanal ortamlarda yaşanmaktadır.

Bu çalışmada, YouTube’a, akademik bir araştırmanın parçası olarak “Nietzsche” yazılıp aratıldığında karşılaşılan Fáuston da Silva’nın *Meu Amigo Nietzsche* [Arkadaşım Nietzsche] (2012) kısa filminden hareket edilmektedir. Filmin kahramanı Lucas, hayatın rastgeleliğine bağdaşık olarak bulunduğu Nietzsche’nin *Also sprach Zarathustra* [Böyle Buyurdu Zerdüşt] (1883) kitabıyla kurduğu ilişkide tanımadığı düşünürler ile tanışarak yeni bir serüvene atılmaktadır. Küçük kahramanın bu serüveni, bizlerin, internet ağına bağlı cihazlarımızın ekranlarında karşımıza çıkıveren yapımları keşfedişimizle ve gerek üretim gerekse tüketim bağlamında hiç tanışmadığımız yönetmenler, sinemalar, türler, kahramanlar, hikâyeler ve anlatılar ile tanışmamızla benzerlikler içermektedir.

Bu noktadan hareketle dijitalleşme ile birlikte ortaya çıkan YouTube gibi platformlarda izleme, katılım, paylaşma, eleştirme ve yeni nesil sinematik deneyimlerle karşılaşma sorunlarına ilişkin bulgular felsefe, sosyoloji, sinema, mimarlık, iletişim tarihi ve kültürel çalışmalar alanlarında sunulan yaklaşımlar üzerinden tartışılmaktadır. İnternetin özgür dünyasını tehdit eden elektronik ve dijital gözetim sistemlerinin tarihini ve siber politikayı anlamlandırmak adına David Lyon, Gary Marx, Shoshane Zuboff, Giovanni Sartori, Stefan Aust ve Thomas Amman’ın yaklaşımlarından faydalanılmış; sinemaseverlik kültürünü, yeni sinemaseverliği ve dönüşen sinema deneyiminin tarihini anlamak adına Siegfried Kracauer, Susan Sontag, Girish Shambu, André Gaudreault ve Philippe Marion’un yaklaşımlarına yer verilmiş ve bu yaklaşımlar karşılaştırmalı olarak tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, kısa film, sosyal medya, dijital karşılaşmalar.

*Arş. Gör., Kocaeli Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Tarih Bölümü, Kocaeli, Türkiye.
E-mail: vardarsinan@outlook.com
ORCID : 0000-0001-5192-5677

** Doç., Kocaeli Üniversitesi, Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi, Kocaeli, Türkiye.
E-mail: harun.tole@gmail.com
ORCID : 0000-0003-4110-9312
DOI: 10.31122/sinefilozofi.1067016

Vardar, S. ve Töle, H. M. (2022). “YouTube’da Nietzsche Üzerine Bir Kısa Film İzledim”: Dijital Karşılaşmalar Çağında Sinema Deneyimi. Sinefilozofi Dergisi, Özel Sayı (4) 2022.

Geliş Tarihi: 15.02.2022

Kabul Tarihi: 13.06.2022

-Research Article-

**“I Watched a Short Film about Nietzsche on YouTube”:
Cinema Experience in the Age of Digital Encounters**

Sinan Vardar* Harun M. Töle**

Abstract

Internet and internet-based applications have now become a part of our daily lives. Within the framework of this technological life we have experienced, our watching habits have also undergone a transformation. Today, digital encounters that we experience in internet-based social media and video sharing platforms, whether as academic or leisure activities, also shape our relationship with movies. Our practices of watching movies, interpreting and sharing the information we have gained from these processes with the relevant people come into existence under the conditions of this digital environment. All these issues deeply affect all moviegoers in general and “cinephiles” in particular, which we can describe as passionate moviegoers. The activities and digital encounters of cinephiles, who consider thinking, talking and sharing about movies as a passion, are now being experienced in virtual environments such as social media, blogs and websites.

*This study is based on Fáuston da Silva’s short film *Meu Amigo Nietzsche* [My Friend Nietzsche] (2012), which is encountered when searching for “Nietzsche” on YouTube as part of an academic research. The protagonist of the movie, Lucas, embarks on a new adventure by meeting with thinkers he does not know in his relationship with Nietzsche’s book *Also sprach Zarathustra* [Thus Spoke Zarathustra] (1883), which he finds in the context of the randomness of life. This adventure of the little hero has similarities with our discovery of movie productions that appear on the screens of our devices connected to the internet, and our meeting with directors, cinemas, genres, heroes, stories and narratives that we have never met.*

From this point of view, the findings related to the problems of watching, participation, sharing, criticism and encountering the new generation cinematic experiences on platforms such as YouTube, which emerged with digitalization, are discussed through the approaches presented in the fields of philosophy, sociology, cinema, architecture, communication history and cultural studies. In this context, for the understand the habitat of the new cinephilia, we use the approaches which presented by Joseph Carl Robnett Licklider, Hubert L. Dreyfus, Marshall McLuhan, Sherry Turkle, Henry Jenkins, about interaction between the internet, virtual world and smart machines. We made benefit of approaches of David Lyon, Gary Marx, Shoshane Zuboff, Giovanni Sartori, Stefan Aust and Thomas Amman, in order to make sense of the history of electronic and digital surveillance systems that threaten the Internet’s free world, and the cyber policy. In order to understand the culture of cinephilia, new cinephilia and the history of the transformed cinematic experience, we included the approaches of Siegfried Kracauer, Susan Sontag, Girish Shambu, André Gaudreault and Philippe Marion and discussed these approaches comparatively.

Keywords: Cinema, short film, social media, digital encounters.

*Res. Asst., Kocaeli University, Faculty of Science and Letters, Department of History, Kocaeli, Turkey.

E-mail: vardarsinan@outlook.com

ORCID : 0000-0001-5192-5677

**Assoc., Kocaeli University, Faculty of Science and Letters, Department of the Principles of Atatürk and Turkish Revolution History, Kocaeli, Turkey.

E-mail: harun.tole@gmail.com

ORCID : 0000-0003-4110-9312

DOI: 110.31122/sinefilozofi.1067016

Vardar, S. ve Töle, H. M. (2022). “YouTube’da Nietzsche Üzerine Bir Kısa Film İzledim”: Dijital Karşılaşmalar Çağında Sinema Deneyimi. Sinefilozofi Dergisi, Özel Sayı (4) 2022.

Recieved: 15.02.2022

Accepted: 13.06.2022

Extended Abstract

Purpose

*Our study focuses on the new type of cinephile created by transforming social media, blogs, websites and fan pages from the old ones in today's world, where the use of the internet is extremely widespread. In order to analyze the aforementioned new generation cinephilia type, first the nature of the culture of cinephilia and the distinctive features of the "new cinephilia" will be examined. After the definition and historical development of cinephilia are outlined, the conditions, components and dimensions of the virtual world in which the new cinephilia emerges will be examined; Then, the concepts, problems and originality of the new culture of cinephilia will be discussed through analogies regarding the narrative of Fáuston da Silva's short film *Meu Amigo Nietzsche* (Torres & Da Silva, 2012), released in 2012, and the cinematic experiences.*

Method

Throughout this study, approaches presented in the fields of philosophy, sociology, cinema, architecture, communication history and cultural studies are used. In this context, for the understand the habitat of the new cinephilia, we use the approaches which presented by Joseph Carl Robnett Licklader, Hubert L. Dreyfus, Marshall McLuhan, Sherry Turkle, Henry Jenkins, about interaction between the internet, virtual world and smart machines. We made benefit of approaches of David Lyon, Gary Marx, Shoshane Zuboff, Giovanni Sartori, Stefan Aust and Thomas Amman, in order to make sense of the history of electronic and digital surveillance systems that threaten the Internet's free world, and the cyber policy. In order to understand the culture of cinephilia, new cinephilia and the history of the transformed cinematic experience, we included the approaches of Siegfried Kracauer, Susan Sontag, Girish Shambu, André Gaudreault and Philippe Marion and discussed these approaches comparatively.

Results and Discussion

*The "discovery" adventure of Lucas, the protagonist of Brazilian director Fáuston da Silva's short film *Meu Amigo Nietzsche* (2012), resembles both the new audience profile of our age and our own "discovery" story of this film. This movie, which we find among dozens of results when we search for "Nietzsche" on YouTube in order to add visual material to an academic study, contains all the themes of "discovery", "sharing", "criticism", "interpretation" and "encountering". Just like Lucas in the movie, we, as the new audience of our century, can come across films, directors, genres and even cinema movements that we have never met before while exploring the vastness of the internet. Moreover, these internet-based discoveries do not limit us to being spectators, but make us today's new generation and versatile audiences with blogs, movie critique and rating sites, "like" buttons and "comment writing" experience. It will not be difficult for us to realize how important our internet-based movie viewing experience is, while movie theaters were not yet operational under the conditions of the pandemic we are in, and before the pandemic, with the influence of streaming services. However, the dangerous effects that the digital environments of use for viewing, researching and sharing in the context of cinematic experience hide require careful thought over the habitat of the new cinephile.*

Conclusion

The penetration of virtual channels and smart devices into every moment and area of our lives by becoming widespread on a global scale has deeply affected and shaped our daily experiences as well as our communication opportunities. Beyond being a means of communication, these smart devices, which substitute themselves for traditional media in line with their capacities, the digital applications they support and the working principles supported by the internet, have a decisive role in our actions and preferences, thanks to their ability to instantly respond to our expectations of entertainment and pleasure with none physical space. has done. In this multicolored world of smart devices, a brand new concept

that we can call cyber politics, a new generation of political field that regulates our virtual lives, has also emerged. Contrary to the optimistic expectations regarding freedom, transparency and democracy regarding the virtual world; Cyber policy approaches that open to discussion the specific surveillance systems of this spaceless and unlimited digital universe, working principles based on mechanization of bodies, manipulative stimuli created in line with commercial concerns and many other important issues remind us we need to look at different dimensions of this habitat of the new cinephilia in order to understand our digital habitats.

Similar to Lucas' relationship with his friends, which we can consider as a new cinephile, the interaction we have with websites and blogs offers striking descriptions of the inner world of the cinematic experience and the spaces to share this experience in the age of digital encounters. Social media platforms, websites and blogs that new cinephiles favor as places to share and socialize contain a margin of error, which in a way justifies the concerns of the thinkers, communication experts and cultural critics whose views we have quoted and analyzed above. Like the misleading response she received when she asked her mother about the meaning of the word/name "Nietzsche", the new cinephile –beyond of Shambu's optimistic predictions– deviates from the path of actual knowledge; As Dreyfus emphasizes, the new cinephilia, in the absence of emotional interaction, which gains its meaning in face-to-face communication, which is a necessary parameter in reaching expert knowledge, seems like Lucas which walking in the trash of true knowledge and pseudo-knowledge. On the other hand, in today's world where virtual communication forms replace face-to-face relations, while the products of information technologies (computer, smart phone, tablet, etc.) have surrounded our daily life so much and have become the basic tools of communication beyond being basic communication tools, new cinephiles can experience their cinematic experiences in these ways. It would also be an extremely optimistic expectation to spread the knowledge emerged from cinematic experience through sharing in this complexity of digital universe. Just as we encountered in Lucas' adventure, new cinephiles benefit from websites, social media posts or blog posts they come across in line with the complex algorithms of search engines. They transfer their digital cinematic experiences to each other through digital means; they seek answers to their never-ending search for answers and meanings, as Lucas does –but this time among people they meet in the virtual world. These alternative forms of communication that new cinephiles resort to correspond to one of the most key parts of their digital life.

The answer of Lucas, the protagonist of the short film Meu Amigo Nietzsche, to the new cinephiles breathing in the digital habitat, in the last scene, is quite striking: The search is endless. Whether we are searching in the trash or on the Internet, our search will not end in such worlds where the valuable and the worthless exist side by side. Reminiscent of Nietzsche's concept of eternal return, our digital experience, which finds its meaning in the example of Lucas, who cyclically experiences events that can be considered almost the same, predicts that we will continue our search unceasingly in the dangerous face of the Internet; at least, that seems to be the case until the culture of "the new cinephilia" sheds its skin.

Giriş

İçinde bulunduğumuz çağda bilgisayarlar, akıllı cihazlar, işletim ve otomasyon sistemleri gerek üretim alanlarımızda gerekse konutlarımızda en sık kullandığımız araçlar arasındadır. Başlarda resmi bir proje kapsamında geliştirilip ardından sivil kullanıma açılan internet ağı ise tüm bu araçların en yeni ve en kompleks olanıdır. "E-satış", "e-okul", "e-devlet", "e-kitap", "e-dergi" gibi "elektronik" kavramların ve bu kavramların ifade ettiği alanlarda yürütülen çalışmaların boyutları düşünüldüğünde, çağımızı "dijitalize bir elektronik çağ" olarak nitelendirmemiz pek yanlış görünmemektedir.

İhtiyaçlarımızı karşıladığımız bu elektronik bilişim sistemleri, bilgi ile girdiğimiz ilişkiyi kökten değiştirmekte ve “elektronik koşullara” uyarlamaktadır. Şüphesiz bu süreçte “sanat” ve “sanatsal deneyim” de bu elektronik koşulların bir parçası haline getirilmektedir. İnternetin yaygınlaşmasının akabinde hayatımıza giren *arama motorları* -ilerleyen bölümlerde irdedeceğimiz üzere- geleneksel kütüphanecilik anlayışına güçlü ve popüler bir alternatif üretmiş ve bilgiye erişimimizi oldukça kolaylaştırmıştır. Artık aradığımız bilgi, ortam veya içerik belirli anahtar kelimeler yardımıyla erişimimize açık hale gelebilmektedir. Bu da bilginin kaynağına ilişkin kabul ve yargularımızın dönüşüme uğradığını veya uğramakta olduğunu gösteren bir belirti görünümündedir.

Elektronik çağı tüm bu yönleriyle düşündüğümüzde, sinema bağlamında dikkatimizi çeken ilk husus *dönüşen sinematik deneyim* meselesi olmuştur. “Film izleme” şeklinde tabir edilen ve XX. yüzyılın ikinci yarısına dek “sinemaya gitmek” ile anlamdaş sayılıp daha sonra yaygınlaşan televizyon yayınlarının, video kasetlerin ve kompakt disklerin etkisiyle bir rutin haline gelen sinematik deneyim; internetin edindiği yeni çehrelerle birlikte yeni boyutlara taşınmıştır. Gitgide sanal dünyaya daha kalıcı olarak yerleşmekte olan sinematik deneyim hem genel ölçekte sinemaseverlerde hem de özelde tutkulu sinemasever olarak nitelendirebileceğimiz “yeni sinefil” tipinde beden kazanmıştır. Yeni sinefil tipini anlayabilmek için ise onun yaşam alanını, neredeyse tüm faaliyetlerine şekil ve yön veren uğraşlarını, bilgiyi ürettiği ve paylaştığı sanal mecraları ve bunların yapısını araştırmak önem arz etmektedir.

Amaç ve Yöntem

Çalışmamız, internet kullanımının fazlasıyla yaygınlaştığı günümüz dünyasında sosyal medyanın, blogların, web sitelerinin ve hayran sayfalarının eskisinden dönüştürerek yarattığı *yeni sinefil* tipine odaklanmaktadır. Bahsi edilen yeni nesil sinefil tipinin çözümlenebilmesi amacıyla önce sinefili kültürünün mahiyeti ve bununla ilintili olarak “yeni sinefili”nin ayırt edici nitelikleri irdelenecektir. Sinefilinin tanımı ve tarihsel gelişimi ana hatlarıyla aktarıldıktan sonra yeni sinefilinin varlık kazandığı sanal dünyanın koşulları, bileşenleri, boyutları incelenecek; ardından Fáuston da Silva’nın 2012 yılında gösterime giren *Meu Amigo Nietzsche* (Torres & Da Silva, 2012) kısa filminin anlatısı ve bu anlatı minvalinde tartışmaya açılan siber gözetim, dijital panoptikon, internet arama motorlarının algoritmaları, internet tabanlı seyir deneyimleri ve dijital karşılaşmalar eksenli kavramlar ve problematikler üzerinden yeni sinefili kültürünün kavramları, sorunları ve özgünlüğü tartışılacaktır.

Yürütülen bu çalışma boyunca felsefe, sosyoloji, sinema, mimarlık, iletişim tarihi ve kültürel çalışmalar alanlarında sunulmuş yaklaşımlara başvurulmaktadır. Bu çerçevede yeni sinefilin yaşam alanını ve faaliyet alanının koşullarını anlayabilmek adına internet, sanal dünya, akıllı makineler ve insan bedeni arasındaki etkileşime ilişkin Joseph Carl Robnett Licklader’ın, Hubert L. Dreyfus’un, Marshall McLuhan’ın, Sherry Turkle’in ve Henry Jenkins’in yaklaşım ve eleştirileri irdelenmiştir. Bu dijital yaşam alanında, internetin şeffaf ve özgür bir dünya olma ihtimalinin karşısında bir tehdit unsuru olarak beliren elektronik ve dijital gözetim sistemlerinin tarihçesini ve bu ekseninde şekillenen siber politikayı anlamlandırabilmek adına David Lyon’un, Gary Marx’ın, Shoshane Zuboff’un, Giovanni Sartori’nin, Stefan Aust ile Thomas Amman’ın yaklaşımlarına başvurulmuştur. Sinefili kültürü, yeni sinefili ve dönüşüme uğrayan sinematik deneyimin tarihçesine ilişkin olarak ise Siegfried Kracauer’in, Susan Sontag’ın, Girish Shambu’nun, André Gaudreault’nun ve Philippe Marion’un yaklaşımlarına yer verilmiş, tüm bu yaklaşımlar karşılaştırmalı olarak tartışılmıştır.

I. Tarih, Kent, Sinema: Sinefil Nedir, “Yeni Sinefil” Kimdir?

Büyüleyici görselliği, kendine ait alt-kültürü, politik kullanımları ve doğasını anlayabilmek adına geliştirilmiş sayısız kuramı ile sinema, insanlık tarihinin en önemli kavramlarından birine karşılık gelir. XIX. yüzyılın son çeyreğinden bu yana modern algımızın bir parçası haline gelmiş bu görsel imgeler dünyası, André Bazin’in ifadeleriyle, adeta tarih öncesi mağara resimlerinin devinimini taklit edercesine, izleyicileri kendisine meftun etmiştir (Bazin, 2007, p. 15). Sinemanın yarattığı bu büyüleyici atmosfer, en büyük hazzı sinema konuşmalarında bulan, adına “sinefil” diyeceğimiz bir kitlenin de oluşumuna zemin hazırlamıştır.

Sinema kültürüne, sinema yapımlarına ve sinema kuramlarına duyulan tutkunun bir ifadesi olan *sinefil*, neredeyse kurumsal sinema tarihi kadar köklü, bununla birlikte sinemanın güncel sorunlarına ilişkin tartışmalarda aldığı tavrı minvalinde yaşayan bir alt-kültürdür. Bu alt-kültürde, sinefil ile sinema yapımı arasındaki bağ salt duygusal boyutlarla sınırlı olmayan bir düzlemde cereyan eder. Sarah Keller’in çözümlemesiyle, sinefil, duygudan türüyor olması ve buna mukabil bireysel ve öznel oluşu bağlamında, öncelikle bir “duygulanım”dır; ikincil olarak, sinefil, duygulardan eylemlere genişleyerek kendisini yazı başta olmak üzere daha birçok farklı yöntemle dışavurur; üçüncül olarak sinefil zamansal ve mekânsal değişimlere tabidir, bu tabiiyeti çerçevesinde de nostaljik olma eğilimi gösterir. Sinefil geçmiş ile gelecek arasındaki ilişkilere duyulan ilginin bir tezahürüdür. Son olarak –önceki üç kategoriye de içkin şekilde– sinefilde bir “kaygılilik” hali mevcuttur. Sinefiller gerek sinema ile girdikleri duygusal ve kuramsal ilişkiden gerekse sinemanın dünya tarihindeki ve günümüzdeki kolektif travmaları işleme tarzına yönelik tepkilerinden ötürü belirli bir kaygı taşırlar. Bu kaygıları ve tepkileri de sinefillerin sinemayla kurdukları bağlarının bileşenlerindedir (Keller, 2020, p. 14-28). Sinefilin sinemaya duyduğu aşk derecesindeki bu güçlü tutkunun temel kaynağı ise, Jenna Ng’e göre, dünyayı bozulmamış saflığı ve ihtişamı ile yeniden görme arzusundan ileri gelir. Sinefilin sinema yapımıyla temasındaki tavrını şekillendiren “kefare”, “kurtuluş”, “arınma” ve “zamana boyun eğdirme” dürtüleri, Ng’nin “*bütünsel sinefil miti (the myth of total cinephilia)*” adını verdiği mitsel boyutu da meydana getirir (Ng, 2010, p. 151).

Henüz sinema tarihinin başlangıcında, Paris’teki kafelerde ve kulüplerde bir araya gelen sinema aşıkları, büyük kentlerin bodrum katlarında, salonlarında, meydanlarında, birahanelerinde, toplantı yerlerinde, kafelerinde ve bir sinematografin film gösterimi amacıyla çalıştırılabileceği her yerde sinematik deneyimlerini yaşamışlardır. Veysel Atayman’ın da deyimiyle, sinema her daim sokakla, cadde kültürüyle, daha genel manada kentle iç içe olmuştur (Atayman, 2007, p. 18-19). Sinemanın kentle olan ilişkisi düşünüldüğünde, erken dönem sinefillerin ve sinema kuramcılarının da yine kentli entelektüeller arasından çıkmış olmasının nedeni daha iyi anlaşılacaktır. Erken dönem sinefil kültürünün izlerini sürdürdüğümüzde, II. Dünya Savaşı (1939-1945) öncesi dönemde Avrupa’nın büyük metropollerinde kurulmuş *sine kulüpler* karşımıza çıkacaktır. Marijke de Valck’a göre, ulusal ve uluslararası ölçeklerdeki savaş öncesi sinema avant-garde ağı, sinefil kültürünü ve bu ekseninde “sinema festivalleri” düşüncesini yaratmıştır. Paris, Londra, Berlin, Amsterdam gibi kalabalık Avrupa kentlerinde avant-garde entelektüeller tarafından kurulan sine kulüplerde bir araya gelen sinema sanatçıları ve sinemaseverler, ticari kaygılar gütmeksizin gerçekleştirdikleri sanatsal gösterimler ile bir alt-kültürün gelişmesinin öncülüğünü yapmışlardır (de Valck, 2008, p. 25-26). Sinefilinin doğuş evresinde “önemsiz addedilenler”e mercek tutma eğilimi göze çarpar. Tarihçi Antoine de Baecque ve yönetmen Thierry Frémaux bu eğilimi “sinefilinin esas niteliğinin” kaynağı olarak görür. De Baecque ve Frémaux’a göre, kuramsal manada hiçbir şeyin aşikâr olmadığı bir evrede entelektüel tutarlılığı bulmaya, standart olmayana ve önemsizi övmeye meyilli bir “iskartaya çıkarılmışlar kültürü” etrafında organize olmak, sinefilinin esas mahiyetine karşılık

gelir. Sinefilinin tarihi de genellikle anekdot niteliğinde sınırlı konuları seçerek böylesi konular etrafında organize olan sinefillerin entelektüel üretimleriyle başlamıştır (Keathley, 2005, p. 7).

Sinemaseverlerin sinemayla ve sinema filmleriyle kurdukları bu ilişki, Marijke de Valck ve Malte Hagener'e göre, tarihsel açıdan *Janus yüzlü* (iki çehreli) bir görünüm arz eder. Sinemaseverler ya da *sinefiller*, sinematik deneyimleri çerçevesinde, filmler ile kurdukları, adeta aşkı hatırlatan, hazza dayalı ilişkileri doğrultusunda çeşitli sinema *ritüelleri* gerçekleştirerek sinefili kültürünün bir yüzünü oluştururlar. Bu kültürün diğer yüzünde ise "mükemmel izleyici"yi yaratmaya yönelik entelektüel çabanın izleri vardır; André Bazin, François Truffaut, Jean-Luc Godard, Éric Rohmer gibi yönetmenlerin ve entelektüellerin *Cahiers du Cinema* dergisinde yayınladıkları metinler sayesinde hem auteur sinema hem de sinefil tipi gelişim göstermiştir. Bu isimlerin 1950'ler boyunca sürdürdükleri entelektüel üretimlerinden doğan sinefili, *La Nouvelle Vague* [Fransız Yeni Dalgası] akımının, *Positif* ve *Cahiers du Cinema* gibi sinema dergilerinde yürütülen tartışmaların ve sinefillerin gerçekleştirdikleri toplantıların katkılarıyla 1960'lı yıllarda tam anlamıyla sürgün vermiştir. Tüm bu yayınların da etkisiyle, bahsini ettiğimiz yıllarda demokratik, popüler bir kültürel biçimi ciddiye alan, züppelik derecesinde aristokrat ve dogmatik düzeyde tat tercihlerine sahip bir frankofon sinefil tipi varlık göstermiştir (de Valck & Hagener, 2005, p. 11-12; Andrew, 2010, p. 225-226). Yine 1960'ların sonu ile 1970'li yılların başında, Almanya'da da *Yeni Alman Sineması* doğmuş, sinema kültürü yenilikçi yapımların artışıyla önemli bir yükseliş ivmesi yakalamıştır. Mattias Frey, Almanya açısından bu dönemi "sinefilinin altın çağı" olarak nitelendirir (Frey, 2015, p. 76). Britanya'da da Fransız Yeni Dalgası filmlerinin etkisiyle gelişen ve o yıllara dek adada baskın Hollywood filmleri yerine *kıta filmlerine* duyduğu ilgi ile karakter kazanan sinefili kültürü Iris Barry, Elsie Cohen, Ivor Montagu, Julia Wolf, Olwen Vaughan, Jan Dawson, Penelope Houston, Romaine Hart ve Andi Engels gibi eleştirmen ve sanatçıların öncülüğünde yürütülen entelektüel çalışmalar neticesinde gelişmiştir. Fakat 1950'li yıllarda televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte film izleme deneyiminde başlayan dönüşüm, 1980'li yıllarda yaygınlaşan VCR [videocassette recorder (videokaset kaydedici)] cihazların piyasaya girmesiyle ciddi boyutlara ulaşmıştır. Sinemaların artık seyirci kaybetmeye başladığı bu dönemde insanlar satın aldıkları son teknoloji ürünü cihazlarla sinematik deneyimlerini konutlarında yaşamayı tercih etmeye başlamışlardır. Bu durumu destekler nitelikte, gazeteci ve akademisyen David Docherty'nin 1986 yılında yayınladığı makalesinde yer verdiği anket istatistiklerine göre, anket katılımcılarının yüzde 80'i "film güzelse nerede izlediğinin bir öneminin bulunmadığını" ifade etmiştir. Buna karşılık belirli bir sinefil azınlık Fransa'dan ithal filmlerin sayıca azalmasına ve sinema salonunun, sanat evinin ve bağımsız serginin finansal sorunlardan ötürü halk nezdindeki eski cazibesini yitirmesine rağmen varlığını sürdürmeye çabalamıştır (Mazdon, & Wheatley, 2013, p. 13-14, 177-178).

XX. yüzyılın sonuna gelirken, 1980'lerden itibaren başlayan elektronik dönüşüm, sinefilin karşısında, Francesco Casetti ve Mariagrazia Fanchi'nin "*telefili (telephilia)*" olarak isimlendirdiği, kayıt ve yeniden üretim teknolojilerinin gelişmesiyle ve yaygınlaşmasıyla ortaya çıkmış yeni bir zümreyi denkleme dahil etmiştir. Casetti ve Fanchi, sinefili ile telefili arasındaki ayrımın ilgi ve kaygı düzeyindeki farklılıklardan kaynaklandığını belirtir. Buna göre, sinefilin nazarında eserin özgünlüğü, gösterim ortamı ve metinsel bütünlük daha önemliken; telefil için önemli olan görüntülenme kalitesi, akustik verimlilik ve uygun teknolojik cihazlar yardımıyla metnin etkinliğini genişletme imkânıdır. Sinefil bir estetik gibi hareket ederek sinematik deneyimine estetik bir değer atfederken; telefil televizyon yapımında öz, güç ve kalıcılık arar (Casetti & Fanchi, 2004, p. 38-40). Elektronik dönüşüm evresinde karşı karşıya gelen bu iki farklı zümre özgün tavırları ile birbirlerinden ayrılırlarken, internetin yaygınlaşmaya başladığı 1990'lı yıllarla birlikte, sinefilin estetik kaygılarını, telefilin akışın gücüne duyduğu tutkuyla harmanlayan yeni bir sinefil zümresi meydana gelmiştir.

Yeni sinefiliyi çözümlenmeye ve ona bir manada görev biçmeye çalışan Shambu'nun metninde, sinefil, eski ve yeni halleri arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ekseninde ele alınır. Sinefil kültürünün internet öncesi tarihçesinin baskın iletişim şekli yüz yüze kurulan ilişkilere dayanmıştır. Shambu, yeni sinefil kültürünü ele aldığı metninde, bu ilişkilerin kökenlerini 1940'lı yıllarda Paris'te ve Avrupa'nın birçok kentinde kurulan sinema kulüplerine dayandırmaktadır. Kurulan bu kulüpler sinematik deneyimin yaşandığı ve bu deneyimden üretilen bilginin paylaşıldığı sohbetlere ve tartışmalara ev sahipliği yapmıştır. Kulüplerde – genel hatlarıyla– seçilen sinema yapımının izlenmesi ve akabinde yapım üzerine konuşulup tartışılması şeklinde cereyan eden etkinlik akışı, Shambu'ya göre yeni sinefil kültürene içkin yeni nesil deneyimlere oldukça benzemektedir (Shambu, 2020, p. 10-11). Bu benzerliklerin yanında farklılıklardan da bahseden Shambu, eski nesil sinefil kültüründe öne çıkan estetik kaygının yerini, yeni sinefil kültüründe salt estetik deneyimle sınırlı kalmayıp daha fazlasını talep eden bir tavrın aldığını; eski sinefillerin uzun metrajlı filmlere yönelik rağbetine karşılık, yeni sinefilinin web dizilerini, kısa filmleri, deneysel yapımları ve belgeselleri de barındıran bir ilgi skalasına sahip olduğunu; eski sinefilide göze çarpan “*filmlerin etrafında düzenlenmiş yaşam*”ın yerini, yeni sinefilide içinde yaşanan küresel an ile temas halinde olma uğraşının doldurduğunu; eski sinefilide özellikle yapımcılık ve yönetmenlik bazında görülen beyaz ve heteroseksüel erkek egemenliğinin yerine, yeni sinefilide farklı etnik ve cinsel kimliklerden yapımcı ve yönetmenlerin ikame edildiğini belirterek bu eski ve yeni sinefil arasındaki devamlılığın, benzerliklerin ve farklılıkların altını çizmiştir. Yeni sinefil tipine “*zevke olduğu kadar adalet ve eşitliğe*” hizmet etme görevini biçen yazar, bu tipi küresel dünyanın politik aktörlerinden biri haline getirmiştir (Shambu, 2020, p. 78-96).

Shambu'nun metninde, yeni nesil sinefil, salt estetik kaygılar taşıyan bir sinemasever olarak tanımlanmamış; bunun kat be kat ötesinde, yeni sinefillere, dünyayı dönüştürecek ve demokratikleştirecek politik tasarımlara katkıda bulunmak üzere bir çağrıda bulunulmuştur. Sinefil başlangıçtaki estet tavrını, demokratik ve özgürlükçü tavrıyla harmanlamış; sinemanın geleceğine ilişkin kaygıları, küresel sorunlar karşısında duyduğu kaygılarla neredeyse iç içe geçmiştir. Shambu'nun imgelemindeki sinefil, en güncel sinefil tasarımına karşılık gelir; bu tasarım da yaratıldığı dönemin koşullarının etkisiyle cinsiyet politikalarından siyasete, etnik sorunlardan kültürel yarımalara dek birçok konuyla alakadar olan çağının bir sorumlu bireyini resmeder. Bu anlamda politikayı ya da daha spesifik ölçüde *siber politikayı* anlamaya çalışmak, içerdiği güncel sorunlara eğilmek ve sinefilin yaşam alanını ilgilendiren bu sorunlar karşısındaki durumunu tartışmak çalışmamızın bütünselliği bakımından faydalı olacaktır.

II. Akıllı Makineler, İnternet, Siber Politika: Yeni Sinefilinin Dijital Habitatı

Bilgisayarların tarihsel kökenlerini çok eskilere dayandırabiliyor olsak da (Campbell-Kelly & Aspray vd., 2013, p. 3-19; Ifrah, 2000, p. 140, 513-515) elektronik bir devre sistemine sahip, analitik işlemler yapma becerisi gösterebilen ve bu işlemler doğrultusunda kullanıcıya kesinlik taşıyan sonuçlar sunabilen ilk bilgisayarlar için, XX. yüzyılın ilk yarısına gitmemiz gerekir. Modern veri girişi özellikli makinelerin 1940'lı yıllar itibarıyla, George Stibitz ve S. B. Williams'ın bilgisayarda aritmetik işlemleri kolaylaştıran teknik katkıları, Howard H. Aiken ve ekibinin IBM (*International Business Machines Corporation*) çatısı altında 1939-1943 yılları arasında yürüttükleri teknik çalışmalar, Maurice V. Wilkes'in 1947-1949 yılları arasında geliştirdiği depolama konsepti ve 1960'lı yıllarda MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) bünyesinde çalışan ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) grubunun çalışmaları hem internetin hem de kişisel bilgisayarların temellerini atmıştır (Allan, 2001, p. 3-32).

Yine, 1960 yılı Mart ayında, ARPA grubunun başındaki isimlerden Joseph Carl Robnett Licklider'in yayınlamış olduğu “*Man-Computer Symbiosis*” makalesi ile bilgisayar ile etkileşim

meselesinin boyutları genişlemiştir. Bilgisayara girilen komutlara anlamlı tepkiler almak ve bu doğrultuda mekanik sistem ile iletişim kurmak hususlarına odaklanan makale hem bilişim teknolojisini hem de etiği ilgilendirecek önemli bir içeriğe sahiptir. Licklider, makalesinde, insan ve bilgisayar *ortakyaşamını*, yani bu iki birim arasındaki etkileşim ve iş birliğini, insanlık açısından beklenilesi bir gelişme olarak ele alır. Yakın ilişkiler kurmayı gerektirecek bu türden bir etkileşim, Licklider'a göre, bir manada geleceğin yaşam biçimi olacaktır (Licklider, 1960, p. 4). Licklider'ın makineyi ve insanı bir ortakyaşamın parçaları olarak gören bu yaklaşımı, günümüzde insan-ağ ilişkisinin hem analitik verilere dayanan hem de geleceğe dönük tahminler barındıran çarpıcı bir girişimdir. Özellikle 1962 yılında, Welden E. Clark ile birlikte yayınladığı "*On-Line Man-Computer Communication*" başlıklı makalesiyle detaylandığı bu yaklaşım, yeni bir iletişim konsepti sunduğu gibi, insan ile ağ/bilgisayar arasında bir *bütünleşmenin* de habercisi olmuştur (Licklider & Clark, 1962). Öngörülerine temel oluşturan bu etkileşimin boyutlarına dair örneklerle günümüz bilgisayar teknolojisinde rahatlıkla rastlayabiliyor oluşumuz, Licklider'ın değinilerinin ne denli ufuk açıcı olduğunu görmek için yeterlidir. Yine aynı dönem, internetin atası sayılabilecek "*ARPANET*" projesinin başladığı dönemdir. Özellikle günümüzde insanlar arası görsel ve metinsel iletişimi mümkün kılan bir sanal dünya olarak internetin temelleri bu dönemde yürütülen çalışmalar ile atılmıştır (Abbate, 1999, p. 39-45). Bu gelişmelerin ardından, kişisel bilgisayarların yaygınlaşması için 1990'lı yılları beklememiz gerekmiştir. Özellikle ilk mikro bilgisayarların (microcomputer) ve mikro işlemcilerin (microprocessor) görülmeye başlandığı 1970'li yıllardaki teknolojik atılımlar bilgisayar teknolojisinde adeta yeni bir çağ açmıştır. *IBM*'in *Los Gatos Bilimsel Merkezi*'nin 1972'de geliştirdiği, portatif bilgisayarların bir prototipi olarak nitelendirilebilecek olan *SCAMP* (*Special Computer APL Machine Portable*) isimli bilgisayar, bilim ve teknoloji çevrelerince "*dünyanın ilk kişisel bilgisayarı*" olarak görülmüş ve hayranlık uyandırmıştır (Kolektif, 2003).

Gelişen bilgisayar teknolojisinin bir getirisi olarak doğan sanal dünya, günümüzde politik kurumların da hem yaşam hem de mücadele alanı haline gelmiştir. Dijital çağda, internetin yaygınlaşması ile birlikte özellikle politikada bir manevra alanı haline dönüşen sanal dünyanın çift taraflı/çift yönlü bir etki gücü bulunmaktadır. Bu güç, gruplar arası ilişkilerin gelişimine ve kitlesel eylemin oluşmasına olanak tanımakta, bu ilişkilerin ve eylemlerin de çift taraflı/çift yönlü bir görüntü sunmasına neden olmaktadır.¹ Bu anlamda ilgi duydukları alanlara dair araştırma yapmak, paylaşımda bulunmak, yorum yazmak ve *çevrimiçi* kalmak isteyen internet kullanıcılarının bir araya gelmelerine olanak tanıyan sosyal ağlar, bahsini ettiğimiz amaca hizmet edebildikleri gibi, birer kontrol aracına da dönüştürülüp *elektronik* veya *dijital panoptikon* olarak da adlandırabileceğimiz gözetleme-takip süreçlerine entegre edilebilmektedir (Lyon, 1993, p. 662-675). Gary Marx Amerikan polis raporlarına dayanan incelemelerinde, elektronik panoptikonun göze çarpmayan, merkezlessiz ve her geçen an topluma daha fazla nüfuz eden bir "*yeni gözetim*" tekniği olduğunu ifade etmiştir. Gelişmiş görüntü ve ses kayıt sistemlerinin, yakınlaştırıcı lenslerin, gözle görülmeyen panik butonlarının, çağrı cihazlarının, kızılötesi teknolojisinin, sensörlerin, iz sürme aygıtlarının bu elektronik panoptikonun gelişiminde oynadığı kilit role işaret etmiştir. Elektronik çağdaki teknolojik gelişmeler sayesinde artık tespit edilme kaygısı yaşanmaksızın telefon görüşmelerinin kayıt altına alınabilmesi, *böcek* (*bug*) denilen dinleme cihazlarıyla gizlice ses kaydı alınabilmesi, gizlice alınmış ses kayıtlarını barındıran kasetlerin (veya başka türlerden

¹ Sean Aday, Henry Farrell, Marc Lynch, John Sides, John Kelly ve Ethan Zuckerman, 2009 yılında İran'da gerçekleştirilen başkanlık seçimlerinin ardından, aynı yılın Haziran ayında patlayan kitlesel protestolarda yeni medyanın yerine ilişkin hazırladıkları metinde, yeni medyanın bireyleri kitleselleştirme gücüne sahip olduğu kadar bu kitlelere karşı kullanılacak baskı ve sindirme araçları da sunduğunu belirtmiş; bu anlamda internetin *büyülü bir mermi* değil *pash bir mermi* olduğunu, hem demokratikleşmeye katkı sağlayabilen hem de baskı aracına dönüşebilen iki zıt işleve sahip olduğunu ifade etmiştir (Aday & Farrel vd., 2010).

depolama aygıtlarının) birçok ülkenin hukuki mecralarında delil mahiyetinde kullanılmaya başlanması, gizli elektronik gözetimin boyutlarını gözler önüne sermektedir (Marx, 1989, p. 54-59). Stefan Aust ve Thomas Ammann da Marx'ın elektronik gözetim sistemlerinin günümüz dünyasındaki çehresini doğrular nitelikte, gündelik yaşamlarımızda sıkça kullandığımız iletişim aygıtlarımızdaki uygulamaların ve teknik bileşenlerin gizli servisler eliyle yürütülen dijital gözetimi desteklediğini, bu aygıtları kullanan ve "gönülsüz gönüllüler" olarak da isimlendirilebilecek olan çoğu insanın da farkında olmadan dijital gözetim sistemlerine veri sağladığını ileri sürmektedir (Aust & Ammann, 2018, p. 158).

Shoshana Zuboff da yine "iktidarın spiritüel temeli" olarak tanımladığı (geleneksel otorite ile "iktidarın materyal temeli" olarak nitelendirdiği (yeni nesil) elektronik tekniklerini yönetsellik ile ilişkilendirerek akıllı makinelerin çağında bilgisayarların işyerlerinde dönüştürücü bir rol oynadığını ifade eder. Zuboff'a göre, feodal çağda, hükümdarın, iktidarının zarar görmesinden duyduğu endişe sebebiyle zafiyet noktalarını tespit etmek ve buna karşı önlem alabilmek adına çeşitli tekniklere başvurduğu gibi; modern çağda da yöneticiler benzeri bir amaç doğrultusunda *enformasyon panoptikonu* [*the information panopticon*] olarak da isimlendirilebilen yeni nesil enformasyon aygıtlarını ve sistemlerini de kapsayan tekniklere başvurmaktadır. Zuboff'un bu noktadaki vurgusu, feodal çağdan günümüze yöneticiler nezdinde gücü koruma kaygısının biçimsel açıdan farklı, fakat ereksel açıdan neredeyse birbiriyile aynı teknikler geliştirmeye öncülük ettiği yönündedir. Artık iş yerinde kontrolü sağlamanın yolu, Zuboff'a göre, disiplin toplumuna içkin teknikler kullanmaktan ve yeni nesil enformatik panoptikondan geçmektedir. Bu tipteki toplumları çevreleyen enformatik sistemler, insan davranışlarını tercüme ederek, kaydederek ve göstererek takibin ve denetimin ötesine geçmektedirler. Zamandan ve mekândan azade, yapıların fiziksel düzenlemesine ya da endüstriyel idarenin zahmetli kayıt altına alma işlemlerine dayanmayan; gözlem nesnelere karşılıklı mevcudiyetine ya da bir gözetmene ihtiyaç duymayan; tasarımcılarının istediği doğrultuda her şeyi otomatik ve devamlı bir surette kayıt altına alabilen enformasyon sistemleri, cazibesıyla yöneticilerin en önemli kontrol araçları haline gelmiştir (Zuboff, 1995, p. 313-324).

David Lyon ise, internet kullanımının kitlesel bazda henüz yaygınlaşmaya başladığı 1990'lı yılların başında yayınladığı makalesinde, Marx ve Zuboff'un *panoptikon* kavramına getirdikleri yorumlara ve genel anlamda panoptik teknikleri korku, şüphe, tehdit ve kısıtlamalarla ilişkilendiren yaklaşımlara karşılık; panoptik sistemin sadece az sayıdaki kimi sosyal teorisyenler tarafından sevgi, özen ve güvenle ilişkilendirilebildiğini, hangi yorumun diğerine baskın geleceğinin ise ancak zamanla anlaşılabilirliğini savunmuştur. Lyon, bu çerçevede Michel Foucault'nun, Jeremy Bentham'ın ürettiği *Panopticon* konseptine yönelik eleştirilerinde takip ettiği köktenci kötümser tavrın, elektronik çağda panoptik sistemlerin anlaşılmasını engellediğini; meselenin -sosyal bilimlerde- yukarıda alıntılanarak ifade ettiğimiz üzere, çok boyutlu ele alınması gerektiğini vurgulamıştır (Lyon, 1993, p. 662-675).

Bilginin tasnifi ve arşivlenmesi hususunda önemli bir teknolojik atılım olarak nitelendirebileceğimiz *İnternet*, Marshall T. Poe'ye göre kökenleri XVI. yüzyıla dek dayanan, bilimsel ilerleme sağlayabilmek adına bilginin sistemli olarak toplanması, tasnifi ve yayılmasına hizmet eden veri toplama projesine dek götürülebilse de (Poe, 2019, p. 304-305) kimlik politikalarının *bedensizlik* çerçevesinde yeniden yaratılması ve bilginin *görünmeyen* ağlarla ilgililere ulaştırılmasının yanı sıra farklı birçok işlevi daha ifa ediyor oluşu dolayısıyla aslında oldukça *yeni* bir projedir. Giovanni Sartori'ye göre internetin ifa ettiği bu işlevleri (i) pratik işlev, (ii) eğlencesel işlev ve (iii) eğitsel işlev olarak üçe ayırmamız mümkündür. İnternetin hem pratik *arama* ihtiyacına hem gündelik yaşamın sıkıntılarında biraz olsun kurtuluş sunacak biçimde eğlence ihtiyacına hem de bir *eğitim* aracı olarak kültürel gelişim ihtiyacına

hizmet edebiliyor oluşu, yaşamlarımızın en çok kullanılan teknolojilerinden biri olmasının önünü açmıştır. Bununla birlikte, Sartori, eğitsellik rolü bağlamında internetin teorik olarak sunduğunu söyleyebileceğimiz katkısının pratik zeminde tam olarak kanıtlanamayacağını, internette *sörf* yaparken dalıp giden insanın bilgi aramaktan çok bir *Homo Videns'e* [Gören İnsan] dönüşeceğini, bunun da internetin eğitsel işlevini ciddi boyutta tartışmalı hale getireceğini belirtmiştir (Sartori, 2004, p. 39-41).

Arama-bulma ya da özelde *bilginin aranıp bulunması* minvalinde yürütülen tartışmaya bir diğer dikkat çekici katkı ise felsefeci Hubert L. Dreyfus tarafından sunulmuştur. Dreyfus, “*her şeye meraklı*” internet sörfçülerinin ekseriyetle “moda” ya da popüler tabirle “trend” olmuş yeni web sitelerini takip etme telaşlarının, onları Kierkegaardçı anlamda etik kürenin insanı haline getirdiğini belirtmiştir. İnternet söfçülerinin arama serüvenlerinin de bitimsiz olduğunu belirten Dreyfus, internetin söfçülere sürekli yeni benlikler oluşturma fırsatları sunduğunu, böylece post-modern benliklerin üretilir hale geldiğini savunmuştur. Araştırmak ve öğrenmek adına hiç risk almamaya dikkat eden post-modern internet söfçüsü (ya da kullanıcısı) Dreyfus’a göre önemli ve *voir zvoir* bilgilerin yan yana durduğu bir *otoyolda* gezinen ve ne istediğinden emin olamayan bir çeşit seyyah görünümündedir (Dreyfus, 2016, p. 91-93). Onun gezintisi, post-modern benlik teknolojilerine angaje biçimde sürdükçe, Michel Foucault’nun bahsini ettiği anlamda bir *ölümsüzlük* idealinin parçası haline gelmektedir. Foucault’nun çözümlemesinde gerek *benlik teknolojileri* gerekse onunla neredeyse paralel işleyen *tahakküm teknolojileri*, bilgiyi mutasyona uğratan ve benliği kusursuz hale getirmeye hizmet eden teknolojiler olarak karşımıza çıkar (Foucault, 2001, p. 26-27).

İrdelediğimiz yaklaşımlar minvalinde, internetin kişisel kullanımının dünyada 1990’lı yılların başından itibaren yaygınlaşmaya başlaması ile yerleşik iletişim ve gösterim algoritmalarının adım adım dönüşüme uğradığını söyleyebilmemiz mümkündür. Eski analog cihazların yerine kullanılmaya başlanan dijital çok-fonksiyonlu aygıtların dünyasında insan ve bilgi de dönüşüme uğramıştır. Marshall McLuhan’ın ve Bruce R. Powers’ın “elektronik çağ” da bilgisayarların ve diğer sofistike aygıtların endüstriyi, ekonomiyi, buna bağlı olarak insan ilişkilerini ve bilginin dağıtım kanallarını yeniden düzenleyerek yeni bir dünya meydana getireceğine ilişkin öngörülerini bu anlamda önemli bir yol göstericidir (McLuhan, 1962, p. 26-32; McLuhan & Powers, 1989, p. 83-91). Dönüşüme uğramış dünyada eski alışkanlıkların yerini yeni-nesil cihazlarla bütünleşmiş “trend”ler almaya başlamıştır. Bilgisayarlar artık diğer tüm kullanıcılar gibi, yeni sinefili için de temel yaşam alanı haline gelmiş; sinema meraklılarının hem üretim hem de tüketim faaliyetlerinin çoğunluğu bu alanda yürütülür olmuştur. Bu durumun oluşmasında hem bir aygıt hem de -Foucaultyen bir okumayla- bilgi-iktidar ilişkilerinin düzenlenişindeki konumu itibarıyla bir *dispozitif* (Agamben, 2012, p. 11-43; Laugstien, 2016, p. 143-148) olarak görebileceğimiz bilgisayarın kat ettiği teknik gelişimin rolü önemlidir. Sherry Turkle’nin ifade ettiği biçimde, uçağa *uçmak* eyleminin/işlevinin izafe edilmesinden farklı olarak, bilgisayara sadece *saymak* işlevinin izafe edildiği varsayımında bir eksiklik bulunmaktadır. Uçakların “kuşlar” ile örneklendirilebildiği noktada, temel bilgisayarın dünya üzerinde “insanlar” dışında örneklendirilebileceği herhangi bir varlık söz konusu değildir. Bir makine olarak bilgisayarda yapılan komut girişi eyleminin basitliği ile bu eylemin neticesinde oluşan küresel karmaşıklık arasındaki gerilim, bilgisayarları anlamlandırma girişimlerimizin diğer cisimlere yönelik giriştiğimiz anlamlandırma denemelerinden görece farklı olmasının nedenini açıklar niteliktedir. Turkle, makinelerle girdiğimiz bu ilişkinin onları *insansı* varlıklar olarak görme eğilimlerimizi içerdiğini savunur. Bununla birlikte, aynı eğilimlerin etkisiyle, bilgisayarla girdiğimiz iletişimin, otomobillerle girdiğimiz iletişimden her daim farklı olacağını da altını çizer. Nitekim otomobillerin fiziksel hareketleri bunları kapsayan fizik yasalarına tabi olarak işlemekteyken, bilgisayarların “karar verebilirliği” onları oldukça farklı

bir konuma yerleştirmektedir (Turkle, 2005, p. 248-249).

“Yapay zekâ” olarak da adlandırabileceğimiz bu mekanik-bilişsel nitelik, internet kullanan sinema meraklılarının en temel manevra araçlarından biridir. Arama motorlarına yazılan anahtar kelimeler yardımıyla aratılan içerik, ortam veya site, yapay zekânın ilk bakışta tahmin edilemez ve rastgele işliyor gibi görünen algoritmik seçim ve sunumları ile ekranlara yansıtılır. Turkle’nin vurguladığı anlamda, makinenin insansılaştırılması, böylesine karmaşık algoritmalara dayalı olarak işleyen bilgisayarlar söz konusu olduğunda ayrıksılığı ile dikkat çekmektedir. Shambu’ya göre yapay zekâ ve arama motorları, insanın *hatırlama* faaliyetini değiştiren önemli buluşlar olmalarından ötürü, izledikleri filmleri hatırlamakta güçlük çeken sinema meraklılarının hatırlama eylemlerine yardımcı olan, dolayısıyla olumlu yönleri olan yapılardır (Shambu, 2020, p. 19). Buna karşılık Turkle, sosyal paylaşım sitelerinin ve arama motorlarının özellikle genç bireyler açısından temel bilgiye ulaşma kanalı olarak, *mahremiyet* konusunun da bu ihtiyaç uğrunda feda edildiğini belirtmiştir. Turkle’in Shambu’dan farklı olarak işaret ettiği bu sorun, internetin en önde gelen bilişim şirketlerinin *bilgiye ulaşma* imkânı sunan yapay zekâ tasarımlarının farklı bir yönüne işaret eder (Turkle, 2010, p. 255-256). Dreyfus’a göre de internetin kullanıcılarına sunduğu en önemli yenilik *her şeyi daha fazla ulaşılabilir kılmasıdır*. İnternetteki arama motorları, internet kullanıcılarına her istediklerini bulma ve bunlara ulaşma imkânı tanırken, kullanıcıların bilgiye ulaşım metotlarını da –yeni nesil bir kütüphaneci misali– yeniden şekillendirmiştir (Dreyfus, 2016, p. 19-24).

Cihazların ve internetin gelişiminde göze çarpan teknik gelişim ivmesi, post-modern benlik inşası eğilimlerinin artış ivmesi ile de bağlantılıdır. İçinde bulunduğumuz yüzyılın yazılımsal ve donanımsal zenginliğini, bilişim alanındaki teknik yenilikleri ve bir yüzyıl öncesinde ancak bilim kurgu eserlerinde yer bulabilecek türden sistemlerin yaşamlarımızdaki kuşatıcılığını düşündüğümüzde, bu korelasyonun anlamını açık ve seçik olarak fark ederiz. Bilişim *teknikleri*yle donatıldığımız bu çağda, Licklader’ın ifade ettiği tarzda bir mekanik bedenselleşmeyi değil; bunun aksine Hubert L. Dreyfus’un savunduğu anlamda bir *bedensizleşmeyi* tecrübe ettiğimizi söyleyebiliriz. Dreyfus, internetin sunduğu esnekliğin, siber-uzayda bedensizleşmeyi beraberinde getirdiğini savunur. Kullanıcılarını bedensizleştiren ve onları duygusal –yüz yüze– etkileşimin söz konusu olamayacağı, sınırları belirsiz siber-uzayın ve *siber-kamusal alanın* anonim üyeleri haline getiren internet, bu anonim benliklere ikinci bir yaşam, yeni bir forma bürünme imkânı sunmuştur (Dreyfus, 2016, p. 14-19). İnternetin getirdiği *bedensizleşme*, internet kullanıcısı yeni sınıfların kimliklerini (ya da anonimliklerini) anlayabilmemiz açısından önemli ve ufuk açıcı bir kavramdır.

İnternetin sivil kullanımının yaygınlaşması ve yeni medyanın doğuşuyla birlikte *beden* kazanan yeni sınıfların bu dijital habitatu, onun sinematik deneyiminin, bu deneyimi anlamlandırmak adına giriştiği bilgi arayışının ve arayışının neticesinde ulaştığı/ürettiği bilgiyi başkalarıyla paylaşma serüveninin temel zemini. Metnimizin bir sonraki bölümünde, tüm bu aşamalar, *Lucas*’ın hikayesinde işaret edeceğimiz kısımlar ile benzerlikleri bağlamında irdelenecek ve tartışılacaktır.

III. Ağ, Çoklu Ortam, Sosyal Medya: Sinematik Deneyim ve Dijital Karşılaşmalar

Brezilyalı yönetmen Fáuston da Silva’nın yönettiği, 2012 yılında gösterime giren *Meu Amigo Nietzsche* (Torres & Da Silva, 2012; Da Silva, 2013) kısa filminin ilk sahnesinde, *Lucas* isimli küçük bir çocuğu, sınav notlarından ötürü öğretmeninden azar işitirken görürüz. Lucas henüz okumayı sökmemiş, başarısız bir öğrencidir. Öğretmeni, onu, en kısa sürede okumayı öğrenmemesi halinde sınıfta kalacağı yönünde uyarır; okuma gücünü aşmak konusunda takip etmesi gereken yol ise basit ve kesindir: Ne bulursa okumak. Lucas da öğretmenin

tavsiyesine uyararak, okuldaki bu tatsız konuşmadan sonra kendisini attığı sokaklarda, önüne çıkan –filmin senaristleri Fáuston da Silva ve Tatianne da Silva’nın, hoş birer motif olarak yer verdikleri (Friedrich Nietzsche’nin yaşamında doğrudan ve dolaylı biçimlerde yer etmiş) Lou-Andreas Salomé’a ithafen “*Salomé*”, Sigmund Freud’a ithafen “*Freud*”, Rainer Maria Rilke ile Salomé ilişkisine ithafen “*Ril & Lou*” şeklindeki graffiti ve yazılar da dahil olmak üzere– her şeyi dikkatlice okur. O esnada, adeta antik mitlerdeki haberci yıldızlar/göktaşları misali, gökyüzünden süzülerek yere doğru inmekte olan bir uçurtmayı fark eder ve aynı olaya şahit olan sokaktaki diğer çocuklarla birlikte onu yakalayabilmek için bu göz alıcı nesnenin alçalmakta olduğu noktaya, şehir çöplüğüne doğru var gücüyle koşmaya başlar. Uçurtmanın düştüğü yere vardığında ise hayal kırıklığına uğrar, zira peşinden metrelerce koştuğu sarı uçurtma artık başka bir çocuğun ellerindedir. Bu hüsranın üzerine, boynu bükük şekilde, biraz önce geldiği bu çöplükte dolaşmaya başlar. Çöpler arasında gözüne çarpan üzeri yazılı nesnelere ona *arayışının* amacını hatırlatır; okumayı sökebilmek adına, karşısına ne çıkarsa çıksın, her şeyi okumalıdır. Sonunda, yerden bulduğu kâğıtları ve ambalajları ayıklayıp teker teker okumaya çalışırken serüveninde ona hem kılavuzluk hem de *arkadaşlık* edecek Friedrich Nietzsche’nin ünlü eseriyle, *Böyle Buyurdu Zerdüşt* kitabıyla karşılaşır. Lucas böylece okumayı sökmenin ötesinde, benliğini yeniden inşa edeceği renkli serüvenine ilk adımı atmıştır.

Lucas’ın *arayış* ve *karşılaşma* serüveni, bize, sinefili kültürünün çağımızdaki durumu ve yönelimlerini örneklendirebileceğimiz birçok tema ve motif sunar. Bunların en başında da “arama” teması gelir. Yeni sinefil, tıpkı Lucas gibi, üzerinde var olduğu yaşam alanının sunduğu olanaklar doğrultusunda, Girish Shambu’nun da ifade ettiği üzere, daha fazlasını isteyen tutkulu bir *arayıcı* durumundadır. Bu arayışı için herhangi bir gösteri salonuna veya bu türden bir fiziksel mekâna bağlı kalmasına gerek yoktur; zira her şeyden önce yeni sinefil, bir internet kullanıcısıdır (Shambu, 2020, p. 19). Tıpkı diğer internet kullanıcıları gibi, yeni sinefil de erişmek istediği bilgiyi, belirli anahtar kelimeleri klavye yardımıyla yazarak arar ve böylece, Dreyfus’un deyişiyle, internetin *rastgeleliği* ile karşılaşır. Bu rastgelelik, doğru bilgiye ulaşımı –sanıldığı gibi aksine– zorlaştıran en önemli etmenlerdendir. Bir rastgelelik içerisinde, önemli olan ile önemsiz olanın belirli kategorizasyonlar ile ayrılmaksızın veya sınıflandırılmaksızın yan yana duruyor oluşu, her iki ürüne erişimin de neredeyse eşit ölçüde mümkün olduğunu bize düşündürür (Dreyfus, 2016, p. 19-24). Dreyfus’un *rastgelelik* değinisi, *Lucas* (oyun. André Araújo Bezerra) karakterinin şehir *çöplüğündeki* kısa macerasının daha farklı bir dilden tasviri gibidir. Lucas’ın önemli ile önemsiz, bilgi ve bilgi-olmayan arasında dolanırken ve rastgelelik içerisinde ilgisini çekebilecek bir *şey* ararken bulduğu *Böyle Buyurdu Zerdüşt* kitabı, onun kendi uzayındaki arayışının ürünüdür. Yeni sinefil de tıpkı Lucas gibi, değerli ile değersiz hem bir arada hem de yan yana bulunduğu sanal bir yığıntıda kendi aradığını buluncaya dek dolaşır; sinematik deneyimini de yine üzerinde var olduğu dünyada edinir. Sinematik deneyimini edindiği bu sanal dünyada, deneyiminden türettiği bilgiyi aktarabilmesine imkân tanıyan kanalları da elinin altında hazır bulur. Yeni sinefil, üzerinde yaşadığı dünyanın doğası itibarıyla, fiziksel mekândan azadedir. Böylesi bir fiziksel mekândan ayrılmışlık, sinema gösterimleri için inşa edilmiş mekânların kasıtlı veya kasıtsız reddine dayanmaktadır; hatta Pettman’a göre modern iletişim araçları gündelik yaşamlarımızın ayrılmaz birer parçası haline gelip çevrimiçi-çevrimdışı ayrımını ortadan kaldırmışken alternatif mekânlardan bahsetmenin lüzumu kalmamıştır, zira sanal dünya yeri doldurulamaz biricik mekân haline gelmiştir (Pettman, 2018, p. 97).



Görsel 1 Lucas çöplükte Zerdüştle [Friedrich Nietzsche, "Also sprach Zarathustra", 1883] karşılaşıyor.

Pettman'ın "eğlence medyası" şeklinde isimlendirdiği yeni nesil sinematik deneyim ortamı, yazara göre zamansal değil mekânsal bir nitelik taşımaktadır. Sinematik deneyim ortamları ve onların dinamik mimarisi, Pettman'a göre, bir ikinci el eşya sergisi misali, eski ve kütleleşmiş eserleri ana akım Hollywood yapımlarıyla bir arada, fakat birinci kategoridekileri ikincidekilerin "altında gizlenmiş halde" barındırmaktadır (Pettman, 2018, p. 75).

Sinematik deneyiminin edinildiği mekâna bağlı olarak anlamının ve tesirinin değişeceğine ilişkin en sarıh savunulardan birini Susan Sontag'ın sinematik deneyimin mekânına ilişkin değerlendirmesinde buluruz. Sontag sinema gösteriminin herhangi bir gösteri salonuna ihtiyaç duymayacağını, bir yatak odasında, oturma odasında hatta bir bina duvarında da pekâlâ sinema gösteriminin yapılabileceğini; bununla birlikte sinema deneyiminin, bu deneyimin yaşanacağı her bir farklı alanda farklı tesirler uyandıracığını belirtmiştir (Sontag, 1982, p. 100).

Sontag'ın değerlendirmesinde gördüğümüz şekliyle sinematik deneyimin mekâna göre değişim gösteren tesiri, Siegfried Kracauer'ın eleştirilerinde görece daha korkutucu yüzüyle karşımıza çıkmaktadır. Burjuva toplumunun kültürel çelişkilerine yönelik eleştirilerinde Berlin'in ışıklı gösteri dünyasına da yer veren Kracauer, Weimer dönemi Berlin'inde yaşayan dört milyon insanın gösterilerin renkli ve ışıklı atmosferinde adeta büyülediğini, efektlerin toplam sanat eserinin [Gesamtkunstwerk] mümkün olan her yola başvurarak duyulara saldırdığını ifade eder. Bu çerçevede, tüm bu şaşaalı salonlarda sergilenen kitlesel gösteriler dikkat dağınıklığını kültür düzeyine yükseltmiştir. Kalabalık endüstri yerleşimlerinde, kendilerine dayatılan burjuva kültürünün etkisiyle kendi kültürlerini kavrayamayan ve bunu hayata geçiremeyen işçilerin durumu, Kracauer'e göre, bu kültürel çelişkinin en kesin belirtilerindedir. Gösterinin ve ona kapılarını açan sinema salonlarının sınıfsal farklılıkları ortadan kaldıran ve herkesi aynı tepki düzeyinde eritip birleştiren etkisi, homojen kozmopolit bir izleyici kitlesinin oluşmasında etkili olmuştur. Bu izleyici kitlesinin, özellikle de günlerini tatmin edici hale getirmeksizin doldurmak zorunda kalan geniş işçi kitlelerinin oyalanmaya duydukları ihtiyaç, onları, iç tasarımları itibarıyla duyuları devamlı surette uyarak düşünmeye fırsat tanımayan sinema salonlarına yönlendirmiştir; nitekim sinema salonu mimarisinin ve tasarımının tek amacı da bundan ibarettir (Kracauer, 2005, p. 324-326). Kracauer'in, genel bağlamda Frankfurt Okulu düşünürlerinin görüşlerini yansıtır biçimde, sinema deneyiminin mekânına ilişkin sunduğu bu eleştirilerindeki temel vurgu, salonların büyüleyiciliğine kapılan

kitlelerin öz kültürlerini ve *dikkatlerini* yitirmelerine dikkati çekmektedir. Kracauer'ın bu eleştirileri, Weimar Almanyası döneminde (1918-1933), izleyiciyi gösteriye çeken ve duyularını kapsamlı bir görsellikle oldukça güçlü bir şekilde yakalayan sinema salonu mimarisine duyulan ilginin somut örneklerini incelediğimizde daha anlaşılır bir hal alır. Michel Rogan'ın ifade ettiği üzere, İtalyan fütürizmi, Hollanda *Stijl'i*, Rus süprematizmi ve William Morris ile Van de Velde'in fikirleri ekseninde biçimlenmiş olan *Bauhaus* akımının kurucusu mimar Walter Gropius'un, 1927 yılında tasarladığı ve etüdünü yönetmen Erwin Piscator ile birlikte yaptığı *bütünsel tiyatro* isimli tasarısı, izleyiciyi büyüleyebilmek adına tüm teknik olanakları seferber etmenin amaçlandığı gösteri salonlarına verilebilecek en ünlü örneklerdendir. Gropius'un tasarladığı bu oval gösteri salonunda, üzerinde sandalyelerin bulunduğu hareketli büyük bir disk, yine bu diskin içinde ondan görece küçük bir diğer döner sahne bulunması; böylece gösterilecek oyunun türüne göre sahnelerin çevrilerek atmosferin değiştirilmesi, bu sayede oyuncuların hem orta hem yan hem de diğer tüm sahnelerde eşzamanlı olarak performans sergileyebilmeleri amaçlanmıştır. Bunun yanında, salonun, barındırdığı on iki farklı ekranda on iki film gösterimi birden yapabildiği öngörülmüştür. Sinema ile tiyatroyun kaynaştırıldığı bu salonda, "*izleyiciyi altüst etmek*", halkı hareketin bir parçası haline getirmek, "*seyirciyi olaya dahil etmek*" amaçlanmıştır (Ragon, 2010, p. 343, 352-354). XX. yüzyılın ilk çeyreğinde yayınlanmış avant-garde manifestolara baktığımızda da Kracauer'ın sınıfsal ayrımları tanınmaz hale getirdiği için eleştirdiği sinema salonlarına duyulan politik öfkenin farklı veçheleriyle karşılaşırız. Blaise Cendrars tarafından 1917-1922 yılları arasında kaleme alınan ve ilk kez 1926 yılında yayınlanan "*L'ABC du cinéma*" başlıklı metinde, artık sinema salonundaki koltuğunda hareketsizce oturmaya, iğrendirilen, saldırıya maruz bırakılan, eyleme katılan, haykıran, mücadele eden, hatta sinema salonlarını terk ederek sokaklara dökülen, mücadele veren, devrim yapan seyirciyeye duyulan istek dillendirilir (Cendrars, 2014, p. 23). XX. yüzyılın sonlarına geldiğimizde ise, sinema salonlarının barındırdığı ve izleyicinin dikkatini yakalamakta (ve gösteri süresince hapsetmekte) bir araç olarak kullandığı etkileyici atmosferinin yerini, daha akışkan ve interaktif bir atmosfer, *mekân-dışı bir mekân* almıştır. İnternet kullanıcısı sinema izleyicilerinin, geleneksel sinema salonlarının konuklarından ayrıldıkları temel fark gösteriye müdahale edebilmelerinden, onu *durdurup geri ya da ileri sarabilmelerinden*, herhangi bir analog aygıt ya da sisteme (videokaset oynatıcı, VCD/DVD oynatıcı vb.) gerek duymaksızın dijital ağda film izleme deneyimi yaşayabilmelerinden kaynaklanır. Öyle ki internet tabanlı sinematik deneyimin henüz ilk yıllarında, 2001'de yayınlanmış olan "*Dogma 2001: The New Rules for Internet Cinema*" başlıklı manifestoda, sinema salonlarında izleyicinin dikkatinin beyaz perdeye odaklanması zorunluluğuna karşılık internet tabanlı deneyimde böyle bir kaideden bahsedilemeyeceği; bununla birlikte film ya da video izlerken aynı anda birçok farklı iş de yapabilen bu yeni nesil izleyicilerin dikkatini çekebilmek ve başka bir mecraya geçmesini önleyebilmek adına hızlı ve kararlı olunması gerektiği vurgulanmaktadır (Kolektif, 2001). İnternetin dönüşüme uğrattığı bu sinematik deneyim, Kartezyen devrimden bu yana gelenekselden koparak modernist bir çehreye kavuşmaya başlayan görme rejiminin günümüzde geldiği son nokta ile ilişkilendirilebilir. Jonathan Crary bu son noktayı, modernite ile ilişkilendirdiği Kartezyen görme rejiminin de ötesine geçen, gözlemci ile temsil arasında kurulmuş kültürel ve tarihsel anlamları geçersiz kılan bir aşama olarak gördüğünü ifade eder. Bununla birlikte yeni nesil görme biçimlerinin yanında geleneksel (XIX. yüzyılın görme ve gözlemci tipini yansıtan) görme biçimlerinin bir arada bulunduğunu, yani tam anlamıyla eskiden yeniye doğru bir gelişimin söz konusu olmayıp sadece dijital tasarım sistemlerinin baskınlık kurmaya başladığı bir dönemden bahsedilebileceğini de ifade eder (Crary, 2015, p. 13-19).

İnternet kullanımının yaygınlaşması ile sinematik deneyimin konutlarda, taşıtlarda, parklarda, kısacası akıllı cihazların taşınabileceği her yerde mümkün hale gelebilmesi, XX.

yüzyılın özellikle ilk yarısının kültürel atmosferinde önemli bir bileşen olarak işlev göstermiş sinema salonlarını sinema-dışı etkinliklerin mekânı haline getirmiştir. Sinema salonlarının misafirlerinin gitgide azalması ve film izleme deneyiminin gösterim amacıyla inşa edilip dekore edilmiş salonlardan farklı mecralara doğru taşınmaya başlaması, André Gaudreault ve Philippe Marion'a göre, sıklıkla dillendirilen "sinemanın ölümü" bahsini yeniden alevlendirmiştir. Sinema salonlarını "filmsel atraksiyonların mücevher kutusu" olarak nitelendiren Gaudreault ve Marion, bu salonların dijital devrimin yarattığı kimlik krizinin tehdidi altında olduğunu ileri sürmektedir. Bu çerçevede, yaygınlık kazanan *sinemanın ölümü* bahsinin aslında sinema tarihi kadar eski bir döngüsel süreç olduğunu, sinemanın henüz kurumsallaşmadan önceki *kine-atraktoğrafi* döneminden bu yana devamlı olarak ölüp ardından yeniden dirildiğini belirtmektedir. Bundan ötürü sinema tarihinin "peşi sıra doğumlar ve peşi sıra ölümler" üzerinden okunması gerektiğini savunmaktadır. Ölüm şeklinde nitelendirilen aşamaların aslında tam manasıyla ölüm anlamına gelmediğini, zira böylesi aşamalarda sinemanın topyekûn ölmeyip sadece bir parçasını yitirerek başka bir forma büründüğünü ifade eden Gaudreault ve Marion, "dijital yarılma" olarak isimlendirdikleri yeni dönemde sinemanın ve sinema salonlarının bir kez daha *deri değiştirme* sürecine girdiğini savunmaktadır. Sinema salonu, yeni dönemde film gösterimleri için değil tiyatro, opera ve bale gibi farklı türden performanslar için kullanılmaya başlanmıştır. Tüm bu gelişmeler, Gaudreault ve Marion'a göre, sinema salonlarının ve bu mekânlar ekseninde gelişen seyir kültürünün öldüğünü değil, farklı bir forma büründüğünün işaretleriyle doludur (Gaudreault & Marion, 2020, p. 14-25). Sinema salonları artık film izleme deneyiminin biricik mekânı olma payesini yitirirken, izleyicide bıraktığı etkiler ve ona güdülediği hisler de dönüşüme girerek farklı bir biçim kazanmaktadır. Shambu, sinema salonunun ya da sinema deneyiminin başkaca mekânlarının yarattığı "oradalık" bilinciyle birlikte sinematografik zaman ve uzamın belleğimizdeki anılarla ilişkileri minvalinde bizde bıraktığı "başka-yerdelik" hissiyatının, nesnellik ile öznellik, geçmiş ile şimdi ve şimdi ile gelecek arasında bir tür bilinç ve his geçişinin söz konusu olduğunu vurgular. Nitekim, sinema deneyimi, bir yönüyle "hatırlama eylemi"dir (Shambu, 2020, p. 14-15). Gaudreault ve Marion da bu sürecin internetin etkisiyle başladığını ifade ettikleri "mecralararası melezeleşme" kavramı ile, hiper ya da çoklu mecraların birbirleriyle iç içe geçerek melez biçimler yarattığı bir süreç betimi üzerinden açıklarlar (Gaudreault & Marion, 2020, p. 8).

Shambu'nun vurguladığı biçimde, sinema filmi, bizde bıraktığı izlenimler bağlamında, Georg Simmel'in psikolojizminden izler taşıyan bir nesne-özne ilişkisi ortaya koymaktadır. Immanuel Kant'ın yaratıcı "bilen" öznesinden hareketle kurduğu yaklaşımda, Simmel, psikolojik temelli empati yoluyla nesneyi kendisi açısından bir *hatırlatıcıya* dönüştürerek yeniden yaratan öznenin ana hatlarını sunar (Simmel, 1971, p. 3-5). Bu süreçte, özne, psikolojik boyutta kurulan empati yoluyla varlıkların psikolojik koşullarını anlayabilmek adına bir girişimde bulunur. Yine bu yolla, kazandığı deneyim ve zihinsel kategorileri arasında bir ilişkinin kurulması mümkün olur. Simmel'in ortaya attığı bu empatik ilişkide, Shambu'nun ifadelerini destekler biçimde, özne ile nesne konumundaki *izleyici* ile *görsel nesne* arasında *hissetmeye* ve *içe yansıtma*ya dayalı bir ilişkinin varlığı, incelenen nesnenin ruhsal koşullarının tam anlamıyla anlaşılabilmesi adına, şarttır (Simmel, 2010, p. 26-41). Özne bu yolla tanık olduğu olayların kahramanlarının eylem saiklerini daha iyi çözümler ve böylece bir *ben-ben olmayan* ilişkisi içerisinde doğayı ve tarihi yaratan *bilen özne* durumuna gelir (Simmel, 1971, p. 4). Öznenin bu yönde sergilediği deneyim, süreci filmler üzerinden düşündüğümüzde, izlediği filmin ilgili kahramanlarının beyaz perdede görünen sinematik eylemleri ile bizzat kendi fiziksel eylemleri veya duygudurumları arasında kurduğu benzetmelere dayanır. Böylesi bir benzetme ile özne, filmde tanık olduğu olaylar ile daha güçlü bir ilişkiye girer. Bu tanıklık ettiği olaylar vesilesiyle kendi hatıralarındaki eylemleriyle ve duygu durumlarıyla yüzleşir. Özne, bir nesne olarak *yapılmış* film yardımıyla kendi hatıralarını gün yüzüne çıkarırken, Arthur

Schopenhauer'in ifade ettiği manada "şeylerde kendisini bulur" (Schopenhauer, 2009, p. 25-26). Filmlerle girdiği ilişki bağlamında, kendi varlığını, sinematik nesnelere arasında gördüğü ölçüde duyumsar. Özne, saf bilgiyi ise, Schopenhauer'in ifade ettiği şekilde, *isteme* ile ilişkili bu özduyumsama, nesneye ve kendisine ilişkin bilgiyi içerir (Schopenhauer, 2009, p. 120-121). Nesneyi kendi başına bir şey olarak kavrayan özne, baktığı nesnede yansımalarını bulur (Eren, 2018, p. 96). İzleyici öznenin ulaştığı bu deneyim, diyebiliriz ki, bu açıdan "bulma" eylemine karşılık gelir. Kendini sinematik nesnelere arasında bulan izleyici (özne), beyaz perdeye yansıyan karakterlerin eylem ve duygudurumlarında (nesne) kendi hatıralarında yer etmiş benzer eylem ve duygudurumlar üzerinden kendi varlığının bilgisine ulaşır, bir anlamda kendini bulur.



Görsel 2 Lucas, [Friedrich] Nietzsche'yi ve Zerdüşt'ü araştırıyor.

Filmdeki Lucas karakterinde gözümüze çarpan bu durum, özneyi dönüştürecek anahtar nesnenin bulunması ve onun etkisiyle öznenin kendisini bulması -ya da yeniden yaratması- olarak tabir edilebilir. Öznenin bu "bulma" serüveninin bileşenleri, internetin çalışma mantığı hesaba katıldığında, bizim "Nietzsche üzerine bir kısa film bulma" deneyimimizin de açığa kavuşmasına yardımcı olur. Birer *yeni sinefil* olarak internet çağının sinema meraklıları, izleyici veya yorumlayıcı sıfatıyla ve özgün sayılabilecek yöntemlerle geliştirdikleri sinema deneyimlerinde özne-nesne ilişkiselliğinde anlamını bulan bilginin varlığıyla sınırlı tutulamayacak, ayrıca psikolojist nitelikler de barındıracak bir serüvenin öznelere olurlar. İzledikleri filmlerin karakterleriyle bütünleşir, onların başlarından geçen serüvenlerin olay örgüleriyle kendi hatıralarında yer etmiş geçmiş eylemlerini benzeştirerek -Simmel'in ifade ettiği anlamda- empatik bir ilişki kurarlar. Yeni sinefilin dijital yaşam alanında, izleyici (özne), kendisini, sinematik örüntü (nesne) içerisinde hatırlama ve içe yansıtma yöntemleri ile bulur; bunun yanı sıra izleme, yorumlama, puanlama ve sanal topluluklar oluşturma gibi yeni nesil dijital eylemler vasıtasıyla daha farklı düzeyde bir kendini dönüştürme imkânına erişir. Tıpkı Lucas'ın anahtar nesnesi olarak nitelendirebileceğimiz kitap ile *karşılaşmasında* ve bu kitabı karşılaştığı insanlara sorarak veya anlatarak kendi varlığını dönüştürmesinde görüldüğü gibi, sinefiller de olay örgüleriyle, karakterleriyle veya başka yanlarıyla kendi varlıklarını örtüştürebilecekleri filmlerin nesnelere dünyası ile ilişkiye girerek kendilerini duyumsarlar ve çeşitli dijital hatırlama yollarıyla benliklerini dönüştürürler. Bu minvalde, izleyici özne, kendi varlığının bilgisine sinematik bir nesne üzerinden hareket ederek varır, ardından kendisini

bulan başka öznelerin öznel bulma serüvenlerini yansıtan *paylaşımlarında* kendi varlığını dönüştürecek araçları bulur.

Bu ilişkide, izleyen gözler yazı yazan parmaklar ve eleştiren zihin ile bir simbiyoz halinde varlık kazanırlar. Shambu'nun değinilerinin de ötesinde, internet çağının yeni izleyicisi için eleştirilerinin kaynakları da biçim değiştirmiştir; üstelik bu değişim –değişimin doğasından da ötürü– sürmekte, kaynaklar bu çerçevede yeni biçimler kazanmakta, yeni biçimlere evrilen bu kaynaklar da yeni türleri ortaya çıkarmaktadır. Artık yeni izleyici için –1940'lı yıllardaki gibi– baz alması gereken filmsel nitelikler sinematografi, ses, oyunculuklar, genel yönetmenlik vb. yönlerden ibaret değildir. Bir modeme bağlı olarak girdikleri dünyada, yeni sinefiller, izleyecekleri filmlere yönelik yazılmış eleştirileri okuma ya da film hakkında paylaşılmış *tweet*lere bir göz gezdirme gereği duyabilmektedir. Bu minvalde, belki rastgele ya da bilinçli tercihlere dayalı olarak seçilen filmler, sayfanın içeriğindeki yorum panelinde yazılan yorumlar üzerinden de bir ön-değerlendirmeye tabi tutulabilmekte, bu sürecin devamında seçilen film ya daha istekle izlenebilmekte ya da filmi izlemekten vazgeçilebilmektedir. Yorumların etkileme kapasitesini belirleyen faktörlerin en başında filmlerin veya videoların içeriği ve bu içeriğin özgün koşullara bağlı olarak izleyiciler üzerinde bıraktığı etkiler gelir. Bunların mecralarını ve boyutlarını anlayabilmemiz için de *bloglar*, *fan sayfaları* ve *web siteleri* gibi sanal mecraları incelememiz gerekmektedir.

IV. Bloglar, Fan Sayfaları, Web Siteleri: Sanal Dünyada Bilgiyi Üretmek ve Paylaşmak

Lucas, serüveninin devamında, bulduğu kitabın aradığı şey olup olmadığını öğrenebilmek, değerini veya önemini anlayabilmek adına hiç hesap etmediği bir araştırma sürecine atılır. Sokaklarda gezerken karşılaştığı, toplumun birçok farklı katmanından insana kitabın içeriğine ilişkin sorular sorar. Böylece bir kâğıt toplayıcısı (oyun. Andrade Jr.), bir kasiyer (oyun. Larisa Carvalho), mahalle sakinleri (oyun. Ana Cristina França, Mariana Nunes) ve bir papaz (oyun. Alex Ferro), Lucas'ın bu araştırmalarının birer parçası oluverir. Onlardan alacağı karşılıklar ve özgül okumaları, Lucas'ı, edindiği/ürettiği bilgiyi diğer insanlara aktaracağı *paylaşım* aşamasına hazırlayacaktır. Lucas'ın bu arayışı, yeni sinefil tipinin bilgiye ulaşma serüvenini anımsatacak türden ipuçları barındırır.

Yeni sinefili, Shambu'nun da yerinde değinisiyle, fikir oluşturabilme, edinilmiş bilgiyi pekiştirme ve hatırlama süreçlerini etkileme kapasitesine sahip web tabanlı ortam ve yayınların tüketicisi durumundadır. Bloglar, sosyal medya paylaşımları ve yorumlar bu anlamda yeni nesil sinema meraklılarının sinematik deneyimlerine yön verir (Shambu, 2020, p. 16-17). İzlediği filmi anlamlandırmak ya da edindiği kanıyı ulaşacağı bilgilerle doğrulamak isteyen sinefiller, *ellerindekinin değerine* ilişkin sorularına cevap bulabilmek adına bu ortamlara başvururlar. Bu çerçevede sanal kamuoyunun olduğu alan olarak da nitelendirebileceğimiz **ağ**, sinema meraklılarının siber-uzaydaki kamusal alanı olarak işlev görür. Jane Mummery ve Debbie Rodan'a **göre** bloglar da –Jürgen Habermas'ın ifade ettiği şekliyle– müdahaleden azade, tüm vatandaşların eşit ve özgürce katılıp kanaat bildirerek iletişim kurabildikleri dağınık fakat toplumun özgürleşmesine ve demokratikleşmesine hizmet eden (Habermas, 2004, p. 95; Habermas, 2003, p. 148-158; Edgar, 2005, p. 31-33) bir siber-kamusal alan örneğidir.^{2**} Her ne kadar bloglar, Habermas'ın kavramsallaştırmasıyla, ana akım medyayı düzeltme ve

² Shweta Kishore de film seçiminin, faaliyetler ve panel tartışmalarının, film dünyası ve kamu seçkinleri arasındaki konuşmaların bir mekânı olarak "film festivalleri"nin de Habermas'ın kavramsallaştırdığı bağlamda bir kamusal alan tasarımı olduğunu savunur. Seyircinin ve sinefilin beğenisini tanıtımlar, çeşitli materyaller, davetler, paneller, metinler ve yorumlar üzerinden yönlendirme gücü barındıran film festivalleri, bu haliyle (sinema dünyasına özgü) bir kamusal alan tasarımı yansıtır (Kishore, 2013, p. 738). Liz Czach ise her şeye rağmen bu festivallerin dijital çağda klasik sinefil tutkuların tatminini vadedebildiğini, fakat son dönemde Hollywood yapımlarının festivallerdeki baskınlığı sebebiyle bu ihtimalin de tehdit altında bulunduğunu belirtir (Czach, 2010, p. 141).

eleştirme işlevi sergileyen bir çeşit “*asalak (parasitical)*” işlev gösteriyor olsalar da Mummery ve Rodan’a göre, blogların toplumsal konuların tartışma ve müzakere ile ele alınabilmesine ciddi katkıları bulunmaktadır (Mummery & Rodan, 2013, p. 23-25). Yine kamusal alan bağlamında, bloglar ve hayran sayfaları, internet kullanıcılarına sundukları *toplumsallaştırıcı* motivasyonlar doğrultusunda, sanal dünyada sağlıklı bir tartışma zemininin inşa edilebilmesine olanak sağlamaktadır. Chin-Lung Hsu ve Judy Chuan-Chuan Lin, bloglarda yapılan bilgi paylaşımını motive eden bireysel arzu ve güdülerin tespitini amaçlayan çalışmalarının sonucunda, ancak yazar-okur ilişkisinde anlamını bulabilen blog kullanımının birincil motivasyon kaynağının *hazza* dayandığını, nitekim hazzın ve eğlencenin söz konusu olmaması durumunda bir bloga katkıda bulunma ihtimalinin de düştüğünü; kullanımı kolay bir arayüze sahip olmanın da bloglara yönelik rağbeti artıran bir diğer etmen olduğunu; internet kullanıcılarının bireyci güdülerden ziyade *özgecilik* ve *itibar* etmenlerinin etkisiyle bloglara katkıda bulunma hususunda motive olduklarını saptamıştır. Özetle, bu çalışmanın bulgularına göre, insanlar ilgi alanlarını veya gündelik deneyimlerini başka insanlarla *paylaşmak* adına bloglara katılım göstermektedirler (Hsu & Lin, 2008, p. 71-72).

Sinema söz konusu olduğunda, bu paylaşım alanlarına ilişkin gösterilebilecek en popüler örneklerinden biri de *Internet Movie Database (IMDb)* web sitesidir. Kısa ve uzun metrajlı filmlerin, belgesellerin, çizgi filmlerin, animasyonların, televizyon dizi filmlerinin ve yetişkin içerikli filmlerin yapım bilgilerinin, afişlerinin, kamera arkası fotoğraflarının, film karelerinin ve oyuncu bilgilerinin sade bir ara yüzle internet kullanıcılarına sunulduğu bu web sitesi, sadece bir bilgi paylaşım sitesinden ibaret değildir. Sitede bilgileri ve görselleri paylaşılan tüm yapımlar, siteye üye kullanıcıların oylarına açık vaziyettedir; kullanıcıların 0 ile 10 arasında verdikleri değerler yapımların ortalama derecelerini oluşturmakta ve bu ortalama dereceler de yapımın sayfasında gösterilmektedir. Bu bağlamda, görünürde basit bir sistematığe sahip olduğunu düşünebileceğimiz *Internet Movie Database* sitesi, görünenin aksine oldukça kompleks bir kanaat oluşturma gücüne sahiptir. Çoğunluğu site kullanıcıları tarafından hazırlanan “*Tüm Zamanların En Büyük 100 Filmi*”, “*IMDb’de En Popüler 100 Film*” veya “*IMDb’de En Yüksek Dereceli 100 Film*” gibi listeler, film izlemeyi salt eğlendirici bir boş zaman faaliyeti olarak gören filmseverlerden, sinema yapımlarını sanatsal kaygıları doğrultusunda takip eden entelektüellere dek uzanan geniş bir skalada yankı uyandırabilmektedir. *Internet Movie Database*’in bu cazibesine ilişkin, film ve sanat eleştirmeni Adrian Martin, her ne kadar Hollywood yapımlarına öncelik tanıdığı, bazı önemli filmlere yer vermediği, her şeyi ziyadesiyle kapitalist bir görüntüde verdiği yönünde eleştiriliyor olsa da sitenin günümüzde “*herkesin birlikte olduğu bir canavar*” haline geldiğini ve bu birliktelikten de “*korkunç meyveler*” doğduğunu ifade etmiştir. *Internet Movie Database* web sitesinin artık *Wikipedia*, *Facebook*, e-posta veya cep telefonu kadar zorunlu hale geldiğini kaydeden Martin, film dünyasındaki herkesin, hangi düzeyde olursa olsun, siteyi bir *One-Stop-Shop* [tek durak noktası] olarak kullandığını savunmaktadır (Rosenbaum, 2010, p. xiv).

Meselenin politik bağlamından bağımsız olarak, yeni medya ile kitlelilik ilişkisini en sarıh hatlarla *fan sayfalarında* görebilmemiz mümkündür. Belirli filmler, yönetmenler, senaristler ya da oyuncular adına açılan fan (hayran) sayfaları, yeni nesil sinema meraklılarının bir diğer önemli uğrak yeridir. Film hayranlarının rağbet ettikleri bu sayfalar, filmlere ilişkin bilgi verici metinler veya ilgi çekici görseller içerebilmekte, belirli bir sinema, televizyon ya da video oyun yapımına ilgi duyan sayısız bireyi sanal bir topluluk şeklinde bir araya getirebilmektedir. Ekseriyetle *Web 2.0* ya da sosyal medya ile ilişkilendirilen sosyal etkileşimin sanallaştırılması süreci (Paris & Lee & Seery, 2010, p. 531) diğer yanı sıra ticari etkileşime de ev sahipliği yapmaktadır. Bu ticari etkileşime “*hayran kültürü*” kavramı üzerinden mercek tutan Henry Jenkins, bu kültürün ticari amaçlar doğrultusunda manipüle edilebilir bir

alan olduğunu somut örnekler üzerinden vurgulamıştır. Kamuoyunda ses getirmiş sinema yapımlarının ana kurgusu ekseninde işleyen, ticari amaçlar taşımayan ve bizzat yapımların hayranları tarafından kaleme alındığından “*hayran kurgusu*” olarak da isimlendirilen kurgusal metinlerin, yayımlandıkları -*FanLib* internet sitesi benzeri- dijital mecralarda, bizzat site sahipleri veya site yöneticileri tarafından ticari amaçlar doğrultusunda kullanılmasına ilişkin çeşitli emsal vakalar, hayran kültürünün farklı bir boyutunu daha gözler önüne sermektedir. Jenkins’in “*hayran kurgusundan para kazanmak*” şeklinde tabir ettiği bu sorun, özgürlük ve gönüllülük temelli hayran kültürünü “*bedava iş gücü*” mertebesine indirmektedir (Jenkins, 2016, p. 258-263).

Yeni sinefillerin sinematik deneyimlerini yaşadıkları ortamları ve bu deneyimlerini anlamlandırmalarına yarayacak bilgiye ulaşmak adına başvurdukları sanal platformları barındıran dijital yaşam alanları, aynı sinefillerin yaşadıkları deneyimi ve edindikleri bilgiyi başka sinefillerle paylaşmalarına imkân veren özgün alanlar içerir. Bu alanlarda sinefiller deneyimlerini aktarırken bir çeşit öğreticilik görevi üstlenerek bilginin kendi *otoyolunda* dolaşıma girmesine önayak olurlar. Yukarıda irdelediğimiz üzere, belirli bir konu/yapım/akım ekseninde topluluklar oluşturabilme ve bu topluluklar üzerinden belli konularda kamuoyu yaratabilme potansiyeli barındıran yeni sinefiller, sanal ortamın sosyal düzenin ayrılmaz bir parçası olduğu günümüzde -en azından sinema ve televizyon yapımları bağlamında- fikirlerine değer verilir simalar haline gelebilmektedirler.

Yeni sinefillerin sinematik deneyimlerini ve ürettikleri bilgiyi paylaşma yolları, Lucas’ın serüveninin son kısmında arkadaşlarına Nietzsche’yi ve üst-insanı anlatması ve onları Zerdüştvari bir şiirsellikte bir araya getirip *insanı aşarak üst-insana ulaşmak* (Nietzsche, 2015, p. 72) noktasında mücadeleye çağırması bahsi ile çeşitli benzerlikler içerir. Lucas bu kısımda, Nietzsche ve Zerdüşt ile yaşadığı *karşılaşmayı* çevresindeki insanlardan öğrendikleri ile bir üst boyuta taşımış, üstelik üst-insan fikrini içselleştirmiş ve -tıpkı bir sinefilin izlediği ve çözümlediği yapımlar ile beğenilerini, bilgilerini, farkındalığını ve hatta bizzat benliğini yeniden kurmasında görülebilecek tarzda- kendisini bir üst-insan formunda inşa etmeye başlamıştır. Lucas’taki bu dikkat çekici değişimi fark eden yakınları ve öğretmenleri ise başta gelişmelere görece kayıtsız kalmaya çalışmışlarsa da zaman geçtikçe tüm bu olan biteni önlem alınması gereken bir sorun olarak görmeye başlamışlardır. Bu süreçte Lucas’ın yol arkadaşları ise, yaşamının otorite sembolleri mahiyetindeki annesi, öğretmeni veya mahallesindeki kilisenin papazı değil; çoğuyla akran olduğunu çıkarsayabileceğimiz okul arkadaşları olmuştur. Okul arkadaşlarından mürekkep bir topluluğa üst-insan olmanın sırrını vaaz eden Lucas, Zerdüştvari karizması ile meydana getirdiği bu *paylaşım ağının* merkezi olmuştur. Lucas’ta gördüğümüz bu deneyim aktarımı örneği, George Gerbner’in *hikâye anlatımı (storytelling)* ile televizyon ilişkisine dayanan yaklaşımında geçen tasarıma benzemektedir. Bu tasarımda, deneyim sahibi anlatıcı, anlatısına konu olan şeyi hiç deneyimlememiş bir özneye anlattıklarıyla yön verebilmekte; bu öznenin yorumlar vasıtasıyla ödünç alınmış bir deneyimi kendi deneyimine ikame etmesine, izleme ya da izlememe tercihini de bu ikame edilmiş deneyime dayanarak yapmasına neden olabilmektedir (Gerbner, 1997, p. 3). Lucas bu açıdan bizzat deneyimlediklerini, daha önce böylesi bir deneyime sahip olmamış akranlarına ve arkadaşlarına bir öğretmen veya önder edasında anlatırken, Gerbner’in kültür tarihine ilişkin teorisine bir örnek teşkil edecek biçimde, sözlü iletişime dayalı bir paylaşım ağı yaratmaktadır.



Görsel 3 Lucas üst-insan olmayı öğretiyor.

Bloglar, bireysel saiklerle açılmış/kurulmuş/oluşturulmuş kimi zaman belirli bir isme sahip kimi zaman ise anonim bırakılmış ifade kanallarıdır. Konumuz bağlamında değerlendirecek olursak, bloglar, yeni sinefilin başvuracağı en önemli adreslerden biridir. Belirli bir tema ya da çoklu temalar üzerine yazılmış yazılar barındıran bloglar, izleyiciyi sinematik deneyimin öncesinde ve sonrasında yönlendirebilme, izleyicinin filme yönelik görüşlerini etkileme ve film ekseninde bir kamuoyunun oluşmasına katkıda bulunma gibi işlevler sergileyebilmektedir. Filmde Lucas'ın başvurduğu *kâğıt toplayıcısı*, *kasiyer*, *komşu kadın* ve *papaz*, yeni nesil sinema meraklılarının *bloggerlarını* çağrıştırmaktadır. Tanımadığı, daha önce görmediği, fakat ilk bakışta bilgisine güvendiği bu kimselerin Lucas'ın tercihleri ve kitap hakkındaki kanaati üzerindeki etkisi, içinde bulunduğumuz dijital çağda *bloggerların çoğu* sinefil ve sinema meraklısı üzerinde bulunduğu etkiye benzemektedir. Diğer yandan, *bloggerların* bu yönlendirici etkisi çeşitli sakıncalar içermektedir. Dreyfus, internet üzerine kaleme aldığı çarpıcı değerlendirmesinde, blogların ve blog yazımının, Kierkegaard'ın ifade ettiği biçimde risk taşıyan eylemin yerini tutan bir *oyalanma* olarak görülmesi gerektiğini belirtir. Nitekim blogların bireylerin kanaatine yön verdiği böylesi bir ortamda, bireyin risk almak ve eyleme geçmek suretiyle kendi başına inşa edeceği kanaatinin veya müdahalesinin yerini, çoğu zaman ustalık bilgisine sahip olmayan *bloggerların* yönlendirici ifadeleri almaktadır (Dreyfus, 2016, p. 87-90). Dreyfus'un *bloggerlara* ilişkin sunduğu bu çekince, Lucas'ın "Nietzsche" kelimesinin/isminin anlamını sorduğunda annesinden (oyun. Juliana Drummond) ve babasından (oyun. Abaetê Queiroz) "İngilizce bir kelime" cevabını almasına benzemektedir. Kendisini hedefe ulaşmak bağlamında olumlu şekilde yönlendiren mercilerden farklı olarak, annesi ve babası, yeterli bilgiye sahip olmayan *bloggerların* ağa bağlı sinema meraklıları üzerindeki etkilerine benzer biçimde, Lucas'ı yanlış yönlendirmiştir.

Dreyfus'un Kierkegaard'ın yorumları üzerinden vurguladığı *oyalanma* sorunsalına ek olarak, Dominic Pettman ise blogları ve paylaşım ortamlarını kapsayan sosyal medyanın bir çeşit *dikkat dağınıklığı* yaratarak hayata dair asli sorunları kavramamızı engellediğini savunur. Sosyal medyanın, insanın yalnızlık korkusunu bir nebze olsun gidererek ona -sanal surette dahi olsa- sosyalleşebilme imkânı tanıyor olması bakımından faydalarının es geçilmemesi gerektiğinin altını çizen Pettman, bununla birlikte pek de masum olmayan *senkronize edici* gücü sayesinde çok sayıda insanı (sosyal medya kullanıcılarını) belirli kanaatler etrafında toplayabilme potansiyelinin de görülmesi gerektiğini vurgular. Sosyal medyayı bir

şehir meydanına benzeten Pettman için, kişinin dış dünya ile temas kurmasını sağlayan bu kanal aynı zamanda onu kendine bağımlı kılan devasa ve küresel bir mimarinin parçasıdır. İletişim bağlamında da *gerçek* iletişim biçimlerini ortadan kaldırma tehlikesini doğuran sosyal medyanın asıl korkulması yüzünün burada karşımıza çıktığını ifade eden yazar, sosyal medya uygulamaları üzerinden yürütülecek iletişiminin hakiki bir iletişim olamayacağını, ancak fiziksel iletişimin tamamlayıcısı olabileceğini savunmaktadır (Pettman, 2018, p. 53-57). Marshall McLuhan'ın ele aldığı biçimde ortamı iletinin kendisi sayan Pettman (2018, p. 98), düşünür Bernard Stiegler'in internete ilişkin yaptığı *pharmakon* benzetmesini ödünç alarak, internetin ve sosyal medyanın *uygun dozlarla alındığında* sosyalleşmeye yardımcı olabileceğini, aşırı dozda alınması durumunda ise beden ve zihin sağlığınıza zararlı etkilerde bulunacağını savunur.^{3***} Stiegler'in yanı sıra Martin Heidegger'in "*kurtarıcı tehlike*" kavramını tersine çevirerek ürettiği "*zararlı kurtarıcı*" kavramı üzerinden de internetin ve sosyal medyanın etkilerini ele alan Pettman, bu uyuşturucu etkileri minvalinde sinema deneyiminin aldığı yeni hali de tartışır. *Netflix* gibi anında ve kullanıcının talebine yönelik içerik sunma vaadinde bulunan platformlardaki sinema deneyiminin *bulimik* (aşırı yeme ve kusma gibi belirtilen barındıran psikiyatrik bir rahatsızlık) bir hal aldığını, bu gibi seyir platformlarında edinilen sinematik deneyimin izleyiciyi *sindirdiği onca dizi bölümünü* (ya da filmi) *nasıl kusacağını bilemez* hale getirdiğini savunur. Pettman, yeni sinefilin yaşam alanını anlayabilmek ve bu alandaki şartları çözümlenebilmek adına giriştiğimiz bu soruşturma denemesinde değindiklerimizden oldukça farklı bir konuya dikkat çekmektedir (Pettman, 2018, p. 94-96). İnternetin ve sosyal medyanın yine bağımlılaştırıcı ve dikkat dağıtıcı etkilerine odaklanan psikolog Timothy A. Pynchyl, kendisinin ve ekibinin Carleton Üniversitesi'nde gerçekleştirdikleri grup deneyleri neticesinde sosyal medyanın sosyalleşmeyi destekleyici etkisi sayesinde yaygın bir kabul gördüğünü, fakat bu yaygın kullanımın bireylerde davranış bozukluklarına yol açacak tarzda bir *özdüzenleme (self-regulation)* sorununa yol açtığını ve bu sorunun gelişiminde internetin "*fevkalade bağımlılık yaratan doğasının*" oldukça etkili olduğunu saptadıklarını aktarır (Pynchyl, 2021, p. 105-106).

Tüm bu tartışmalar ışığında, yeni nesil ya da dijital sinema meraklılarının bloglarla, web siteleriyle ve hayran sayfalarıyla kurdukları ilişkinin iki yönlü olduğunu belirtebilmemiz mümkündür: (i) Destekleyici ya da olumlu yön; (ii) yanlış yönlendirici ya da olumsuz yön. Birinci kategorinin içeriğini paylaşım, demokratikleşme, yardım, haz ve eğlence gibi daha ziyade sosyalleştirici etmenler doldurmaktayken; ikinci kategoride gerek blog, web sitesi ve hayran sayfası kültürünü gerekse bu kültürü var eden internet kullanıcılarını tehdit eden ticari ve politik manipülasyon tehlikesi, çeşitli denetim mekanizmalarının açık hedefinde olma ihtimali ve *blog* kavramının eleştirel bilgiye ulaşma zahmetini ortadan kaldırarak bilgi meraklısı okurlarını basit bir *oyalanmanın* ötesine geçmeyecek türden bir konformizme alıştıran doğası şeklindeki sorunlar göze çarpmaktadır.

Bu anlamda, siber-uzayın rastgeleliği ve onun rastgeleliğinde var olan yaşamsal bileşenleri, tek renkli, tek yüzlü olmayan bir görüntü arz etmektedir. Doğru bilgiye ulaşmak, Lucas'ın serüveninde olduğu gibi, -özellikle arama motorlarının algoritmalarından haberdar olmamışlar için- oldukça zordur; fakat doğru bilgiye hangi mecralardan ulaşılabileceğini bilenler ya da şans eseri dahi olsa doğru mecralara başvurmuş olanlar blog vb. ortamlardan -kendileri açısından- azami faydayı sağlayabilmektedirler.

³ Antik Grekçe'de birincil anlamı minvalinde "uyuşturucu" olarak çevrilebilecek *φάρμακον [pharmakon]* kelimesinin "ilaç" ve "zehir" gibi zıt anlamlara gelecek biçimde farklı kullanımlarına da rastlamak mümkündür (Kolektif, 2002, p. 338).

Sonuç

Günümüzde sanal mecraların ve akıllı aygıtların kitlesel boyutta yaygınlaşarak yaşamlarımızın her anına ve her alanına nüfuz etmesi, iletişim biçimlerimizin yanı sıra her türden gündelik deneyimimizi de derinden etkilemiş ve şekillendirmiştir. İletişim kurmaya aracı olmanın ötesinde, kapasiteleri, destekledikleri dijital uygulamalar ve internet destekli çalışma prensipleri doğrultusunda kendilerini geleneksel mecraların yerine ikame eden bu akıllı aygıtlar, herhangi bir fiziksel alana ihtiyaç duymaksızın *eğlence* ve *haz* beklentilerimize *anında* karşılık verebiliyor olmaları sayesinde eylemlerimiz ve tercihlerimiz üzerinde belirleyici bir güce sahiptir.

Akıllı aygıtların bu çok renkli dünyasında *siber politika* olarak isimlendirebileceğimiz yepyeni bir kavram, sanal yaşamlarımızı düzenleyen yeni nesil bir politik alan da ortaya çıkmıştır. Sanal dünyaya ilişkin özgürlük, şeffaflaşma ve demokrasi yönündeki iyimser beklentilere karşıt olarak; bu mekânsız ve sınırsız dijital evrenin içerdiği özgül gözetim sistemlerini, bedenleri makineleştirmeye dayalı çalışma prensiplerini, ticari kaygılar doğrultusunda oluşturulmuş manipülatif uyarıcıları ve bunun gibi birçok önemli hususu tartışmaya açan siber politika yaklaşımları, ister bir sinefil ister sadece bir internet kullanıcısı olalım, dijital habitatlarımızı anlayabilmek adına bu habitatın farklı boyutlarına da bakmamız gerektiğini bizlere hatırlatmaktadır.

Bir yeni sinefil olarak düşünebileceğimiz Lucas'ın arkadaşlarıyla ilişkisine benzer şekilde, yeni sinefilin web siteleriyle ve bloglarla girdiği alışveriş, bu çerçevede, dijital karşılaşmalar çağında sinematik deneyimin ve bu deneyimi paylaşma mekânlarının iç dünyası hakkında çarpıcı betimler sunmaktadır. Yeni sinefillerin paylaşma ve sosyalleşme mekânları olarak rağbet gösterdikleri sosyal medya platformları, web siteleri ve bloglar, yukarıda görüşlerini alıntıladığımız ve irdelediğimiz düşünürlerin, iletişim uzmanlarının ve kültür eleştirmenlerinin endişelerini bir açıdan haklı çıkaracak biçimde azımsanamayacak bir manipülasyon ve hata payı içermektedir. Lucas'ın annesine "*Nietzsche*" kelimesinin/isminin anlamını sorduğunda aldığı yanıltıcı karşılıkta olduğu gibi, yeni sinefil de -Shambu'nun iyimser tahminlerinin aksine- hakiki bilgiye ulaşma yolundan sapma; Dreyfus'un vurguladığı gibi uzmanlık bilgisine ulaşmada gerekli bir parametre olan yüz yüze iletişimde anlamını kazanan duygusal etkileşimin yokluğunda bilgi ile bilgi olmayanın, değerli ile değersiz *çöplüğüne* savrulma; sinematik deneyimini kendi zihninde bir anlama kavuşturmaya çalışırken internet tabanlı ticari manipülasyonun ağna takılma türünden tehlikeler ile karşı karşıyadır. Buna karşılık, sanal iletişim biçimlerinin yüz yüze ilişkilerin yerini aldığı günümüz dünyasında, bilişim teknolojilerinin ürünleri (bilgisayar, akıllı telefon, tablet vb.) gündelik yaşamımızı bu denli sarmalamışken ve temel iletişim *araçları* olmanın ötesine geçerek adeta temel iletişim *biçimleri* haline gelmişken, yeni sinefillerin bu yollardan saparak sinematik deneyimlerini eskisi gibi yüz yüze ilişkilerle, basılı yayımlarla ve sine kulüp tarzı mecralarda gerçekleştirecekleri sunumlarla birbirlerine aktarmalarını beklemek de hayalperestlik derecesinde iyimser bir beklenti olacaktır. Tıpkı Lucas'ın serüveninde karşılaştığımız gibi, yeni sinefiller, yukarıda görüşlerine yer verdiğimiz birçok düşünürle internetin rastgelelik üzerine kurulu bir doğaya sahip olduğunu düşündüren arama motorlarının karmaşık algoritmaları doğrultusunda karşılıklarına çıkan web sitelerinden, sosyal medya paylaşımlarından, kullanıcılarına anlık yorum yazabilme imkânı tanıyan video paylaşım sitelerinde (YouTube, Vimeo vb.) yazılmış izleyici yorumlarından veya blog yazılarından faydalanmakta; dijital sinematik deneyimlerini yine dijital yollarla birbirlerine aktarmakta; hiç tükenmeyen cevap ve anlam arayışlarına, Lucas'ın yaptığı gibi -fakat bu kez sanal dünyada rastladıkları- bedensiz kimliklere sorular sorarak cevap bulmaya çalışmaktadır. Yeni sinefillerin başvurdukları bu yeni iletişim biçimleri ne kadar tehlikeler içeriyor ve ne kadar korkutucu bir tablo sunuyor olursa olsun, artık onların dijital yaşam alanlarının en kilit parçaları haline gelmiştir.

Meu Amigo Nietzsche kısa filminin başkahramanı Lucas, serüveninin son halkasında, *arayış ve karşılaşma* yolculuğunun başladığı yerde yeni bir kitapla tanışır ve böylece yepyeni bir hikâye başlar. Lucas'ın bu deneyimi minvalinde dijital habitatta soluyan yeni sinefiller için verdiği cevap oldukça çarpıcıdır: Arayış bitimsizdir. İster çöplükte isterse internette arıyor olalım, değerli ile değersiz yan yana bulunduğu böylesi mecralarda, arayışımızın bir sonu olmayacaktır. Nietzsche'nin *bengi dönüş* kavramını hatırlatırcasına (Nietzsche, 2003, p. 167; Nietzsche, 2016, p. 61-62), filmde, temelde birbirinin neredeyse aynısı sayılabilecek olayları döngüsel olarak, tekrar tekrar fakat memnuniyet içerisinde yaşayan Lucas karakterinde örneğini bulan dijital deneyimimiz, internetin avantajlar ve tehlikeler barındıran iki taraflı dünyasında, bitimsiz bir döngüsellik içerisinde devam edecek gibidir; en azından, şimdilerde "yeni sinefili" olarak adlandırdığımız bu **kültür** günün birinde deri değiştirinceye dek, durum bunu göstermektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye %50 ve %50 oranda katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

Kaynakça

- Abbate, J. (1999). *Inventing the Internet*. Massachusetts: The MIT Press.
- Aday, S., & Farrell, H., & Lynch, M., & Sides, J., & Kelly, J., & Zuckerman, E. (2010). *Blogs and Bullets: New Media in Contentious Politics*. Washington, DC: United States Institute of Peace.
- Agamben, G. (2012). *Dispozitif Nedir?*. (E. Dedeoğlu, Çev.). İstanbul: Monokl Yayınları.
- Allan, R. A. (2001). *A History of the Personal Computer: The People and the Technology*. Ontario: Allan Publishing.
- Andrew, J. D. (2010). *Büyük Sinema Kuramları*. (Z. Atam, Çev.). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Aust, S., & Ammann, T. (2018). *Dijital Diktatörlük: Kitleli Gözetim, Verilerin Kötüye Kullanımı, Siber Savaş*. (E. Yücel, & H. Yılmaz, Çev.). Ankara: Hece Yayınları.
- Bazin, A. (2007). *Sinema Nedir?*. (İ. Şener, Çev.). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Campbell-Kelly, M., & Aspray, W., & Ensmenger, N., & Yost, J. R. (2013). *Computer: A History of the Information Machine*. Boulder: Westview Press.
- Casetti, F., & Fanchi, M. (2004). Cinephilia/Telephilia. *The Journal of Cinema and Media*, 45(2), 38-41.
- Cendrars, B. (2014). The ABC's of Cinema (France, 1917-1921). S. MacKenzie (Ed.) içinde, *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology* (p. 20-23). Berkeley & Los Angeles & Londra: University of California Press.
- Crary, J. (2015). *Gözlemcinin Teknikleri: On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine*. (E. Daldeniz, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Czach, L. (2010). Cinephilia, Stars, and Film Festivals. *Cinema Journal*, 49(2), 139-145.
- Da Silva, F. (2012, 09 12). *Meu Amigo Nietzsche (My Friend Nietzsche)* - by Fáuston da Silva and HOJE FILMES. 12 15, 2021 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=FroyMvgYfm0> adresinden alındı.

- De Valck, M. (2008). *Film Festivals: From European Geopolitics to Global Cinephilia*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- De Valck, M., & Hagener, M. (2005). Down with Cinephilia? Long Live Cinephilia? And Other Videosyncratic Pleasures. M. de Valck, & M. Hagener (Ed.) içinde, *Cinephilia: Movies, Love and Memory* (p. 11-24). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Dreyfus, H. L. (2016). *İnternet Üzerine*. (V. M. Demir, Çev.). İstanbul: Küre Yayınları.
- Edgar, A. (2005). *The Philosophy of Habermas*. Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press.
- Eren, I. (2018). Arthur Schopenhauer'a **Göre Dünyayı Sanatla Anlamak**. *Kaygı*, 30, 93-102.
- Foucault, M. (2001). Benlik Teknolojileri. M. Foucault **çinde**, *Kendini Bilmek* (G. Çağalı Güven, Çev., p. 4-11). İstanbul: Om Yayınevi.
- Frey, M. (2015). *Postwall German Cinema: History, Film History, and Cinephilia*. New York & Oxford: Berghahn Books.
- Gaudreult, A., & Marion, P. (2020). *Kinematik Dönemeç: On Sorunda Filmin Dijital Çağı*. (C. Gündüz, Çev.). Eskişehir: Yort Kitap.
- Gerbner, G. (1997). *The Electronic Storyteller: Television and the Cultivation of Values*. Northampton: Media Education Foundation.
- Habermas, J. (2003). *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü*. (T. Bora, & M. Sancar, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Habermas, J. (2004). *Kamusal Alan*. (M. Özbek, Çev.). İstanbul: Hil Yayın.
- Hsu, C.-L., & Lin, J. C.-C. (2008). Acceptance of Blog Usage: The Roles of Technology Acceptance, Social Influence and Knowledge Sharing Motivation. *Information & Management*, 45, 65-74.
- Ifrah, G. (2000). *The Universal History of Numbers: From Prehistory to the Invention of the Computer*. (Bellos, D. & Harding, E. F. & Wood, S. & Monk, I., Çev.). New York: John Wiley and Sons.
- Jenkins, H. (2016). *"Cesur Yeni Medya": Teknolojiler ve Hayran Kültürü*. (N. Yeğengil, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Keathley, C. (2005). *Cinephilia and History, or The Wind in the Trees*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Keller, S. (2020). *Anxious Cinephilia: Pleasure and Peril at the Movies*. New York: Columbia University Press.
- Kishore, S. (2013). Beyond Cinephilia. *Third Text*, 27(6), 735-747.
- Kolektif. (2001, 09 22). Dogma 2001: The New Rules for Internet Cinema. 12 30, 2021 tarihinde, <https://www.neocinema.com> adresinden alındı.
- Kolektif. (2002). *Pocket Oxford Classical Greek Dictionary*. (J. Morwood & J. Taylor, Ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Kolektif. (2003, 10 02). Before the Beginning: Ancestors of the IBM Personal Computer. 10 12, 2021 tarihinde https://www.ibm.com/ibm/history/exhibits/pc/pc_1.html adresinden alındı.
- Kracauer, S. (2005). *The Mass Ornament: Weimar Essays*. (T. Y. Levin, Ed. & Çev.). Cambridge & Massachusetts & Londra: Harvard University Press.

- Laugstien, T. (2016). Dispozitif. (Y. Ahi, & M. Açıkgöz, Çev.). *Felsefelogos*, 4, 143-148.
- Licklider, J. C. (1960). Man-Computer Symbiosis. *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, 1(1), 4-11.
- Licklider, J. C., & Clark, W. E. (1962). On-Line Man-Computer Communication. G. A. Barnard (Ed.) içinde, *AFIPS: American Federation of Information Processing Societies – Proceedings 1962 Spring Joint Computer Conference* (p. 113-128). California: The National Press.
- Lyon, D. (1993). An Electronic Panopticon? A Sociological Critique of Surveillance Theory. *The Sociological Review*, 41(4), 653-678.
- Marx, G. (1989). *Undercover: Police Surveillance in America*. Berkeley & Los Angeles & Londra: University of California Press.
- Mazdon, L., & Wheatley, C. (2013). *French Film in Britain: Sex, Art and Cinephilia*. New York & Oxford: Berhahn Books.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- McLuhan, M., & Powers, B. R. (1989). *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. New York & Oxford: Oxford University Press.
- Mummery, J., & Rodan, D. (2013). The Role of Blogging in the Public Deliberation and Democracy. *Discourse, Context and Media*, 2, 22-39.
- Ng, J. (2010). The Myth of Total Cinephilia. *Cinema Journal*, 49(2), 146-151.
- Nietzsche, F. (2003). *Şen Bilim*. (L. Özşar, Çev.). Bursa: Asa Kitabevi.
- Nietzsche, F. (2015). *Böyle Buyurdu Zerdüşt*. (M. Batmankaya, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (2016). *Ecce Homo*. (İ. Z. Eyuboğlu, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Paris, C. M., & Lee, W., & Seery, P. (2010). The Role of Social Media in Promoting Special Events: Acceptance of Facebook "Events". (U. Gretzel & R. Law & M. Fuchs, Ed.) içinde, *Information and Communication Technologies in Tourism 2010* (p. 531-541). Wien & New York: Springer.
- Poe, M. T. (2019). *İletişim Tarihi: Konuşmanın Evriminden İnternete Medya ve Toplum*. (U. Y. Kara, Çev.). İstanbul: Işık Yayınları.
- Pychyl, T. A. (2021). *Prokastineysin*. (O. Öztürk, Çev.). İstanbul: Metropolis Yayıncılık.
- Ragon, M. (2010). *Modern Mimarlık ve Şehircilik Tarihi*. (M. A. Erginöz, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Rosenbaum, J. (2010). *Goodbye Cinema, Hello Cinephilia: Film Culture in Transition*. Chicago & Londra: University of Chicago Press.
- Sartori, G. (2004). *Görmenin İktidarı – Homo Videns: Gören İnsan*. (G. Batuş & B. Ulukan, Çev.). İstanbul: Karakutu Yayınları.
- Schopenhauer, A. (2009). *İsteme ve Tasarım Olarak Dünya*. (L. Özşar, Çev.). İstanbul: Biblos Kitabevi.
- Shambu, G. (2020). *Yeni Sinefili*. (B. Demirtaş, Çev.). Eskişehir: Yort Kitap.

Simmel, G. (1971). How is History Possible?: Georg Simmel on Empathy and Realism. *Journal of Classical Sociology*, 17(3), 3-5.

Sontag, S. (1982). Tiyatro ve Sinema. (B. Eyüboğlu, Çev.). *Yazko Çeviri*, 8, 93-107.

Torres, B. (Yapımcı), & Da Silva, F. (Yönetmen). (2012). *Meu Amigo Nietzsche* [Kısa Film]. Brezilya: Aquarela Produções Culturais.

Turkle, S. (2005). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge: The MIT Press.

Turkle, S. (2010). *Alone Together: How We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

Zuboff, S. (1995). *In the Age of the Smart Machine: The Future of Work and Power*. New York: Basic Books, Inc., Publishers.