

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

Pamukkale Üniversitesi İletişim Bilimleri Dergisi, 3(1), 24-38

Geliş Tarihi: 29.04.2024

Kabul Tarihi: 26.06.2024



SİNEMA BÜYÜSÜNÜN SONU: MESELESİZ SİNEMA

Aşkın YILDIZ¹

Özet

Sinema dediğimizde sınırları belli olmayan zengin bir evreni kastederiz. Bu zengin evrenin yansıması olan sinemanın büyü, izleyici üzerinde bıraktığı derin etkide ve ona birçok şey düşündürmesinde aranabileceği gibi bireyi ve toplumları dönüştürücü etkisinde de aranabilir. Sinemanın diğer sanatlarla etkileşimde bulunup onları bünyesine katarak sanatsal ifadesini güçlendirmesi de sinemanın büyüündendir. Tabii görsel bir şölen yaratması, türlü duygulara tercüman olması ve en önemlisi belirli bir haz uyandırması yine sinemanın tarifi zor büyüüne dahil edilebilir. Ancak bütün bunların yanında, sinemanın büyüünün en önemli özelliği insana dair bir meseleyi çok farklı boyutlarda ele alıp anlatabilmesidir.

Bu çalışma, Hollywood kalıplarıyla şekillenmiş sinema anlayışının sinemanın büyüünü günümüzde giderek görsel haz odaklı hale getirdiğini ortaya koymaya çalışırken; bu durumun teknik olarak başarılı ancak sanatsal anlamda tek düze ve sınırlandırılmış bir sinema anlayışını ortaya çıkardığını ortaya koymaya çalışmaktadır. Kısaca meselesiz bir sinema olarak tanımlanmaya çalışılan bu durum litotik sinema olarak kavramsallaştırılacaktır. Bu amaçla araştırma yöntemi olarak ana akım sinemanın seri yapımları üzerinden göstergebilim ve söylem çözümlemesi metodlarına başvurulmuştur. Çalışma dijital teknolojilerinin sinema büyüü ifadesinin görsel şölenle sınırladığı sonucuna varmıştır.

Anahtar Kelimeler: Ana akım, Hollywood, Litotik Sinema

THE END OF CINEMATIC MAGIC: CINEMA WITHOUT A MATTER

Abstract

When we say cinema, we mean a rich universe with no clear boundaries. The magic of cinema, which is a reflection of this rich universe, can be sought in the deep impact it leaves on the audience and in making them think about many things, as well as in its transformative effect on individuals and societies. The magic of cinema is that it strengthens artistic expression by interacting with other arts and incorporating them. Of course, the fact that it creates a visual feast, translates various emotions and most importantly evokes a certain pleasure can also be included in the indescribable magic of cinema. However, apart from all this, the most important feature of the magic of cinema is that it can deal with and explain a human issue in many different dimensions.

While this study tries to reveal that the understanding of cinema shaped by Hollywood patterns has made the magic of cinema increasingly focused on visual pleasure today; It tries to show that this

¹ Doktora Öğrencisi, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo TV. Sinema A.B.D., E-Posta: rstaskinn@gmail.com, ORCID: 0000-0002-4441-0904

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

situation creates a technically successful but artistically monotonous and limited understanding of cinema. In short, this situation, which is tried to be defined as a problem-free cinema, will be conceptualized as lithotic cinema. For this purpose, semiotics and discourse analysis methods were used as research methods on serial productions of mainstream cinema. The study concluded that digital technologies limit the expression of cinema magic to visual feasting.

Key Words: Mainstream, Hollywood, Lithotic Cinema

GİRİŞ

Sinema film üretiminden çok daha fazlasını ifade eden bir sanat dalıdır. Bu zamana kadar çekilen binlerce filmin yanı sıra filmlerde oluşturulan dünyalar, filmlerin izleyici kitlesindeki yansımaları, sinemanın diğer sanatlarla olan ilişkisi, yönetmenler, fikirler, akımlar, oyuncular, teknik imkanlar ve daha birçok unsur, sinema adına yapılabilecek bir tartışmada konuya dahil edilebilir. Filmlerin, sinematik evren ve gerçek evren arasında kurduğu bağ; insanın günün herhangi bir anında kurduğu düştünden daha somut ve daha anlaşılabilir. Bu anlamda sinema insanın düşlerine, hislerine ve fikirlerine karşılık gelen ve onları etkileyen bir yapıya sahiptir. Sinematografik bir alt yapıyla hazırlanmış herhangi bir görüntü karşısında ona duyarsız kalmak pek mümkün değildir. Çünkü her ne olursa olsun izlenilen şey bir kurguya, bir estetiğe ve bir cazibeye sahiptir. Bu kurmaca yapı, izleyicisini gerçek dünyadan alır ve ona kendisini izlediği süre içinde bir kaçış imkânı sağlar. İzleyici, izlediğinin bir kurmaca olduğunu bilse de oradan ayrılmaz, bir nevi gördüğü rüyadan uyanmak istemez. Filmle izleyici arasındaki bu ilişkinin temelinde sinemanın büyüü vardır ve bu büyüü Lumiere Kardeşlerin (*L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat, 1896*) *Bir Tren'in Gara Varışı'nı* gösterdiğinden beri devam etmektedir.

Sinema, tarihi boyunca belli dönemlerde tıkanmalar yaşamıştır ve her seferinde bu tıkanmaları değişim ve dönüşümlerle aşmıştır. Böylesi dönemlerde ortaya çıkan sanatsal üslup ve akımlar, toplumsal, siyasi, ekonomik olayların yansımaları ve teknik gelişmeler gibi durumlar sinemaya içerik ve biçimsel anlamda kaynaklık etmiştir. Günümüzde, sinema yine böylesi bir kuraklık yaşamaktadır ve gerek popüler sinema gerek sanat sineması adına bir durağanlık söz konusudur. Bu durağanlık aynı konuların tekrarlanması, çekilmiş filmlerin tekrar çekilmesi, büyük yönetmenlerin çok nadir film yapması ya da film yapmaması şeklinde kendini göstermektedir. Temelde sinema adına meselesizleşme diyebileceğimiz derdi olamayan bir sinemanın varlığını ortaya koymak ve bu anlamda günümüz sinemasını irdelemek makalenin problemini oluşturmaktadır.

Araştırmanın probleminde bahsedilen günümüz sinemasında yaşanan durağanlık, makalenin ana konusunu oluşturmaktadır. Konuyla ilgili olarak sinemanın dijitalleşmesi ve dijital sinema platformlarının sinemaya katkıları gibi konular meseleye dahil edilecektir. Sinemada teknik anlamda en ileri seviyenin yaşandığı günümüzde; içeriksel anlamda da aynı seviyenin yakalanıp yakalanmadığı tartışılacaktır. Sinema, her dönem toplumun bir anlamda aynası olmuştur. Bu aynanın işlevi bazen toplumların yaşadıkları gündemi yansıtmak bazen de bir nevi o gündemden kaçış olmuştur. Bugünün sineması hangi anlamda ayna işlevi görmektedir. Bir anlamda sinemanın meselesiz oluşu, günümüz insanının hangi meselelere sahip olduğuyula da ilgilidir denilebilir. Dolayısıyla sinemanın günümüz izleyicisiyle olan ilişkisi ve genel görünümü makale boyunca ilgili siyasal, düşünsel ve teknolojik etkenlerle tartışılacaktır.

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

Yazılacak olan makale, ürettiği içerikler üzerinden izleyiciyi de aktif duruma sokarak, adeta kişiye özel anlamlar oluşturabilen sinemanın, günümüzde yaşadığı tekdüzeliği ve bunun sebeplerini anlamaya çalışmak amacındadır. Öncelikle bahsi geçen sinemadaki durağanlığın varlığı ve çerçevesi hakkında bir farkındalık oluşturulmak istenmektedir. Yaşanılan durağanlık, sinema dünyasında yaşanan gerek teknik gerekse içerikle ilgili çalışmalarla bir etkileşime girerek, sinemada bir dönüşüme sebep olmaktadır. Bu zamana kadar sinema adına yapılan bütün yenilikler, sinemayı daha iyi hale getiren ve onun özüne dokunmayan yenilikleridir. Teknolojik yenilikler, sanatsal akım ve üsluplar bu bağlamda değerlendirilebilir. Modern sinema ve postmodern sinema deneyimlerinden sonra Medin ve Kaymak'ın belirttiği gibi günümüzün dijital etkileri, sinemayı film izleme kültürü ve film üretme biçimi anlamında dönüştürmektedir (Medin, Kaymak, 2022, s. 107). Buna ek olarak genel anlamda toplumların gündemi, onların sanata bakış açılarını ve sanatla olan ilişkilerini etkilemektedir. Tarih boyunca yaşanan bütün köklü değişiklikler sinemaya bir bakış, bir soluk ve bir yenilik getirirken, bu durum sinemaya yeni bir kabiliyet, yeni bir aksiyon ve yeni bir mesele olarak yansımaktaydı. Bugün ise genel olarak yaşanan sanatsal üretim ve tüketim yollarındaki değişiklikler sinemaya yapısal olarak etki ederken maalesef ona yeni bir mesele verememektedir. Makale, sinemanın yaşadığı üretim sıkıntısını, seyircinin tüketim alışkanlıklarındaki dönüşümü de ele alarak sorgulamak amacındadır.

Var olduğu ilk günden beri türlü etmenlerle dönüşümler yaşayan ve her etkileşimde kendini geliştiren sinema, yaşadığı dönüşümleri içeriksel ve biçimsel olarak film örnekleriyle sinema severlere göstermiştir. Sinemanın sonunun gelmesi, artık üretim yapamayışı gibi bir durum, zaman zaman sekteye uğrasa da savaş dönemlerinde bile yaşanmamıştır denilebilir. Sinemada farklı anlamlarda tıkanmalara sebep olsa da kalıcı ve uzun soluklu izler bırakan bazı etkileri şöyle misallendirebiliriz. Örneğin, ana akım sinemanın film yapım, üretim ve tüketimi adına kalıplaşmış bir kültür oluşturması, sinema estetiği açısından hâkim bir sinema anlayışı dayatsa da bu dayatma her ülkede farklı sinema anlayışlarının ve arayışlarının doğmasına sebep olmuştur. Dolayısıyla karşı sinema anlayışı içinde farklı üslup ve akımlar ortaya çıkmıştır. Başka bir örnek olarak, ülkelerin yaşadığı ekonomik, toplumsal ve siyasal buhran dönemlerinde felsefe, düşünce ve psikoloji gibi unsurlar devreye girerek bireysel ve içe dönük örneklerin çoğalmasına sebep olmuştur. Bu anlamda savaş sonrası yıkımın psikolojik etkilerinin sinemaya yansıdığı Alman Dışavurumculuğu, Fransız Avangardı ve o tarihe kadar gerçekçiliğin dışında farklı bir gerçekçilik ortaya koymaya çalışan İtalyan Yeni Gerçekçiliği klasik Hollywood anlayışının dışında bir yaklaşımla Bordwell'in ifadesiyle sanat sineması olarak var olmuşlardır (Karadoğan, 2010, s. 3). Bir diğer örnek, teknolojik gelişmelerin sinemaya yansıması görüntü ve ses kalitesinde artış sağlarken seyirciye haz veren daha etkileyici yapımlar ortaya çıkmıştır. Bahsi geçen bu ve benzeri etkiler belirli yıllar boyunca devam eden farklı sinemasal dönemleri doğurmuştur. Dolayısıyla sinemanın büyüünün zaman zaman değiştiğini ancak hiç bitmediğini görmekteyiz.

Konuyla ilgili olarak literatüre baktığımızda sinemanın meselesiz kalması, yeni şeylerden bahsetmeyişi ya da sinemanın tükenişi diye bir konuyu doğrudan ele alan çalışmalar pek görülmesi de sinemaya bir çıkış yolu sunan bazı çalışmalardan bahsedilebilir. Peter Wollen'in "Godard ve Karşı Sinema: Doğu Rüzgârı" isimli makalesi ünlü yönetmen Godard üzerinden karşı sinema olarak ele aldığı sanat sineması konusuna açıklık getirir. Godard'ın sinemanın yedi ölümcül günahına karşılık yedi erdemi kullandığını söyler ve

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

bununla yaptığı şeyin aslında sinemayı, Hollywood gibi bir yere ait kılmamak ve kendisini de belirli kalıplardan kurtarmak olduğunu söyler (Wollen, 2010, s. 114).

Alexandre Astruc ünlü “kamera kalem” söyleminde sinemanın diğer sanatlar gibi zaman içinde bir dile kavuştuğunu, sadece görüntü için görüntü çekmeyeceğini ve görselliğin sultasından uzaklaşarak yazı dili kadar esnek olacağından bahseder (Astruc, 2010, s. 22). İki düşünür de aslında sinemada özsel bir değişimden bahseder ve bu değişim sinemayı hem biçimsel hem de içeriksel olarak geliştiren katkılar olarak görülmelidir.

İnternet sonrası dönemde dijital teknolojiyle büyük bir dönüşüm daha yaşayan sinema, bu etkiyle var oluş alanını genişletmiş ve ham filme hapis olmaktan kurtulmuştur. Daha sonra yeni medya etkisi filmin cd, dvd ve hard disklerden çıkarak cep telefonlarına kadar erişimini sağlamıştır. Bu sayede sinema salonları, televizyon ve bilgisayardan sonra telefonlar aracılığıyla her mekân film izleme alanına dönüşmüştür. İlerleyen süreçte çarçabuk tüketilen filmlerin yerine aynı hızda yenilerinin gelmesi ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Dijital dönüşümün hız avantajı aynı zamanda kaliteli yapım anlamında bir dezavantaja dönmüş gibi görünmektedir. Sonuç itibarıyla hem olumlu hem de olumsuz anlamda dijital dönüşümün sinemaya etkilerinin olduğu açıktır.

Nihayetinde konuya sinemanın gelişimsel süreci olarak baktığımızda yaşanan dönemsel etkilerle sinemanın bugünkü çerçevesinin oluşturduğunu görebilmekteyiz. Ancak yaşadığımız dönemde sinemanın tam olarak neyi, nasıl anlattığı konusunda belirsizlikler vardır. Sinemanın konu seçimi, üretimi, sunumu ve değerlendirilmesinde ölçütlerinin neler olduğunun açıklığa kavuşması sinemanın meselesizliğini anlamamıza katkı sağlayacaktır. Bu minvalde makale, bahsi geçen süreçte sinemanın teknik ve teknolojik olarak ilerlese de içerik üretimi anlamında bir çıkmaza girdiğine dikkat çekmeye çalışmaktadır. Bu durumun yaşanan çağın tüketim odaklı eğlence ve haz anlayışıyla ilgili bağlantıları olsa da haz ve eğlencenin sinemanın amaçlarından sadece bir tanesi olarak görülmelidir. Sadece bu amaçlar doğrultusunda üretim yapan sinema anlayışı makale boyunca meselesiz sinema olarak ifade edilmektedir. Bu durumu ortaya koyan tarihsel sürece kısaca baktığımızda tüketim kültürünün öne çıktığı görülmektedir.

1750’li yıllarda sanayi devrimiyle makineleşme yaşanmış ve ekonomi, siyaset, bilim ve sanat, alanlarında hızlı ve köklü değişimler yaşanmaya başlamıştır. Modern zamanların çehresini şekillendiren kapitalizm, toplumları kitlelere dönüştürürken tüketim, kapitalizmin başat faktörü durumuna gelmiştir (Çakır, 2015, s. 315). Sinema ve izleyici arasındaki ilişki de en nihayetinde üretim ve tüketim ilişkisine dayanmaktadır. Sinema, kitleler halinde ama bireysel olarak tüketilebilen bir edimdir. Bütün bir kitleyi aynı mesajlarla muhatap edip, kişilerin kendi bilinç, kültür ve psikolojik dünyalarına göre onlara bireysel olarak farklı yorumlara ulaşma fırsatı vermektedir. Bu tüketim şekli için sinemanın aslında geleneksel yapısını oluşturan etmenlerdendir denilebilir.

Sinema ve seyirci arasındaki ilişki kitlenin beğenisi üzerine kuruludur. Kitleler beğendikleri filmleri izler ve yeni filmin üretilmesi için gerekli olan maddi imkânı yapımcıya sunarlar (Çakır, 2015, s. 404). Seyircinin neyi izlemek istediği sorusu özellikle Avrupa sinemasında sanat filmleriyle farklı bir cevap bulmuş gibidir. Öznel bir tutumun hâkim olduğu auteur tarzının Avrupa sanat sinemasına, kitleleri uyuşturan, onları eğlendiren klasik sinemanın yapısal özelliklerin dışında bir soluk getirdiği açıkça görülmektedir. Bu filmlerde seyircinin aktif olması ve anlam üretebilmesi için katkıda

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

bulunması gerekmektedir. Bir film içinde var olan çoklu anlatım, senaryonun ağır işleyişi, olay örgüsündeki boşluklar, neden sonuç ilişkisinin belirsizliği gibi durumlar ancak seyircinin psikolojik nedensellik üzerinden çözebileceği durumlarıdır (Borwell, 2010, s. 129).

İster sanat sineması ister ana akım popüler sineması olsun her halükârda kitlesel bir karşılık bulan sinema, toplumları büyüleyen popüler kültür ürünü durumundadır. Geçen yüz yıllık sinema tarihi içinde değişmeyen tek şeyin sinemanın toplumlar nezdinde gördüğü tevecçüh olsa gerektir. Sinemanın küresel dönüşümden ve toplumların gündeminden bir şekilde etkilendiğini kabul etmek gerekir. İnsanlığın küresel ölçekteki tek tipleşmesi, benzer gündemler üzerinden yaşaması, benzer amaçlar edinmesi ve benzer hayalleri kurması; özellikle internetin iletişimi anlık bir hızla indirgemesiyle büyük oranda ilişkilidir. Tüm bu etmenler kapitalizmle doğrudan ilişkili olup hayatın her alanında okunabilmektedir. Sanat, insanın kendine dönebileceği, durup dinlenebileceği, nefes alabileceği bir ifade biçimi ve bir nevi meditasyon şeklidir. Sinema, bu anlamda sanat içerisinde çok kıymetli bir ayrıcalığa sahiptir. Çünkü film izleme edimi, diğer tüm sanatlara göre daha kolay ve cazip bir uğraşıdır ve sinemanın bu yapısı küresel-kapitalist dayatma için önemli bir kullanım alanı olmaya her dönem uygundur. Buna ek olarak kapitalist yaklaşım, sinemayı bu dayatmanın bizzat üretildiği yer olarak görür. Burada ilginç olan durum şudur ki sinema bu anlamda da bir üretim sıkıntısı çekmektedir. Bitmek tükenmek bilmeyen bölümleriyle, zaman zaman tekrar çekilen ve hemen hemen aynı konu üzerinde duran Rocky (1976, 1979, 1982, 1985, 1990, 2006), Creed (2015, 2018, 2023) ve Spider Man (2002, 2004, 2007, 2012, 2014) gibi filmler bu duruma örnek gösterilebilir. Tam bu noktada Astruc'un 1948'de "kamera kalem" yazısında vurguladığı yeni bir eğilim, yeni bir farkındalık, sinemayı dönüşüme tabi tutma ve heyecan verici bir geleceğe ulaşma sürecini hızlandırma arzusu dediği bir buluşa ihtiyacımız olduğunu hatırlamakta fayda vardır. Sinema gelişmekten başka bir yolda olamaz; çünkü sinema geçmişin omuzlarından bakarak ve çoktan bitmiş bir devrin nostaljik anılarını geveleyerek yaşayabilecek bir sanat değildir (Astruc, 2010, s. 26).

Sinemanın derdi ya da meselesi olmalı mıdır? Aynı konuları daha iyi bir teknolojiyle çekmek sinemanın büyüsunü geri getirir mi? Teknolojik ilerlemeler sinemaya bir gelecek vadeder mi? Dijital sinema platformları klasik sinemaya bir katkı mıdır yoksa sinemanın yeni yüzü, yeni bir versiyonu mudur? Bununla birlikte sinemanın içeriksel gelişimi mümkün müdür yoksa sinema insana dair her şeyi konuştuğu için mi bir tükenmişlik yaşamaktadır? Her çağ kendi sanat anlayışını doğurur ve bu dönemin sinema anlayışı da bu şekilde kabul edilmelidir mi denilmelidir? Makale boyunca bu soruların cevapları aranacak ve sinemanın meselesizliği ya da sinema büyüsunün etkisinin azalması konusu aydınlatılmaya çalışılacaktır.

MODERNİTEDEN POST MODERNE GEÇİŞTE SİNEMA

Sinema modern zamanlarda hikâyeler anlatan modern bir sanat olarak ortaya çıkmıştır. Her dönemin kendine göre öne çıkan söylemi, gündemi, sınırları, modası, anlayışı ve bunlarla şekillenen toplumsal algısı vardır. Dönemleri birbirinden ayırırken biraz da bunlara dikkat edilmektedir. Savaşlar, teknik ve teknolojik icatlar, ekonomik gelişmeler ve siyasal olaylar bir dönemi bitirirken yeni bir dönemin de başlamasını sağlarlar. Sinemanın

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

ortaya çıkışı dönem açan ya da kapatan bir etkiye sahip olmasa da modern zamanların dönemsel sonucudur.

Jusdanis (1997, s. 137), sanatın antik dönemde, orta çağda, rönesansta ve sonraki süreçte dönemsel şartlar ve anlayışlara bağlı olarak şekillendiğini belirtir. Buna göre antik dönemde “tekhne” kelimesiyle ifade edilen sanat daha çok zanaat gibi bir anlamı içermektedir. Dönemin anlayışı gereği filozoflar güzel sanatlara ayrı bir yaklaşım getirmek yerine onları bilim ve zanaatlarla aynı başlıkta değerlendirmişlerdi. Gramer, retorik, diyalektik, aritmetik, geometri, astronomi ve müzik yedi sanat olarak bilinirken; bugünkü anlayışımıza göre bunlardan sadece müzik sanat alanı içinde görülmektedir. Orta çağda ve rönesansta görsel sanatlar zamanla özerkleşirken 1746 yılında Batteux sanatları mekanik, haz ve bu ikisinin birleşimi olmak üzere üç gruba ayırmıştır. Mekanik sanatlar insanların ihtiyaçlarını karşılamak için oluşturulan zanaatlar; müzik, şiir, resim, heykel gibi sanatlar haz amacı güden sanatlardır. Belagat ve mimarlık gibi sanatlar hem fayda hem de haz amaçlı sanatlar olarak üçüncü grubu oluşturmaktadır (Jusdanis, 1997, s. 138).

Sanatın dönemsel anlayışlara göre şekillenen öyküsü, benzer bir durumun özelde sinemada da görülebileceğinin anlaşılması adına önem teşkil eder. Sinema, dünyanın genel olarak sosyal, ekonomik, kültürel ve teknolojik anlamda geçiş aşaması diyebileceğimiz çok önemli bir çağına doğmuş ve tanıklık etmiştir. Önceleri sadece bir icat gibi görülen sinemanın bir yığın tartışmalar eşliğinde sanatsal bir mecraya alındığı göz önünde bulundurulmalıdır.

Eisenstein (1985, s. 15), sinemanın temelde iki önemli unsurunun olduğunu söyler. Bunlar doğanın parçalarını kaydetme yani görüntü ve bu parçaları birleştirme yani kurgudur. Şüphesiz sinemanın doğduğu yıllarda bu iki temel üzerine gelişen bir sanattan bahsetmek durumundayız. Ancak her teknolojik yenilik, teknik bir imkân getirmiş ses ve renk unsurlarının da katılımıyla sinema daha da güçlü bir sanat haline gelmiştir.

Faure (2006, s. 61), sinemanın seri üretimle, motorla, radyofoniyle, üretimin tüm dünyada makineleşmesiyle, tüm yaygın konsantrasyon süreci biçimleriyle çağdaş olduğunu söylemiştir. Faure'nin belirttiği yönleriyle sinema, doğumu itibariyle modern çağın, günümüz itibariyle postmodern dönemin sanatı olarak görülebilir. Sinema modernden post moderne geçişte siyasi, ekonomik, kültürel, teknik ve sosyal dönüşümlere şahitlik etmiş ve bunları anlatısına katmıştır. Modern çağın bitişini ya da post modern çağın başlangıcını kesin bir tarihle belirtmekten ziyade neyin modern neyin postmodern bir durum olduğunu anlamaya çalışmak sinema adına daha önemlidir. Düvenci ve Öztürk, “Postmodernizm ve Sinema” isimli çalışmasında postmodern kelimesini II. Dünya Savaşı'ndan bugüne uzanan tarihsel anları betimleyen bir terim olarak tanımlarlar. Dolayısıyla 1970'ler, 1980'ler ve Soğuk Savaş'ın bitişi gibi dönemleri ifade ederken; mimaride, görsel sanatlarda, sinemada ve müzikte yeni, yorumlayıcı ve eleştirel bir sanatsal bakışı ortaya koymaktadır (S. Büyükdüvenci&S.R.Öztürk, 2014, s. 15).

Huyssen (1993, s. 108), 1960'larda beri şekillenen Modernizmden kopuşu ifade eden postmodernin, sırasıyla modernizm, avantgard, neo-muhafazakarlık ve postyapısalcılıkla ilişkili bir yapısı olduğunu belirtir. Mimariden sonra 70 ve 80'lerde sanatlarda, filmde ve edebiyatta geçmişe duyulan özlem, nostalji, pastij ve kitch olarak görülen bir yapıya büründü (S. Büyükdüvenci&S.R.Öztürk, 2014, s. 31).

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

Sinemanın mekanik bir çağa doğması ve önceleri doğayı parçalara ayırıp bir kurgudan geçirerek onu mekanik olarak tekrar üretmesine sebep oldu. Bu mekaniklik sinemanın araçsal olarak kamerayla sınırlandırılması son bulduğunda kırılmıştır. Astruc'un (Astruc, 2010, s. 22) kamera kalem metaforu bu anlamda sinemaya, sinema eserine ve sinema izleyicisine sanatsal anlamda bir değer katmıştır. Kamera kalem benzetmesi, yazar için kalem, ressam için fırça, heykeltıraş için çekiç ve müzisyen için enstrüman neyse yönetmen için de kamerayı o denli yaratıcı bir unsur haline getirmiştir. Dolayısıyla kameranın sanatsal bir farkındalık ve niyetle ele alınması bugünkü sinemanın oluşmasının temel noktalarından biridir.

Orta çağdan modern döneme geçişte temel olarak bir paradigma değişimi yaşanmıştır. Bu paradigma Tanrı merkezli bir bakıştan insan merkezli bir bakışa geçiştir. Ancak her ne kadar demokrasi, laiklik, insan hakları gibi kavramlar hayata geçirilse de modernitenin insana tam olarak yetemediği hatta bazı olumsuzlukların sebebi olduğu söylenebilir. Bir paradigmatik değişim daha söz konusudur ve postmodernite tüm yetersizliklere bir eleştiri bir cevap imkânı sunmuştur.

Postmodern sinema, modern sinemanın çağın değişen sanat anlayışına, bakış açısına yetişemediği yerde cesur ve eleştirel bir şekilde ortaya çıkmıştır. Postmodern birey göstergeyi gerçeklik olarak kabul eden ve izleyen bir röntgenci olarak modern dönemin büyük hikayelerini değil küçüldükçe küçülen hikayeleri izlemektedir. Geçmiş ve şimdiki zaman belirsizleşmiş, eski nostaljiyle yeniden tekrar üretilmiş, cinsellik metalaştırılmış ve tüketim en üst seviyeye çıkarılmıştır (S. Büyükdüvenci&S.R.Öztürk, 2014, s. 34).

Postmodern sinema, pastiş, nostalji ve şimdiki zaman vurgusuyla; eski konu, yöntem, sanat, tarz ve bireyi harmanlayıp yeniyi birleştirmiş tekrar üretmiştir. Bu üretimde postmodern sanatçı öznel, bireysel ve kişisel kavrayışıyla tüm dünyaya seslenebilme imkânı bulmuştur. Böylelikle büyük savaşları, büyük devletleri, büyük fikirleri ve insanları anlatmak yerine bunların etkilerini anlatmaya çalışmak fırsatı doğmuştur. Bu ve benzeri devasa konular en minimal anlatılarla ve ayrıntılarla ifade edilebilmiştir. Örneğin "Cennetin Çocukları" filminde Mecidi (Bacheha-Ye Aseman, 1997), fakirliği, yoksulluğu fakir bir evreni resmederek değil; iki kardeş çocuğun bir ayakkabıyı paylaşmasıyla anlatabilmiştir. Bu anlatımda yoksulluk, fakirlik olarak gösterilmemiş, yoksunluk olarak hissettirilmiştir. Konu her yönüyle modern bir konu olsa da ifade edilişi postmodern bir yapıdadır.

Almanya yapımı olan "Duvar" filmi (Die Wand, 2012), görünmeyen bir duvar yüzünden bir dağda mahsur kalan ve bir dağ evinde köpeğiyle birlikte yaşamak zorunda kalan bir kadın üzerinden insan ve doğa ilişkisini anlatır. Doğa ve insanın yaşamak için birbirlerine uyumlu ve mecbur olduklarını dingin bir şekilde ortaya koyarken, bir romandan uyarlanan film, herhangi bir sebep-sonuç ya da geçmiş-gelecek ilişkisine dayandırmayan postmodern bir anlatı sunmaktadır.

Norveç yapımı bir başka film olan "Sorun Yaratan Adam" filmi (Den Brysomme Mannen, 2006), can sıkıntısının, yoksulluğun, işsizliğin acının ve ölümün olmadığı cennet gibi yaratılmış bir dünyada yaşayan insanın, asıl derdinin sorunsuzluk olmadığını ortaya koyan; hikayesiyle, konusuyla ve anlatımıyla postmodern bir film örneği olarak görülebilir.

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

Sinemada bu örnekleri çoğaltmak mümkündür. Postmodern sinema gerçek ile onun etkisi arasında bir ayrıma gitmektedir. Deşifre olmuş, bilinen gerçeğin deşifre olmamış, bilinmeyen etkisini ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Bunun içinde üst anlatı, üst dil ya da üst yapı gibi teriler yerine temsiller ve küçük örnekler üzerinden değişik okumalara ve deneyimlere fırsat verir.

Zamanın değişimine ve dönüşümüne tanık olan sinema postmodern döneme uyum sağlamış daha önceleri avangart, sanat ya da auteur sineması gibi yapılanmalarına bir yenisini eklemiştir. Her dönemde sinema anlatısına bir özellik ve zenginlik kattığı gibi postmodern sinema yeni bir söylem gücüne kavuşmuştur. Bu anlatım şekli hala devam ediyor olsa da içinde bulunduğumuz dönem; antik, orta çağ, modern ve postmodern çağla süre gelen zamansal izlekte farklı özellikleri ve beklentileri olan bir dönem gibidir. Bu dönemin sinemasının yeni bir değişimle karşılaşması kaçınılmazdır. İçinde bulunduğumuz çağın, internet, sosyal medya ve bilgisayar sistemleriyle bezeli olması, daha önceki dönemlere oranla sınırsız bir görsel dünyaya kapı aralaması, bireylerin ve toplumların duygu ve düşünce dünyasını yenilemiş, dolayısıyla ifade biçimlerini de değiştirmiştir. Bu değişim bir kez daha yeni insan ve yeni sinema olarak kendini açığa çıkarmıştır.

YENİ İNSAN YENİ SİNEMA

Bell, yeni kuşakların ideolojilere yönelik değil, teknolojik yeniliklere ve pratik yararlaraya yönelik yaşadığını söyler ve siyasal sistemler arasındaki çekişmenin azaldıkça, dünyanın monist bir düşünce yapısına yöneleceğini, ideolojilerin son bulacağını ekler. Ayrıca, teknolojik gelişme, toplumsal değişimin, zamanın kültürünü etkileyip dönüştüreceğini belirtir (Bell, 2013, s. 8). Yazarın, 1960 yılında sanayi sonrası toplumu olarak ifade ettiği 50'li yılları ve toplumunu anlatmak için sarfettiği bu sözlerin günümüz toplumu için hala kullanılabilir durumda olması ilginçtir. Geçen altmış yıllık süre içinde teknoloji, kültür, ekonomi ve sosyal hayat çok değişimler geçirse de yeni kuşakların pratik yararlar ve teknolojik gelişmeler üzerinden bir hayata yönelmesi tutumu değişmemiştir.

Postmodern dönem bir nevi modern dönemden kopuştur ancak bu kopuş, keskin bir şekilde ondan kaçış olarak da yorumlanmamalıdır. Postmodern, moderne bir nevi nostaljiyle bağlı gibidir. Ancak şurası kesin ki postmodern çağ hareketsizliği benimsememektedir. Bauman (2000, s. 141), avangardı tanımlarken kelimenin sözlük anlamı olan öncü birlik ifadesini önemser ve öncü birliğin yol açtığını, geride kalan koca bir kitlenin de bu öncü birliği takip ettiğini belirtir. Postmodernin böylesi bir yapıyı reddettiğini, önceden belirlenmiş bir üst yapıyı ya da yöntemi benimsemediğini dolayısıyla avangardın postmodern dönemde barınamayacağını belirtir.

Orta çağda Tanrı merkezci düşünce yapısı, modern çağda insan merkezci bir yöne evrilmişti. Sonraki süreçte, Bell'in 1960'lı yıllardaki ideolojinin sonu ifadesi, Bauman'ın 1990'lardaki avangarttan yoksun olan postmodern tanımıyla yan yana geldiğinde önümüze ideolojisi ve öncüsü olmayan hareket yönünü belirleyememiş bir postmodern insan çıkmaktadır. Bu belirsizliğin yol açtığı psikolojik ve düşünsel açmazlar Doğu'da Shayegan (Yaralı Bilinç Geleneksel Toplumlarda Kültürel Şizofreni, 1991) ve Edward Sait (Kültür ve Emperyalizm, 1998); Batı'da Bauman (Postmodernlik ve Hoşnutsuzlukları, 2000) Jameson, Lyotard ve Habermas (Postmodernizm, 1994) gibi aydınların çabalarıyla

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

düşünsel olarak gündeme getirilmiştir. Bu dönemsel izleğin Castells'in (Ağ Toplumunun Yükselişi, 1996) vurguladığı Enformasyon çağı ve ağ toplumuyla yeni bir sürece girdiği aşikardır.

Yeni süreçte insan hayatı her yönüyle enformasyon odaklı olmuş ve enformasyonun yönetimi, enformasyon teknolojileriyle sağlanmıştır. Bu yapının temel harcı internet ve bilgisayar tabanlı sistemler olmuştur. Dolayısıyla günümüz insanı internet, bilgisayar, bilişim, iletişim ve dijitalleşme unsurlarıyla yeni bir insana dönüşmüştür. Bu yeni insan görüntü ve imgeler dünyasında duygu ve düşüncelerini ifade etmektedir. Sanat da bu minvalde dijital bir etkiye maruz kalmıştır.

Dijitalleşmenin sinemaya etkisini yapım öncesi, yapım aşaması ve yapım sonrası olmak üzere filmin her aşamasında görmekteyiz. Dijitalleşme öncesi klasik dönem sinemada filmin çekim sürecinde kamera dışında örneğin 8, 16 ya da 35 mm gibi film şeritlerine ihtiyaç vardı. Bu filmlerin zarar görmesi yapılan bütün işin tekrar yapılması anlamına geliyordu. Filmlerin analog bir şekilde montajlanıp kurguya kavuşması uzun bir süreç alıyordu. Nihayetinde bitmiş haliyle bile bir filmin yıllar içinde korunması çok zordu. Dijitalleşme bütün bu zorlukları ortadan kaldırmış, film yapım maliyetlerini ve risklerini azaltmıştır. Bu sayede sinema sektörü daha üretken hale gelirken, bir fayda da filmin anlatısının zenginleşmesinde görülmüştür. Dijitalleşme sayesinde çok zor gibi görülen sahneler çekilebilir hale gelmiştir. Örneğin Ang Lee'nin çektiği "Pi'nin Yaşamı" (Life of Pi, 2012) filminde, Pasifik okyanusunda bir filika içinde kaplan, sırtlan, orangutan ve bir zebra ile hayatta kalmaya çalışan baş karakter Pi'nin yolculuğu anlatılıyor. Filmin büyük bir bölümünün geçtiği okyanus yolculuğu dijital efektlerle gerçek bir etkiyle veriliyor. Böylesi bir sahneyi gerçek bir şekilde çekmek neredeyse imkansızdır. Dijitalleşmenin benzer katkılarını "Matrix" (Matrix, 1999), "Hızlı ve Öfkeli" (The Fast and the Furious, 2001), "Örümcek Adam" (Spider Man, 2002) gibi seri halinde çekilen filmlerde görmek mümkündür. Bu filmlerin hemen hepsinde sadece çizgi filmlerde görülmesi mümkün olan kazalar, patlamalar, düşmeler, uçmalar vb. aksiyonlar inandırıcı ve etkileyici olarak gerçekleştirilebilmiştir. Dijital etki sadece aksiyon açısından değil mekân ve zaman olarak da rahatlıkla kullanılabilir. Örneğin 2008 yapımlı "Ben Efsaneyim" (I am Legend, 2008) filminde baş kahraman Robert Neville (Will Smith), virüsten etkilenmeyen tek insan olarak New York'ta hayatta kalma ve insanlığı kurtarma mücadelesi vermektedir. New York'ta hiçbir insan kalmadığı hayalet bir şehre dönmüştür. Film boyunca New York caddeleri binaları ve alışveriş merkezlerini enkaz, yıkıntı ve etrafında otlar bitmiş bir şekilde görürüz. Milyonlarca insanın yaşadığı şehrin bu harap halinin normal şartlarda oluşturulması mümkün değildir. Bu tarz örnekleri özellikle "Yol" (The Road, 2009), "Dünya Savaşı Z" (World War Z, 2013), ve "Ölümcül Deney" (Resident Evil, 2002) gibi kıyamet ve felaket temalı filmlerle çoğaltmak mümkündür.

Dijitalleşmeyle gelen bir kolaylık da filmlerin bütün dünyada aynı tarihte gösterime girebilmesidir. Dijital ortamda film için istenilen koltukta bilet alabilme kolaylığı filme ulaşmak açısından önemli bir aşama olmuştur. İlerleyen süreçte sosyal medya platformları gibi dijital film platformlarının ortaya çıkması gişe ya da sinema salonu engelini de ortadan kaldırmıştır. Artık izleyici film için gün beklemeyecek, bilet almayacak daha doğrusu filme ulaşmaya çalışmayacaktır. Film kendisine izleyicinin istediği saatte ve mekânda gelecektir. İzleyici isterse yolculuk yaparken tablet ya da telefonda ya da evinde televizyonundan ya

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

da bilgisayarından izleyebilecektir. Üstelik dijital platformlar sayesinde izleyicinin filmi yarım bırakıp daha sonra izlemeye devam edebilmesi de mümkündür. Dijitalleşmeyle birlikte gelen bu film izleme pratiği seyircisini, akışkan izleyici ya da akışkan kullanıcıya dönüştürür. Dolayısıyla dijitalleşmenin bir etkisini de film izleme davranışlarında görmek mümkündür (Medin B, Kaymak A., 2022, s. 37).

Dijitalleşme, sınırsız fikir ve hayal gücünün sinemaya aktarılmasının sağlanmış, yönetmenleri ve film yapımcılarını hayallerinin ötesinde filmleri çekebilir hale getirmiş, film yapım ve üretim maliyetlerinin azalmasını sağlamış ve izleyicinin filmlere çok kısa sürede ulaşmasını sağlamıştır. Şüphesiz bu, sinema dünyası için büyü bir ilerleme sayılmalıdır. Ayrıca bu durumun ilk günden beri sinema sanatının teknolojiyle barışık ve uyumlu bir halde olması sayesinde mümkün olduğu hatırd tutulmalıdır. Sinema ontolojik yapısı gereği sinematografisine diğer sanatları, felsefeyi ve teknolojik gelişmeleri dahil edebilmektedir. Bu sinemayı tıkanmaktan, verimsizlikten ve yerinde saymaktan kurtaran en önemli özelliğidir. Daha da temelde sinema insanla, yani üreticisiyle ve tüketicisiyle birlikte var olmaktadır. İnsan kendisini ne kadar geliştirirse sinema da o kadar gelişmektedir. Bu durumu sinemanın çağına, toplumuna ve izleyicisine ayna olmak olarak düşünebiliriz.

Dijitalleşme, uzun zamandır sinemanın hikayelerini anlatmasına katkıda bulunmaktadır. Bu katkılarla düşünsel ağırlıklı filmlerden, eğlencelik filmlere kadar sayısız film çekilmiştir. Hatta bazı filmler dizi gibi seriler halinde çekilmiştir. Geline nokta bu sanatın adına artık dijital sinema demek yanlış olmaz. Bir nevi Astruc'un yönetmenin kamerasını, yazarın kalem kullanması gibi gördüğü "kamera kalem" teorisi; günümüzde yazılımcının program kullanması gibi görülerek "kamera kod" a dönüşmüştür. Kameranın çektiği ve çekemediği her şey dijital ortam marifetiyle yaratılmıştır. Ancak tüm avantajlarına rağmen dijital sinema da belirli bir doyuma ulaşmış gibi görünmektedir. Artık aksiyonun, kahramanların, sonu gelmez maceraların efektler dünyasından geçirilerek gerçeğinden daha iyi, daha güzel ve daha etkili bir şekilde sunulmaya çalışılması, seyirci için fazlasıyla tanıdık bir durum haline gelmiştir. Şüphesiz bu anlayışla filmler çekilmeye devam edecektir ancak günümüz insanının bir kez daha değiştiği ve dijital etkinin bu değişimde sonuç değil sebep olduğu fark edilmelidir.

KAPİTALİST ÇAĞIN LİTOTİK SİNEMASI

İçinde bulunduğumuz çağa gelene kadar insana yol, yön ve şekil veren birçok etmen var olmuştur. Kapitalizm, bu faktörler içinde varlığını sürdüren ve en etkili olan olgudur. Temelde ekonomik alanla ilgili olan kapitalizm, üretim ve tüketim alışkanlıklarını yeniden belirlemiş, siyasete, kültüre, sanata yansımış, dolayısıyla bireysel ve toplumsal yaşamı doğrudan etkilemiştir. Kitle iletişim araçlarının kapitalist sisteme entegre olan mevcut yapısı sayesinde küresel bir benzeşik yaşam kültürü ortaya çıkmıştır.

Sinema, doğal olarak kapitalist bir dünyaya doğmuş ve kültür endüstrisi içinde yer almıştır. Bu durum Hollywood gibi bir endüstriyel sinema sektörüne dönüşümle devam etmiştir. Genel olarak Hollywood sineması, şaşmaz bir biçim anlayışı, ataerkil ve kapitalist yaşama ait kurumları güçlendirmeye yarayan ideolojik bir yapı olarak bilinir. Ancak daha

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

önemlisi tahakküm toplumunu şekillendiren değer ve pratikleri oluşturan anlatıları çoğaltan bir yapı olmasıdır (M.Ryan&D.Kellner, 1997, s. 374).

Bugün sinemanın Hollywood kodlarına boyun eğmek ya da bu sınırların dışında bir tarz yaratmak üzere iki farklı yolu vardır. Ancak her iki yolu da var eden bu yerleşmiş köklü sinema yapısının var olması durumudur. Hollywood sinemasının dışında ortaya atılan tüm akım ve üsluplar bir nevi karşı sinema olarak adlandırılabilir. Sanat sineması, avangart, deneysel, bağımsız, gerçekçi vs. gibi isimlerle kendine has biçim ve içeriklerle ortaya çıkan sinema yapımları sinema tarihi içinde olmuştur ve olmaya devam edecektir. Sinema, belki de bir asır boyunca çağın zirvesinde olan bir sanat ve uğraşı olmuştur. Son dönemde ortaya çıkan internet ve günümüz sosyal medyası bireysel ve toplumsal hayatta önemli bir yer edinmiş ve bu zirveye ortak olmuştur.

Sinemanın kapitalizmle gerek mücadele gerek iş birliği yaparak geldiği noktaya bakıldığında, kapitalizmin hem seyirciyi hem de sinemayı ortak bir alışveriş ilişkisine sokmayı başardığı görülebilir. Bu alışveriş sinema ve seyirci arasındaki beklenti ve doyum olarak ortaya çıkmaktadır. Sennet (2009, s. 88), tutkuyla peşine düşülen arzunun ele geçirilince yok olan bir şeye dönüştüğünü belirtir. Yazara göre günümüz toplumlarında tutkunun kendi kendini tüketen bir hal alması, kapital ve endüstriyel üretim sonucunda her duygunun meta ile karşılanmaya çalışılması sebebiyledir. Sinemanın günümüzde böylesi bir tutkuyla metaya dönüşmesi ortaya "litotik sinema" diyebileceğimiz bir seviye çıkarmıştır. Ryan ve Kellner' e göre (1997, s. 376) litotik, iyi bir şarkı demek yerine kötü bir şarkı değil demek gibi olumlamanın tersten ifadesidir. Bu ifade tam da bahsi geçen sinema anlayışına uygun düşmektedir. Litotik Sinema içerik ve biçim yapısıyla birlikte ortalama bir film çıkaran ve ortalama beğeni düzeyine hitap eden ortalama bir sinemadır. Bu "ortalama" diye belirtilen beğeni düzeyi, sabit değildir ancak kriterleri sabittir. Bu kriterler arasında daha hızlı, daha açık, daha net, daha kaliteli görüntü beklentisi hep var olmuştur ancak "daha" diye vurgulanan seviye her teknik gelişmeyle yukarıya çekilmiştir. Örneğin ilk Rambo filmiyle (First Blood, 1982) son Rambo filmi (Rambo: Last Blood, 2019) arasında aksiyon, etkileyicilik olarak değişmiştir ancak ana beklenti daha fazla aksiyondur ve neredeyse kırk yıl sonra aynı amaçla ortaya çıkarılan film beklentileri karşılamıştır. Bu durum genel olarak ana akım sinema sistemiyle üretilen tüm filmlerde aynıdır. Temel amaç, ticari başarı olunca ortalama beklentiye hitap eden içerikler hep daha etkili bir teknik başarıyla verilmeye çalışılacak ve sinema adına yenilik teknolojik yeniliklerle bir tutulacaktır. Sonuçta film tüketilip belirli bir haz duygusu elde edilince Sennett'in ifade ettiği arzunun ve tutkunun kendi kendini yok etmesi gerçekleşecektir.

Litotik sinemada doğrudan gösterim yoluyla yapılan içerik sunumu, seyircinin neyi, nasıl düşüneceğini ve hissedeceğini belirleyen ve bir o kadar da sınırlayan bir tercihtir. Doğrudan gösterim, haz, zevk, korku, endişe ve merak gibi duyguları kamçılıyıp sinemayı seyirlik bir şölene dönüştürürken; görselliğe, ayrıntıya ve görüntüye odaklı bir sinema anlayışını yaygınlaştırmaktadır. Estetik, inandırıcılık, etki ve duygulanımlar görüntünün piksel kalitesine hapsedildiğinde; sonuç sinemayı sanattan çok ilk yıllarında ortaya çıkışındaki gibi bir icada dönüştürecektir. Sinema daha iyi göstermekten daha fazlası olmak zorundadır.

Ryan ve Kellner (1997, s. 17), filmlerin herhangi bir durumu yansıtmaktan çok o durumun tasarlanan belli bir biçimini temsiller yoluyla yansıttığını, bu durumun da seyirciye belli bir

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

konumu ya da bakış açısını telkin ettiğini; biçimsel kalıpların da sinemasal yapaylığa ilişkin izleri silerek bu konuların içselleştirmesine katkıda bulunduğunu söyler. Bu önemli tespit Hollywood film mantığı üzerine yapılmış ve yazarlara göre Hollywood Sinemasının bireyci, kapitalist, ataerkil ve ırkçı yapısını gölgeleyerek geleneksel değerleri meşrulaştırmakta ve topluma ideoloji aşlamaktadır. Böylesi bir misyonun gerçekleşmesinde biçimsel kalıplar olmazsa olmaz durumundadır. Bu biçimsel kalıplar aslında sinemanın büyüsunü oluşturan kalıplardır.

Hollywood sinema düzeni yerel bir yapıyı değil, yıllar içinde uluslararası boyutları aşmış küresel bir sinema anlayışına dönüşmüştür. Bu zaman zarfı içinde ortaya birçok sinema akımı çıkmış, çok değişik biçimsel ve içeriksel örnekler verilmiş ama bir süre sonra bu akımlar yok olup gitmişlerdir. Hollywood ise her dönem endüstriyel, ticari ve sanat anlayışıyla popüler kültüre yaslanmış ve ayakta kalmayı başarmış bir sinemadır. Popüler kültür sinema anlayışının yaygın olması ve genel kabul görmesi sadece ana akım sinemayı değil farklı sinema anlayışlarını da etkilemektedir. Dolayısıyla çağın insanı ve sineması arasında arz talep ilişkisi bazında karşılanması gereken asgari beklentiler oluşmuş durumdadır. Bu beklentilerle ortaya çıkan yapımlar litotik bir sinemaya sinema sanatını mahkûm ederken; sinemanın büyüsunü de kabaca görüntü, kurgu montaj ve efekt gibi teknik başarıya dönüştürmüştür.

SONUÇ

Sinema, ilk örneklerinden beri ilgiyle takip edilmiş, izleyicisini türlü dünyalara ve hikayelere davet etmiştir. Hiç şüphesiz bir konu çok farklı açılardan ele alınabilir, zamana, mekâna ve kişilere bağlı olarak her seferinde değişik yorumlar üretmesi sağlanabilir. Sinema kendine has sinematografik anlatı gücü sayesinde bu durumu rahatça kullanır. Çokça anlatılmış olan mitler, destanlar, hikayeler ve olaylar sinemada belki yüzlerce kez tekrar anlatılır ve aynı ilgiyle karşılık bulur. Örneğin bir aşk ya da kahramanlık hikayesinin, klasik anlatıyla özdeşlik ve katarsis mekanizması devrede tutularak belirli bir kalıpta verilmesi sinemanın büyüsel etkisine dahil edilebilir. Ancak sinemanın büyüsunü içerik ve biçim olarak böylesi klasik kalıplara mahkûm edilmesi sinemayı eksik bırakmaktadır. Şüphesiz sinemanın sanattan uzaklaşıp fabrikasyon bir üretime dönüşmesi böyle bir süreçle gerçekleşmektedir.

Bireylerin ve toplumların kapitalist bir dünyada ve zamanda algılarının şekillenmiş olması, sinemanın, kapitalist bir bakışla ve güçle kontrolünün sağlanmış olması yani kapitalist mantığın hem bireyi hem de sinemayı bir potada bir araya getirmesi sınırları ve köşeleri belli olan bir sinema kültürünü var etmiştir. Sosyal medyanın da aynı şekilde var olması bu kültürün daha hızlı ve daha etkili bir şekilde yayılmasını sağlamaktadır. Sinemanın dijitalle birleşmesi ve dijital platformların ortaya çıkması film yapım, üretim ve tüketim kültürünü doğrudan etkilemiş ve hatta sabitlemiştir. Artık sinemanın büyüsunü dijital dönüşmüştür.

Günümüz toplumlarının ideolojik yapısı ve yaşantısı kapitalizme kaymış beklentileri ve arayışları bu minvalde dönüşmüştür. Dolayısıyla bu bakışın dışında bir ideoloji ya da söylem üreten bir sinema saf dışı kalmaya mahkûm olmuştur. O halde günümüz sineması

Yıldız A. (2024). Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

aynı şeyleri daha iyi bir teknikle anlatan Baudrillard'ın (1997, s. 131) yeni görünüşlü bir oyuncak dediği "gadget"'e dönüşmekten kurtulamayacaktır. Sinemaya bir mesele vermek ve onu daha verimli bir anlatıma kavuşturmak biraz da onunla ilgilenen seyircinin yani bireyin bir mesele sahibi olmasıyla ilgili gibidir. Günümüz bireyi neyle meşgul, neyden etkilenmiş ve ne düşünmektedir. Sinema, tarih boyunca bu duruma göre şekillenmiştir. Ancak bugünün sinemasını şekillendiren nedir? Baudrillard'ın (1997, s. 15) dediği gibi tüketim nesnelere bolluğu ve tüketim çılgınlığı sonunda şekillenen insanın, Bauman'ın (2000, s. 140) avangardın imkansızlığı diye belirttiği ön açıcı bir şey yapamayacak hale gelmesi önemli bir çıkarım gibi görünmektedir.

Antik dönemden orta çağa, sonrasında modern ve postmodern zamanlara geçişin toplamında oluşan sanatsal birikimin zirvesi belki de sinemada kendini göstermektedir. Her türlü düşünsel ve felsefi içeriği bünyesinde bulunduran, teknik ve teknolojik imkanlarla güçlenen yedinci sanat insana dair tüm birikimlerin yer aldığı en mükemmel sanatsal formdur. Çünkü sinema film üzerinden bir dünya inşa etmektedir. Bu dünyada olaylar, fikirler, duygular ve düşünceler en gerçekçi şekliyle kurgulanmaktadır. Gerçek hayatın gündeminin ve meselesinin nasıl şekillendiği, sinemanın dünyasının da doğrudan ve dolaylı olarak nasıl şekillendiğini belirlemektedir. Seyircinin beğeni düzeyi nihayetinde asgari düzeyde izlenebilir bir film seviyesi ortaya çıkarmıştır. Bu düzey de günümüz tüketim kültürüne uygun olarak izleyerek tüketilecek bir hazzın yakalanmasıdır. Dolayısıyla öncelikle teknik ve görsel başarının yakalandığı ancak yeni bir şeyi ya da elle tutulur bir söylemi olmayan, kötü değil diyebileceğimiz litotik sinema anlayışı farkında olmadan hâkim duruma gelmiştir. Litotik sinemanın müsebbibinin kapitalist kitle kültürü ve bu minvalde gelişen Hollywood sinema üretimi olduğu söylenebilir. Bu durum nihayetinde meselesi olmayan büyüsünü kaybetmiş bir sinemayı var etmektedir.

KAYNAKÇA

- Anderson, P. W. (Yöneten). (2002). *Resident Evil* [Sinema Filmi].
- Arslan, A. (2006). *İlk Çağ Felsefe Tarihi Sokrates Öncesi Yunan Felsefesi* (1 b., Cilt 1). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Astruc, A. (2010). Yeni Avangardın Doğuşu: Kamera Kalem. A. Karadoğan içinde, *Sanat Sineması Üzerine* (s. 22). Ankara: Deki.
- Auguste Lumière, L. L. (Yöneten). (1896). *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* [Sinema Filmi].
- Baudrillard, J. (1997). *Tüketim toplumu*. (H. D. Keskin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2000). *Postmodernlik ve Hoşnutsuzlukları*. (İ. Türkmen, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.
- Bell, D. (2013). *İdeolojinin Sonu*. (V. Hacıoğlu, Çev.) Ankara: Sentez Yayıncılık.
- Borwell, D. (2010). Sanat Sineması Anlatımı. A. Karadoğan içinde, *Sanat Sineması Üzerine* (s. 129). Ankara: Deki.
- Castells, M. (1996). *Ağ Toplumunun Yükselişi*. (E. Kılıç, Çev.) İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Cohen, R. (Yöneten). (2001). *The Fast and the Furious* [Sinema Filmi].

Yıldız A. (2024). Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

Çakır, M. (2015). *Sanatta Eleştirelilik*. İstanbul: Doğu Kitabevi.

Eisenstein, S. M. (1985). *Film Biçimi*. (N. Özön, Çev.) İstanbul: Payel Yayınevi.

Faure, E. (2006). *Sinema Sanatı*. (M. Gönen, Çev.) İstanbul: Es Yayınları.

Forster, M. (Yöneten). (2013). *World War Z* [Sinema Filmi].

Frampton, D. (2013). *Filmozofî Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto*. İstanbul: Metis.

Grunberg, A. (Yöneten). (2019). *Rambo: Last Blood* [Sinema Filmi].

Habermas, F. J. (1994). *Postmodernizm*. (D. S. Güleğül Naliş, Çev.) İstanbul: Kıyı Yayınları.

Hillcoat, J. (Yöneten). (2009). *The Road* [Sinema Filmi].

Huyssen, A. (1993). Postmodernin Haritasını Yapmak. M. Küçük içinde, *Modernite versus Postmodernite* (M. Küçük, Çev., s. 107). Ankara: Vadi.

Jusdanis, G. (1997). *Gecikmiş Modernlik ve Estetik Kültür*. (T. Birkan, Çev.) İstanbul: Metis.

Karadoğan, A. (2010). *Sanat Sineması*. Ankara: De Ki Basım Yayım.

Kotcheff, T. (Yöneten). (1982). *Firs Blood* [Sinema Filmi].

Lana Wachowski, L. W. (Yöneten). (1999). *Matrix* [Sinema Filmi].

Lawrence, F. (Yöneten). (2008). *I am Legend* [Sinema Filmi].

Lee, A. (Yöneten). (2012). *Life of Pi* [Sinema Filmi].

Levine, D. C. (2017). *Filmle Düşünmek: Felsefe Yapmak Film İzlemek*. Ankara: Ütopya.

Lien, J. (Yöneten). (2006). *Den Brysomme Mannen* [Sinema Filmi].

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

Mecidi, M. (Yöneten). (1997). *Bacheha-Ye Aseman* [Sinema Filmi].

Medin B, Kaymak A. (2022). *Sinema ve Dijital Platformlar*. İstanbul: Doruk Yayınları.

Munsterberg, H. (1916). *Photoplay*. London: D. APPLETON AND COMPANY.

Öztürk, S. (2016). *Sinefilozofî*. Ankara: Heretik.

Pölsler, J. (Yöneten). (2012). *Die Wand* [Sinema Filmi].

Raimi, S. (Yöneten). (2002). *Spider Man* [Sinema Filmi].

S. Büyükdüvenci&S.R.Öztürk. (2014). *Postmodernizm ve Sinema*. Ankara: Dipnot Yayınları.

Sait, E. (1998). *Kültür ve Emperyalizm*. (N. Alpay, Çev.) İstanbul: Hil Yayınları.

Sennet, R. (2009). *Yeni Kapitalizmin Kültürü*. (A. Onacak, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Shayegan, D. (1991). *Yaralı Bilinç Geleneksel Toplumlarda Kültürel Şizofreni*. (H. Bayrı, Çev.) İstanbul: Metis.

Söyler, M. (2020). Kavram ve Kuram Analizi Yöntemi: Sartori Geleneği. *Uik dergisi*, s. 95.

Şen, S. (2019, Eylül-Şubat). Alain Badiou'nun Sinema Düşüncesi. *kültür ve iletişim*, s. 284-296.

Yıldız A. (2024) Sinema Büyüsünün Sonu: Meselesiz Sinema

Uyar, İ. A. (2022, Mart-Mayıs). Göstergebilimsel Bir Çözümleme Örneği Olarak Cemil Kavukçu'nun Ablam Adlı Öyküsü. *Dil ve Edebiyat Araştırmaları* , s. 263-298.

Wollen, P. (2010). Godard ve Karşı Sinema: Doğu Rüzgarı. A. Karadoğan içinde, *Sanat Sineması Üzerine* (s. 114). Ankara: Deki.