

Filmvisio

Değini | Commentary

📄 Açık Erişim | Open Access

Sinema Ölmeyecek Manifestosu: Sinemanın Özünü Yeni İletişim Teknolojileriyle Dönüşürken

The Cinema Will Not Die Manifesto: The Essence of Cinema as It Transforms Through New Communication Technologies



Bercestte Gülçin Özdemir¹  

¹ İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye

Öz

Yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi, sinemanın gelişimine etki etmektedir. Dijital çağın sunduğu teknolojik olanaklardan yararlanan sinema, film yapım ve üretim tekniklerinin de dönüşümünü gündeme getirmektedir. Anlatı stratejilerinin teknolojik gelişmelerle dönüşmesi sinema teorilerinin yıllardır tartıştığı konuların da farklı nitelendirmelerle sorgulanmasına olanak sağlamaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisinin ve yapay zekâ uygulamalarının sinemada kullanımı sinema teorilerinde ve sahada kullanılan kavramların ve pratiğin farklılaşmasını öngörmektedir. Sinemanın özünü dair süregelen sorgulamalar güncel teknolojiler bağlamında sinemanın yeniden düşünülmesini olanaklı kılmaktadır. Kuantum sinemasının ve nöro sinemanın teoriye ve pratiğe düşündürdükleri, sinemanın geleceğine dair gerçekleştirilecek önceliklere temel bir çerçeve çizmektedir.

Abstract

The development of new communication technologies is affecting the evolution of cinema. By utilising the technological possibilities offered by the digital age, cinema is bringing about a transformation in film-making and production techniques. The evolution of narrative strategies in tandem with technological advancements is enabling the re-examination—with new perspectives—of topics that have long been debated within film theory. The use of virtual reality technology and artificial intelligence applications in cinema is expected to lead to a shift in the concepts and practices employed within film theory and in the field. Ongoing inquiries into the very essence of cinema make it possible to rethink cinema within the context of contemporary technologies. The insights offered by quantum cinema and neuro-cinema into theory and practice provide a fundamental framework for future explorations regarding the future of cinema.

Anahtar Kelimeler

Kuantum sineması • izleyici • nörosinema • sanal gerçeklik teknolojisi • bakış açısı

Keywords

Quantum cinema • spectator • neurocinema • virtual reality technology • point of view



“ Atıf | Citation: Özdemir, B. G. (2026). Sinema ölmeyecek manifestosu: sinemanın özünü yeni iletişim teknolojileriyle dönüşürken. *Filmvisio*, (7), 189-195. <https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2026.0006>

© This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. 

© 2026. Özdemir, B. G.

✉ Sorumlu Yazar | Corresponding author: Bercestte Gülçin Özdemir gulcin.ozdemir@istanbul.edu.tr



Filmvisio

<https://bba.istanbul.edu.tr/>

e-ISSN: 2148-8975

Sinema Ölmeyecek Manifestosu: Sinemanın Özü Yeni İletişim Teknolojileriyle Dönüşürken

Sinema sanatının başlangıcından bugüne değin yazılan sinema teorileri dijital çağda yapısöküme uğratılarak tartışılmaya devam etmektedir. Yeni iletişim teknolojilerinin her geçen gün yeni araçlarla ortaya çıkışı ve bu teknolojilerin sinema sanatına sızarak sinemanın özüyle ilişkili yapıları yavaş yavaş değiştirmeye başlaması hem akademinin hem de sinemaya sahada emek verenlerin başlıca sorgulaması gereken konulardandır. Formalistlerin, neo-formalistlerin, gerçekçi film kuramcılarının düşünceleri yapay zekâ ve sanal gerçeklik teknolojilerinin sundukları bağlamında tekrar sorgulanması gereken fakat sorgulanırken günümüz koşullarına uygun şekilde düşünülerek diyalektik düşünce izleğiyle anlamlandırılması gereken konular hâline gelmiştir. Filmler düşünen izleyici için mi yapılır yoksa kitle kültürünün ekonomi politiği analiz edilerek mi filmler yapılır vb. gibi birçok sorunun dönüşümü günümüz teknoloji kültüründe başkalaşmaktadır. Sinema alanında artık, “bu film VR (sanal gerçeklik) teknolojisi için mi yapıldı 360° kamerayla çekim için mi senaryo tasarlandı,” “bu senaryo yapay zekâ tarafından çekilmek ve yönetilmek için mi kurgulandı,” “film hangi sinema salonunda gösterilecek ses teknolojisine sahip,” “filmi haptik teknoloji kullanarak izleyiciye sunarsak nasıl bir dönüt alırız,” “film anlatısı 9D (nine dimension) sinema salonundaki yapay zekâ efektleriyle izleyiciyi filmin içine dahil ederek sinestetik algı yaratmasını sağlıyor mu” vb. gibi sorular gündeme gelmektedir.

Görsel 11

Dönüşen sinemaya dair kavramsal bir tasvir



Not: Görselin oluşturulmasında *Killing.ai* yapay zekâ uygulamasından yararlanılmıştır.

Tüm bu sorular tabii ki sinema sahasında emek veren sinemacıların güncel anlatı stratejilerine ve film stillerine yönelmelerini sağlamakta ve yeni iletişim teknolojilerinin sinemada kullanılmasını öngörmektedir. Dijital kültür artık izleyiciye polifonik izleme seçenekleri sunmakla kalmayıp, “bu anlatıyı nasıl deneyimlemek istersiniz”i sorarak seyir deneyiminin sadece deneyimleme üzerinde kurgulanmadığını hatta seyir deneyiminin duyumsama-yoğun biçimde temsil edildiği metodolojik olasılıkları işaret etmektedir. Bu denli çeşitliliğin ve seçme şansının fazla olduğu seyir deneyimi artık kendi pratiklerini oluştururken daha “farklı, ilgi çekici ne sunabilirim”i düşünmek zorunluluğuyla karşı karşıya kalmıştır. Yeni doğan bebeklerin dahi Android ekranlarla tanıştığı bu dünya artık Metaverse’in farklı versiyonlarını yüklemeye başlamıştır. Loading...

Ekran deneyiminin de çeşitlendiği bu simulakrada insanlık, sinema sanatını da önelediği dünyaya entegre etmek peşindedir. Ekonomi politik tartışmaların dijital/kamusal alanlarda odağında tuttuğu sinema, perdenin de ötesine geçen hipergerçekliği izleyici için artık elle tutulur gözle görülür biçimde vermek istemekte, bununla yetinmeyen izleyiciyi de öngörerek “daha fazla nasıl duyumsama yaratabiliriz”in izini takip etmeye devam etmektedir. Arz/talep dengesi gün geçtikçe farklılaşmakta, güncel teknolojiler temelinde ülke sinemalarının ekonomi politik bağlamda amaçlarını ve fizibilite çalışmalarını etkilemektedir. Sinema, Althusser’in¹ belirttiği üzere medyanın dördüncü güç bulvarından belki de en temel güç hâline gelebilecek stratejik ve bilimsel yapılanmaları bilim, ilim ve disiplinlerarası yaklaşımlarla inşa etmektedir. Bu girişimlerden en önemlisi beyin sistematığının ve taksonomisinin detaylarına inen insanlığın, nörobilimi sinema adına kullanabilme olasılıklarında görülmektedir. Sinema artık yedinci sanatın ötesine geçen bir sanat dalı olarak pozitif bilimlerle iş birliği içine girmekte; tıp, fizik, psikoloji gibi bilim dallarıyla bir araya gelerek “İnsanlığı nasıl şaşırtabiliriz?” “İzleyiciyi hangi boyutta filmin içine daldırabiliriz? (immersive)”, “İzleyicideki gerçeklik/hipergerçeklik algısını uyaran/uyarıcı (stimuli) etkilerini düşünerek hangi yoğunlukta verebiliriz?” ve bunun gibi konuları birlikte düşünmektedir. Kuantum dolanıklığının ehemmiyetine dair görünürlüğün anlaşıldığı noktada yaşadığımız dünyanın sadece fiziki haritalarla çevrili, zihinsel haritalarımızda ve hatta bilişsel haritalarımızda bulunan sınırlarla çevrili olmadığı gün yüzüne çıkmıştır. Yeryüzünün ötesinin, yaşama dair belirtilerin somut biçimde görülmediği, ancak bilimsel bağlamda kanıtlanabilir olduğu ve hatta var olmayana dair a priori olma hâli, metafizik ihtimallerin önemli boyutlarda sanatı etkilediğini ortaya koymaktadır. Metafiziğin, sinemayla ilişkisi fizik, tıp bilimleri ve psikoloji alanının ortak küme oluşturması sayesinde geniş perspektiflere açılan bir alanı ortaya çıkarmaktadır.

¹Louis Althusser’in *Ideology and Ideological State Apparatuses* (1970) eserinde KİA’na (Kitle İletişim Aygıtları/Mass Media Apparatuses) referans vererek belirttiği, medya dördüncü güçtür söylemi vurgulanmıştır.

Peter Weibel, nörosinemayı açıklarken gözün “Artık dünyayı anlamak veya onunla etkileşim kurmak için yeterli değil ve yerini beyin almalı” der (Daly, 2010, s. 86). Beyin dalgalarının frekanslarıyla izleyicinin beynine etki edebilen anlatıları üretmenin peşinde olan sinemacılar, izleyiciyi bir seyir deneyimini sunmaktan çok daha fazlasını yapmak istemekteler. Dziga Vertov’un *Kino-Glaz Manifestosu*’ndaki (1924) söylemleri hatırlandığında, kamera artık gözümüz, bir organımız gibi güncel teknolojilerle entegre olmuş biçimde. Cep telefonları kameralarıyla hayata dair detayları çekip filme aldığımız noktadan *Kameralı Adam*’ın (Dziga Vertov, 1929) bizzat kendisi bizler olmaktayız ve çağdaş anlatı sineması uyuşmalarına paralel filmler üretebilmekteyiz. Ve hatta, deneysel sinema yaklaşımından yararlanarak film kuşağıyla analog biçimde oynamak yerine ellerimizdeki dijital kameralarla çeşitli teknik düzenlemeleri büyük bütçelere gerek kalmadan yapabiliyoruz.

Bu minvalde, sinema teorilerinin başlangıcında bizlere izlek sağlayan o patikada karşımıza çıkan tüm sinema teorisyenleri ve emekçileri yolumuza ışık tutmakta. Non-cinema, expanded-cinema, melez film janrları, hiperenformatik sinema, kuantum sineması vb. gibi nitelendirmelerin sorgulandığı sinema teorileri artık başka bir safhaya adım atmıştır. Kuantum fenomenlerinin algılanması için görsel araçlar geliştirmeyi amaçlayan kuantum sineması (Quehenberger, 2022, s. 229), bu fenomenlere erişimi bilişsel ve görsel sağlayabilen bir sinema amaçlamıştır. Avusturyalı medya kuramcısı Peter Weibel tarafından akademiye sunulan kuantum sineması kavramı, doğrudan beyinde algılanabilen bir sinema anlayışını ima etmektedir. Kuantum Sinema araştırması, “periyodik olmayan Penrose döşemesinin (beş veya on boyutlu uzayın 2 boyutlu bir dilimi, beş katlı veya on katlı simetrilerine bağlı olarak) yarı kristaller için model olarak kullanıldığı varsayımına dayanmaktadır”² (Quehenberger, 2022, s. 234). “Quantum Cinema and Quantum Computing” başlıklı makale, sinemayla bütünleşen; fizik yasalarını, fizikçilerin teorilerini, düşüncelerini anlamlandırabileceğiniz, sinemanın geometri, fizik gibi bilim dallarıyla ilişkisini sorgulayarak kuantum teorisinin temellerine ulaşabileceğiniz ve böylece aslında düşünerek gelen ‘ilhamın’ sadece görünür olanlardan değil, görünmeyen ama hissedilen, görünemeyen ama tezahür boyutunun açığa çıkarılabilir olanlarıyla karşılaşacağınız bilgileri kanıtlayıcı kurallarla ortaya koymaktadır. Tüm bilimlere temel sağlayan felsefe alanının aslında görünmeyenin ardındaki gerçekliklere ve hakikatlere nasıl ulaşıldığını ya da ulaşamayanın hangi yöntemlerle anlamlandırılacağını da bizlere hatırlatır kuantum sineması. Yaratım içinde var olan amaç, ilham, eserin aurası, biricikliği meselelerinin kristalleşerek teknolojik medyumlar aracılığıyla gün yüzüne çıkışı, diğer yandan bilişsel kodlarımıza istemsizce sızan teknolojiyi yeniden imler. Deleuze’ün

²Kuantum sinemasının temel argümanını anlamlandırmak için sitesine bakılabilir, <https://quantumcinema.uni-ak.ac.at/>

kristal imgesi izleyici bağlamında, daha öte bir noktada “zihinsel kristalize imge”³ olarak ontolojik görüngüsüne bürünmektedir.

Dijital evrendeki dijital yerlileri sinematik imgelerle şaşırtmak artık daha zordur. Hanich’in belirttiği gibi, “Boo” (Böh! gibi bir heyecan belirten bir nida) etkisi yaratacak şok edici bir fenomenolojik deneyim yaratmak üzere tasarlanmış estetik strateji izleyiciyi şaşırtmaktadır (Hanich, 2012, s. 583). Duyumsamanın da ötesine geçebilen sinematografi, izleyicinin filmin tenine bağlanmasını sağlayarak filme içkin katmanlı bir yapı içinde ağ örmesini gerçekleştirir. Bu ağın içinde filmle temaşa eden izleyici fenomenolojik bağlamda filmle kurduğu özdeşleşme mekanizmasında duyumsadıklarının da ötesine geçen bir izleme deneyimi içinde “sinematik şok”u hissedebilecektir. 130 yıldır birçok imgeyle, göstergeyle, metaforla karşılaşmış izleyici için seyir deneyimi içine nakşedilen teknolojilerle bedenlen ve zihnen kurulan bağ aracılığıyla bu etki duyumsanmaktadır. Titreşen koltuklarda, filmde gördüğü kahve kokusunu deneyimin gerçekleştiği mekânda koklayabilen, anlatıda sıçrayan suyun izlerini bedeninde somut biçimde gören izleyici için şoku hissettirebilmenin yolu felsefi izleğin film anlatılarına zuhur etmesiyle gerçekleşebilir, keza “sinematik şok” fenomenolojik bağlamda izleyicinin etkilenmesiyle mümkündür. Bu bağlamda, VR film anlatıları ve bunun gibi güncel teknolojilerin sinemada kullanımıyla bireysel seyir deneyimi içine giren izleyici, hipergerçeklikle karşılaştığı anlarda ve interaktifliği hissedebildiği durumlarda gerçeklik algısının yapısöküme uğramasıyla şaşırdığı bir patikaya girmektedir. Hanich, sinematik şoku açıklarken “fenomenolojik tanımlamam, şok anlarında izleyicinin kendini, alışılmış yaşam akışından hızla ve aniden koparılmış olarak nasıl deneyimlediğini gösterecektir. Kısa bir an için benlik bireyselleşir ve –şok edici bir şekilde– bedenlenmiş bir varlık olarak kendi varlığını fark eder,” der (Hanich, 2012, s. 587). Bedenlenmiş (embodiment) varlığıyla filmin içinde “orada bulunma” (tele-presence) hissini yaşayan izleyici için artık dönüş yoktur. Sinema kendi deneyimlerini yaratırken izleyici de kendi deneyimlerine deneyim katmakta ve sinemayla ilişkisi farklı ağlardan örülmektedir.

Yapay zekâ teknolojisini kullanan güneş gözlükleriyle çekilen filmler, VR headset’lerle izlenen anlatılar, oyun mu yoksa film anlatısı mı diye sorgulanan hibrit anlatılar, polifonik izleme biçimleri, seyir deneyimleri ve deneyimlemeler; sinemanın dönüşümünü işaretleyen birçok olguyu bizlere göstermeye devam edecektir. Paradigma değişimi, bakış açısının değişimini de beraberinde getirmiştir; hem yaklaşımlarımız hem de sinemadaki o elzem bakış açısı (POV!) artık dönüşmüştür. Bakış açısı izleyicinin midir, kameranın mıdır, anlatıcının mıdır? Filmî anlatıbilim alanı dahilinde inceleyen ve çalışan sinema akademisyenleri artık bakış açısı kavramına hangi yaklaşımla, nasıl

³Yazar, Gilles Deleuze’un kristal imge kavramını fenomenolojik yaklaşımla “zihinsel kristalize imge” nitelendirmesiyle yorumlamıştır.

bir teorik çerçevede bakacaklardır? Bu konu dahi film anlatılarının gramerinde biçime ve biçimine yapılan önemli bir müdahaledir ve tartışılması gereken başat konulardan biridir. Rizomatik akışın⁴ sinemaya tezahürü günümüz dijital evreninde devam etmektedir...

Sinemaya içkin sinemaseverler, kendini sinefil olarak tanımlayanlar ve sinema tutkunları sinemayı yine karanlık sinema salonunda kolektif izleme deneyimiyle gerçekleştirmek isteyecekler ve buna devam edecekler, ama film şeridinin yarattığı o grenler de artık sinema perdesinde yok, makinistler salonda değil, dijital kameranın görüntüsüne yakalanan sahneler dijitalin verdiği tüm netliğiyle perdeyi dolduruyor. Sinema, kolektif hafızanın, beşerin hakikatidir, toplumun söyleyemediklerinin, söylemek istediklerinin ama yutkunduklarının yansımasıdır, bazen de boğazına takılanların tekerrürüdür ve sinema, topluca izlenen deneyimin duygudaşlığıdır, sinema, sinema salonlarında hayatına devam edecek, koltuklarımız karıncalanan koltuklara dönüşse de, ses sistemi sarmalayan ses tasarımıyla kalplerimizde yüksek ritimli titreşimler yaratsa da, haptik duyumsamalarla beş duyunun ötesine geçen izlemelere açık deneyimler izleyicilere sunulsa da sinemanın özü neyse sinema o'dur.

Sinemaya tutkuyla sarılan herkese...



Hakem Değerlendirmesi	Editör Kurulu onayı
Çıkar Çatışması	Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.
Finansal Destek	Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer Review	Editorial Board approval
Conflict of Interest	The author has no conflict of interest to declare.
Grant Support	The author declared that this study has received no financial support.

Yazar Bilgileri	Berçeste Gülçin Özdemir
Author Details	¹ İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye
	 0000-0002-3742-2739  gulcin.ozdemir@istanbul.edu.tr

Kaynakça | References

Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The interactive-image. *Cinema Journal*, 50(1), 81–98.

⁴Gilles Deleuze ve Félix Guattari tarafından sunulmuş rizom kavramı, yerleşik kodların yerine farklı köklerden beslenerek gelişen ve büyüyen, yeni olana olanak sağlayan bir düşünce biçimini yansıtır.



Hanich, J. (2012). Cinematic shocks: Recognition, aesthetic experience, and phenomenology. *Amerikastudien / American Studies*, 57(4), 581–602.

Penrose, R. S. (2012). *Is the epitahedron a 3D Penrose tile?* Quantum Cinema. <https://quantumcinema.uni-ak.ac.at/>

Quehenberger, R. C. Z. (2022). Quantum cinema and quantum computing. In E. R. Miranda (Ed.), *Quantum computing in the arts and humanities: An introduction to core concepts, theory and applications* (pp. 227–276). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-95538-0_7

