

Post-sinema mı?

Sinecine'nin ilk özel sayısı olan Dijital Sinema özel sayısı ile karşınızdayız. Bu sayıda dört makale, bir söyleşi ve bir kitap kritiği yer alıyor. Ersan Ocak "Dijital Belgeselin Kurucu Unsurları Bağlamında Etkileşimli Belgesel ve Belgeselci" adlı makalesinde, bu yeni belgesel türünün kurucu unsurlarını açığa çıkarıyor ve belgeselcinin sahip olması gereken özellikleri ve konumunu belirlemeye, buradan hareketle de dijital etkileşimli belgeseller üreten belgeselcinin nasıl bir zihin ve perspektife sahip olması gerektiğini tartışıyor. Emre Ahmet Seçmen "Dijital Efektler Çağında Görsel Devamlılığı Sağlamak: *Blade Runner* (1982) ve *Blade Runner 2049* (2017) Üzerine" adlı makalesinde, *Blade Runner* ve *Blade Runner 2049* filmleri üzerinden görsel devamlılığın sağlanmasında dijital efektlerin rolünü incelerken görsel efektlerin hikâyeyi desteklediğini de gösteriyor. Merve Kaptan "Sanal Gerçeklikte Zamanı Deneyimlemek" adlı makalesinde, VR'da (sanal gerçeklik) zamanın izini Jay, Couchot, Buci-Gluksman ve Deleuze üzerinden teorik çerçeve kurarak Char Davies'in *Osmose* ve *Ephémère* sanal gerçeklik eserleri üzerinden çözümlüyor. Dilara Balcı Gülpınar "Dikey Sinemaya Doğru: Analogtan Dijitale Filmlerde Çerçeve Oranlarının Dönüşümü" adlı makalesinde, sosyal medya-Instagram ve akıllı telefonlar üzerinden gündelik hayatımız içine giren dikey çerçeveyi, analogtan dijital, yataydan dikeye; film, televizyon ve yeni medyada çerçeve oranlarının tarihini inceleyerek açıklıyor. Bu sayımızda yer alan Henry Jenkins söyleşisini Teesside University MIMA School of Arts and Creative Industries'den Diğdem Sezen gerçekleştirdi. İstinye Üniversitesi'nde çevrimiçi olarak gerçekleştirilen söyleşiyi yayımlamamıza izin verdikleri için Henry Jenkins ve Diğdem Sezen'e çok teşekkür ederiz. Bu söyleşinin Dijital Sinema Özel Sayısında yer almasını sağlayan yayım kurulu üyemiz Nezih Erdoğan hocamıza da ayrıca teşekkür ederim. Sezen'in Jenkins'le söyleşisi, transmedya hikâye anlatıcılığı, COVID-19 pandemisinin etkileri, algoritma güdümlü kültür ve toplumunda medya okuryazarlığı, Twitter ve ifade özgürlüğü, medya ekolojisi ve hayran kültürü konularını içeriyor. Jenkins, transmedya hikâye anlatıcılığını Marvel Sinematik Evreni'nden K-Pop, K-Drama'ya, Bollywood'dan Çin'e uzanan bir perspektifte değerlendirirken COVID-19 pandemisinin etkilerini de iki bağlamda açıyor: Birincisi Zoom'u Dziga Vertov'un montaj yaklaşımı ile açıklıyor. İkincisi ise tabandan gelen medya olarak podcast'lerin, Youtube'un ve Tik Tok'un daha merkezi hale gelmesine dikkat çekiyor. Onur Aytaç, "Post-Sinema: 21. Yüzyıl Sinemasının Kuramsallaştırılması" adlı kitap kritiğinde kitapta yer alan makaleleri yorumlarken Türkçe basım için seçilen yedi yazının hangi kriterlere göre belirlendiğinin belirtilmemesini haklı olarak bir eksiklik olarak değerlendiriyor. Hem bir okur hem de dijital sinema üzerine çalışan bir akademisyen olarak bu konu üzerinde durmak isterim. Dijital sinema için önemli bir

derleme olan ve 2016 yılında e-kitap olarak yayımlanan *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*'in Türkçe'ye kazandırılmasının önemli olduğunu düşünüyorum. Ancak bu konuda bir-iki noktayı vurgulamam gerekiyor. Denson ve Leyda'nın derlemesinde kendi giriş yazıları ile birlikte dijital sinemayı anlamak için temel metin olarak okuyabileceğimiz (daha önce farklı mecralarda basılmış da olsa) 30 makale var. Türkçe basımında ise yalnızca 7 makale yer alıyor. Bu seçimde hangi kriterler uygulandı? Neden bu makaleler seçildi ya da diğerleri elendi, okur olarak bilmiyoruz. Denson ve Leyda'nın orijinal metinde post ekini açtıkları giriş yazısının sonunda ise doğal olarak derlemede yer alan 7 bölümün kısa değerlendirmesi yer alıyor. Türkçe basımında ise bu bölümlere yer verilmiyor, ancak giriş bölümünün çevirisi içinde bu bölümlere ait genel değerlendirmeleri yer alıyor. Uzatmak istemem, *NotaBene* gibi önemli bir yayınevi kitabın yeni baskısında hem yayınevi sorumluluğu hem de okurlara karşı saygı çerçevesinde kitabın tüm çevirisine yer vermelidir. Kitap vesileyle bu özel sayı bağlamında post-sinema tartışmasına değinmek isterim.

Sinemanın dijitalleşmesi, sinema endüstrisinin iç dinamiklerinden öte öncelikle küreselleşmenin ve dünya ekonomisinin dijitalleşmesinin bir sonucudur. Bu bağlamda peliküle dayalı konvansiyonel üretim tarzından - Gaudreault ve Marion'un (2015) ifadesi ile kurumsal sinemadan - dijital üretim tarzına geçişte post-modern kavramının kullanımına benzer şekilde, "post" kullanışlı bir ek olarak hizmet ediyor. *Akışkan Modernite*'de dijitalleşmeyle birlikte geleneksel medya sınırlarının bulanıklaşması post ekinin kullanılmasını kolaylaştırıyor. Post-sinema, post-medya, post-sanat gibi... Denson ve Leyda'nın derlemesi ile birlikte okunması gereken Chateau ve Moure'un (2020, s.14) *Post-Cinema: Cinema in the Post-Art Era* adlı derlemelerinde ifade ettikleri gibi "belirsizlik de post sinemanın bir özelliği". Bulanıklaşmanın ve belirsizliğin nedeni ise dijitalin doğası gereği değişebilir olması. Kısaca özetlemek gerekirse: Mitchel'in (1992, s. 7) belirttiği gibi dijital bilginin temel özelliği, "bilgisayar tarafından kolayca ve çok hızlı bir şekilde manipüle edilebilmesidir". Manovich'in (1995) ifadesiyle artık "gördüğümüz görüntüler kaydedilmekten ziyade inşa edilmiş olabilir». Bu bağlamda Mitchell'e (s.57) göre "görüntülerin katı maddeyle olan bağlantısının zayıflaması, görüntülerin artık görsel doğru olarak garantilenemez" olduğu bir durumu oluşturmuş ve kameraya ihtiyaç duyulmadan da görüntü üretilebilecek bir aşamaya gelmiştir. Böylece sinemanın fiziksel varlığa dayanan somut bir gerçeklik üzerinden kayıtlı oluşturduğu gerçeklik anlayışı zayıflamış; gerçek kameranın gördüğü ve kaydettiğinin ötesine geçmiştir. Görüntü (gerçeklik) bilgisayar ortamında (CGI/VFX uygulamaları) inşa edilmeye başlanmıştır. Gaudreault ve Marion (2015, s.175) ifadesi ile bu "animage'dir (animage: an animated image): artık bir imge olmayan, tam olarak dünyanın bir izlenimi olmayan animasyonlu bir görüntü"dür. Bu durum yazarlar tarafından kriz olarak yorumlanır. Gaudreault ve Marion, Manovich (1995) gibi sinemanın animasyona geri döndüğünü ileri sürerler. Böylece verinin değişebilirliği, sinemanın doküman olarak gerçeklik değerini de değiştirmiştir. Bulanıklaşmanın ve belirsizliğin birinci nedeni budur. İkincisi ise şimdilik DCP'lerde taşınan ve gösterilen filmlerin yakın ge-

lecekte tamamen "bulutlar" üzerinden indirilerek gösterilebilir olmasıdır. Dolayısıyla film seyir pratiği sinema salonu dışındaki pencerelerle çoğullaşmış; yapım-dağıtım-gösterim aksı değişime uğramıştır. Bu yıl kaybettiğimiz Godard, genel dağıtım zincirine giremedikleri için filmlerin küçük paketler halinde posta tarafından dağıtılması gerektiğini ileri sürmüştür. Günümüzde dijitalleşme, Godard'ın öngörüsünü hem DCP hem de internet üzerinden gerçekleştirmiştir. Gaudreault ve Marion (2015, s.84) "yirminci yüzyılın bize miras bıraktığı sinema tanımlarının çoğunun dayandığı iki ana ilke olarak sinema salonu ve selüloidi tanımlarlar. Yirmi birinci yüzyılda sinematografinin dayandığı ana malzeme olan pelikülün yerini dijital dosyalar almıştır. Pethö'nün (2012, s.3) sorduğu soru bu kapsamda anlamlıdır: "Geleneksel mecrası çeşitli dijital formlara dönüştükten ve geleneksel mekânları, kurumları ve kullanıcıları kökünden söküldükten sonra sinemaya gerçekten ne olur?" Rodowick'in (2007, s.3-8) yorumu bu soruya dijitalleşmeye kuşku ile yaklaşanların bakışını verir. Rodowick, sinemanın "inanılmaz derecede küçülen bir medium" haline geldiğini ileri sürer. Bu yaklaşım peliküle dayalı üretim tarzı için doğru olsa da sinemanın geleceği açısından doğru değildir. Sinema, dijitalin olanaklarıyla yeni bir ekosistem yaratarak sınırlarını genişletmektedir. Stam'ın (2000, s.318) "'Sinema-öncesi' (Pre-sinema) ve 'sinema-sonrası' (Post-sinema) birbirlerine benzer hale geldiler", saptamasının da artık çok ilerisindeyiz. Stam, o zamanda ve şimdide her şeyin mümkün hale geldiğini ve sinemanın geniş bir yelpazedeki diğer simülasyon araçlarıyla komşu olduğunu belirtmektedir. Bu açıdan bakınca post-sinema yerine post-pelikül daha anlamlı bir tanımlama olarak görünür. Dijitalin getirdiği olanaklar (CGI-VFX uygulamaları, etkileşimsellik gibi) ve yarattığı farklılıklar (seyir pratiği ve deneyiminin çoğullaşması, dikey üretim hiyerarşisinden yatayda demokratikleşme örneklerine vb.) bir kopuş olarak değerlendirilip, post ekinin cazibesi ile daha kolay açıklanabilir görünmektedir. Oysa dijital sinemayı bir kopuş olarak değil, bir akış olarak değerlendirmek gerekir. Denson, ve Leyda'nın, post-sinema tanımlamasına karşılık, sinema sonrasından değil, pelikül sonrasından bahsediyoruz. Tıpkı sinema öldü çığlıklarına karşılık, ölenin sinema değil, pelikül olduğu gibi. Denson ve Leyda'nın yaklaşımıyla yirmi birinci yüzyıl sinemasının kuramsallaştırılması, yirminci yüzyıl birikimi üzerine yapılanmaktadır. Chateau ve Moure'ya (2020, s.14) göre post-sinema, "orijinal, kalıcı sinema dispozitifini ile film yapmanın ve düşünmenin yeni yolları ve postmodern kültürel bağlamda çalışma tarzı arasında kararsız bir denge halindedir". Chateau ve Moure, post-sinemayı yorumlamanın yolları olarak medya teorisi ile birlikte aynı zamanda sanat pratiğinin de düşünülmesi gerektiğini belirtirler. Bu yaklaşım Elsaesser'in (2013, s.40) dijital sinemanın birbirine uzak fakat bağlantılı üç mantığının kesişimini hatırlatır: 1. sinemanın gerçeklik, doğruluk, kanıt olma, ifşa etme ilişkisini ve sinemanın tanımını, ne olduğunu yeniden düşünmeye sevk eden estetik mantık. 2. İnternet, streaming, downloads, sosyal ağlar, Youtube gibi değişen gösterim ve dağıtım pratikleri ile endüstrinin dikey üretim pratiği yerine gelişen yatay pratiklerini içeren sosyo-ekonomik mantık. 3. Dijital sinema, her şeyin aynı kalabilmesi için her şeyin değişmesi gerektiği yönündeki felsefi paradoksu somutlaştıran tarihsel mantık. Dolayısıyla burada bir kopuştan öte kendini yenileyerek ge-

lişen bir sürekliliklerden bahsetmek gerekir. Tabi ki dijital sinema yeni ve farklı şeyler de getiriyor. Sarmalama, orada olma hissi ve deneyim üzerine yapılan VR bunlardan biridir. Bu özel sayı kapsamında dergimize gelen 10 makalenin 4'ü VR üzerinedir. Editör ve hakem değerlendirmesi sonucu 4 makale yayımlandı. Yayımlananlar içinde yalnızca biri VR üzerine. Dünyada büyük festivallerde kendine yer bulsa da VR'a, Türkiye'de tıp, mimarlık, turizm, arkeoloji alanlarında tanıtım-eğitim bağlamındaki üretimlere rastlıyoruz. Belgesel ve kurmaca alanında ise çok sınırlı üretim var. Bu sınırlı üretime karşılık akademinin ilgisini, "yeni" olana duyulan "merak" olarak yorumlayabilir miyiz?

Tüm yazarlarımıza, hakemlerimize, bu sayıda İngilizce dil editörlüğümüzü üstlenen Edward McQuard'a, tasarımı yapan yayın kurulu üyemiz Ali Karadoğan'a teşekkür ederim. Editör yardımcılığını Selver Dikkol üstlendi. Selver Dikkol'a özenli ve titiz çalışmasından dolayı teşekkür ederim.

Mutlu yıllar ve keyifli okumalar.

### **Kaynaklar**

Pethö, Á. (2012). Introduction: The post media life of film. In. Ágnes Pethö (Ed.) *Film in the post-media age*. (pp. 1-14). Cambridge Scholars Publishing.

Chateau, D. & Moure, (Eds.). (2020). *Post-cinema: Cinema in the post-art era*. Amsterdam University Press

Denson, S. & Leyda, J. (Eds.). (2016). *Post-Cinema: Theorizing 21st-century film*. Reframe Books.[ Türkçe (2021). *Post-Sinema: 21. yüzyıl sinemasının kuramsallaştırılması*, (Çev. Pınar Fontini). NotaBene]

Elsaesser, T. (2013). Digital cinema: Convergence or contradiction. İçinde A.Herzog, J.Richardson & C. Vernalis (Eds.), *The Oxford handbook of sound and image in digital media* (pp.13-44). Oxford University Press.

Gaudreault, A., ve Marion, P. (2015). The end of cinema?A medium in crisis in the digital age. (Trans. T. Barnard). Columbia University Press.

Manovich, L.(1995). What is digital cinema?, <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>.

Mitchell, W.J. (1992). *The reconfigured eye: Visual truth in the post-photographic era*. MIT Press

Rodowick, D.N. (2007). *The virtual life of film*. Harvard University Press.

Stam, R. (2000). *Film theory an introduction*. Blackwell Publisher.[Türkçe (2014). *Sinema teorisine giriş*. Çev. S. Salman ve Ç. Asatekin, Ayrıntı]