

KİNEMATİK DÖNEMEÇ

ON SORUNDA FİLMİN DİJİTAL ÇAĞI

ANDRÉ GAUDREULT
PHILIPPE MARION

YORT

SİNEMA

Türkçesi

Can Gündüz

**KİNEMATİK DÖNEMEÇ:
ON SORUNDA FİLMİN DİJİTAL ÇAĞI**

André Gaudreault, Philippe Marion

The Kinematic Turn: Film in the Digital Era and Its Ten Problems
André Gaudreault ve Philippe Marion, İngilizcesi: Timothy Barnard
Genişletilmiş İkinci Baskı: Haziran 2020, Caboose Books, Kanada

1. Baskı Ekim 2020

ISBN 978-605-06249-2-2

Türkçesi Can Gündüz

Kitap tasarımı Osman Şişman

Baskı Sena Ofset

Litros Yolu, 2. Matbaacılar Sitesi, B Blok, 6. kat, 4 NB 7 9 11, Zeytinburnu, İstanbul.

Sertifika no 45030

YORT KİTAP

İstiklâl Mahallesi, Adalar Sokak, 23/B, Odunpazarı, Eskişehir.

Sertifika no 45646

Kinematik Dönemeç: On Sorunda Filmin Dijital Çağı, 6

1. İcat Sorunu, 13
2. Selüloit ve Sinema Salonuna Dair Çifte Sorun, 15
3. Yakalama Sorunu, 19
4. Plastik Yorumlama Sorunu, 22
5. *Aufhebung* Sorunu, 26
6. "Sinematografıleme" Sorunu, 31
7. Mecra Kimliğı Sorunu, 37
8. "Seri-Merkezcillik" Sorunu, 41
9. Bulanıklaşmış Sınır Sorunu, 44
10. İmaj Canlandırma Sorunu, 46

Dijitalin Arkeolojisi:

Kinematik Dönemeç'in yazarlarıyla bir söyleşi,
Charlotte Dronier, 51

Notlar, 70

Kinematik Dönemeç: On Sorunda Filmin Dijital Çağı¹

Derler ki, sinema krizdedir. Gün geçmiyor ki birileri duruma dikkat çekmesin ya da mevzuya el atmasın. Böyle bir şeyin ilan edilmiş olması film tarihi için bir ilk olmuyor. Sıklıkla ölüm döşeğinde teşhisi konulmasına karşın, sinemanın keyfi her zaman yerine gelir. Sağlığına yeniden kavuşmasına güzel bir örnek, Jules Verne'in hikayesinin üç boyutlu uyarlaması olan yeni Hollywood filmi *Journey to the Center of the Earth*'ün 2008 yazında oldukça tantanalı bir biçimde duyurularak gösterime girmesiydi. Film, seyircilerin müşterek film deneyiminin özünü yeniden keşfetmelerini sağlayacak bir yenilik olarak pazarlanmıştı: Hayattan daha sahici bir kurgusal gerçeklik içine, yoğun bir görsel işitsel ve duygusal gark olma deneyimi, sinemanın seyirlik sunma işine muhteşem geri dönüşünü kutluyor; donanımı özel olarak yenilenmiş size en yakın sinemada, şimdi gösterimde.

Burada, kinematografin başlangıçtaki ATRAKSİYON'una atfedilen *yenilik* boyutunu anmadan geçmek mümkün mü? Bu atraksiyon, sinemayla izlençe arasındaki yakın bağ göz önünde bulundurulduğunda, bir mecra olarak *sinemanın kimliğinin* nüvesi ya da temelleri denebilecek unsurlar üzerinde belirleyici bir rol üstlenir. Bu kimlik (diğer tüm mecralar için olduğu gibi) her daim evrilmektedir; ancak yirminci yüzyılın büyük bir kısmı için filmlerin tüketildiği o özel mekân sinema salonu olmuş ve o yüzyıla damgasını vuran sanat biçiminin bize vaat ettiği kuşatıcı bir yolculuk deneyiminin merkezinde yer almıştı. Sinema salonu KURUMSAL SİNEMA'nın² klasik mekânı mıydı? Burada, Roland Barthes'ın "ne zaman 'sinema' sözcüğünü duysam, aklıma filminden çok 'sinema salonu' gelir" yorumunu anmadan nasıl geçeriz?³ Sinema salonları, filmsel atraksiyon-

ların mücevher kutusudur, ancak geleceklere, geleneklerimizin altını üstüne getiren ve alışkanlıklarımızı allak bullak eden *dijital devrim* tarafından tehdit edilmektedir. Bu devrimin kısa bir süre önce yol açtığı kimlik krizinden sinema da nasibini aldı ve henüz pek üstesinden gelebilmiş değil.

Böyle bakıldığında, başka pek çok mecranın da bugün, çeşitli semptomlarla tespit edilebilecek bir kimlik krizinde olduğu görülür. Çağdaş mecralar arasındaki sınırlar gittikçe bulanıklaşmakta ve daha da hızlı değişmekte. Günümüz mecra peyzajı; akış, bulaşma, ara bağlantı ve ağı yapı eğilimiyle ayırt

ATRAKSİYON

Açıkçası, bir atraksiyon yalnızca kendi görünürlüğüne sergilemek için vardır. Orada, seyircinin önünde, görülmek için bulunur. İlkelere gereği atraksiyonlar, anlık değilse bile, geçicidirler. KİNE-ATRAKTOGRAFI'nin atraksiyonları bu bakımdan gösterinin zirve yaptığı ve canlandırılmış resimlerin [animated pictures] vurgulanıp durduğu saldırgan anlardır. Örneğin, *How It Feels To Be Run Over*'daki (Hepworth, 1900) gibi sabit açılı bir görünümde (tek çekimden, tek bir tablodan oluşan bir canlandırılmış resim) bir otomobil kameraya doğru yaklaşır ve onu devirip geçer; bu, film çekimini ani ve beklenmedik bir biçimde sekteye uğratır.

Ne var ki, atraksiyon yalnızca kinematografinin erken dönemindeki kısa, sabit açılı filmlerin baskın özelliği değildir. Sayıları yüzyılın devrinde giderek artan çok açılı (birden fazla çekimden oluşan) filmlerde de mevcuttur. Atraksiyon, KURUMSAL SİNEMA'nın başat özelliği olan 'anlatı' ile de karşıtlık içindedir. Ancak, 'atraksiyon' ile 'anlatı' birlikte iş görebilirler; kine-atraktografide bulunan atraksiyonların bir anlatı altyapısının belli bir kısmını oluşturduğu bile olur. Diğer taraftan, anlatı sinemasının sıklıkla büyük çaplı, üstelik oldukça yakın zamanlı, popüler filmlerde atraksiyona boğulduğu olur; bu özellikle macera filmleri, müzikal komediler, gerilim filmleri, bilim kurgular, vb. için söz konusudur.

Erken kinematografinin atraksiyonu, doğrudan yirminci yüzyıl başı popüler sahne eğlencesinden türetilmiştir. Kinematografinin atraksiyoncu özelliği çağdaş düşünürlerin yorumlayıcı modeller arayışıyla başvurdukları salt entelektüel bir kategori değildir. Atraksiyon, kine-atraktografinin çeşitli önde gelenlerinin gündelik faaliyetlerinde yüzleşmek zorunda oldukları yaşamsal bir olguydu ve onlar bunun tamamen farkındaydılar. (A.G.)

edilmiyor mu? Mecralar günümüzde birbirinin içine geçme ve hiper- ya da çoklu-mecralar (internetin çok boyutlu dünyasında görünür olan bir durum) biçiminde birleşme eğiliminde değiller mi?

Bir mecra ya da yeni teknoloji daha kendi başına tam beliremeden, bir tür evrensel mecralararası yakınsamayla, diğer mecralarla melezleşmeye ve onlara musallat olmaya başlıyor. Bir zamanlar gayet tanımlı olan etki alanlarının muğlaklaşmasından en eski mecralar bile nasibini almakta. Örneğin, bugün o eski günlerdeki telefonda geriye ne kaldı? "Akıllı" dediğimiz

KURUMSAL SİNEMA

Sinema, günümüzde genel olarak anladığımız hâliyle, on dokuzuncu yüzyılın sonunda icat edilmemişti. Terimden bugün anladığımız anlamda sinemanın ortaya çıkışı 1910'lara tarihlenir. Hareketli imajların kendi başlarına ayrı bir KÜLTÜREL SERİ olarak algılanmaya başlandığı 1910'lardan itibaren "sinema" terim ve kategorisini, hatta "kurumsal sinema" denilen epistemik paradigmayı uygun bir biçimde devreye sokabiliriz.

Sinema gibi çeşitli bileşenleri arasında belli bir iletişim biçimi bulunan alanlar için kurum, sözce üretmekle sorumlu olanlara, başkalarına "hitap" edebilmek için kendilerini nasıl ifade etmeleri gerektiğini söyler. Sinemanın durumunda normalleştirme ve kodlandırmanın *Cinématographe* ya da *Kinetograf*'ın sahneye çıktığı gün belirlediği söylenemez, herhâlde. Üretim kod ve normlarının —ve dolayısıyla, yorumlayıcı kod ve normlarının— ortaya çıkması, ya da dilerseniz kurumlandırılması için diyelim, zaman geçmesi gerekiyordu. Bu bakış açısından yine oldukça barizdir ki, "sinema" kurumu ancak, üretim kod ve normlarının doğal sonucu olan kuralların kanun hükmü kazanmasından sonra ortaya çıktı.

Kurumsal sinemanın ilkelerinden biri, bir filmin söylemine yayılmış ATRAKSİYONLAR'ı —onları olabilecek en organik biçimde bütünleştirmek için— anlatı yapısı içinde eritmektir. Temel unsurlarından bazıları, klasik anlatı sinemasının normlarıdır: Bir anlatıcıya ve yıldız sistemine duyulan ihtiyaç. Kurumsal sinemanın ilke ve ürünleri her iki paradigmanın da hareketli görüntü kullanımına dayalı olması dışında KİNE-ATRAKTOGRAFI'ninkilerle çok az ortak noktaya sahiptir. Kurumsal sinema ve kine-atraktografi birbirlerine zıt ve sırayla baskın çıkan paradigmalar olarak açıkça karşıt konumdadırlar. (A.G.)

telefonların sürekli ve beklenmedik bir biçimde diğer mecraları (televizyon, radyo, internet, MP4, GPS, vb.) taşımak veya aktarmak için kullanılmaya başladığı göz önünde tutulduğunda bu oldukça meşru bir soru hâline gelir. Hatta, dünyanın pek çok kısmında bu "mecra"yı tariflemek için kullanılan terimin telefon kelimesini içermiyor olması da (Fransa'da *portable*, Quebec'te *cellulaire*, Belçika'da *GSM* ve İngiltere'de *mobile*) bu bakımdan kayda değer değil midir? Sanki 'telefon' kelimesinin dışarıda bırakılması, işin başında uzaktan sesli iletişim kurabilmek için ortaya çıkmış bir cihazın orjinal kullanımını bilinçaltında gizlemenin bir yolu gibidir.

Bu, günümüz mecra kültürünün bir başat özelliği ve ekranın etkisi altında girdiği hâl değil mi? Mecralar kendi aralarında alıp verirler, birbirlerini alıntılar ve sanki dev bir aynalı salondaymışcasına devamlı birbirlerini yansıtırlar. Mecra sistemleri arasında kendine atıfta bulunma ve birbirine bağlı olma ağları yaratılırken, kimlik sınırları sürekli karıştırılmakta ve her biri bir diğerine bir mecra olarak hizmet edebilecek hâl gelmektedir. Mecralar, sistematik bir biçimde işe dört elle asılmaktadır tabiri caizse; ve her biri, kendi için olduğu kadar diğerleri çıkarına da "mecra sunmaktadır". Sanki, Marshall McLuhan'ın tarifleriyle artzamanlı mecra peyzajının bir kısmını oluşturan matruşka bebekleri, şimdi eşzamanlı bir düzlem üzerine yansıtılmaktadır. Dolayısıyla, burada bir "mecra"dan anlaşılması gereken, "mecra sunmak" için bir üs, destek birimi ya da bir aktarım biçimidir. Sonuçta, birleşimsel bir çoklu-mecra kalitesi ve genelleşmiş bir MECRALARARASILIK hâli için ödenen bedel, delik deşik olmakla birlikte gelen özerklik ve tekillik kaybıdır.

Dolayısıyla günümüz mecra krizi kısmen mecranın maddiliğinden kaynaklanır. Ya da daha açık söylemek gerekirse, mecrayı bir nesne olarak inşa eden ve aynı zamanda ona iyi tanımlanmış bir kimlik sağlayan kurum tarafından tanımlandığı, güvence altına alındığı, korunduğu ve düzenlendiği hâliyle mecranın maddiliğinden kaynaklanır. Her mecra "korumacı" bir edayla basitçe tanımlanabilir olma özelliğini giderek kaybetmektedir. Bir mecra etrafında herhangi bir "özel mülkiyet" ya da belirli bir eylem alanı kalmamıştır; diğer bir deyişle mec-

ralar artık "ulus devlet" rejimleri sunmaktan çıkarlar. Kaldı ki bu rejim, söz gelimi sinemayı yalnızca maddi bir altyapıya ya da teknolojiye indirgemiş önceden verili bir teknolojiye belirli göstergelerle, belirli beklentilerle, belirli temsil türleriyle, belirli tüketici pratikleriyle dahil olan yalnızca birleşimsel bir biçimsel mantıkla kısıtlamıştır. Kısacası, mecranın bu krizi, her mecraya özgü kimliği inşa eden bu farklı unsurlar yakınsamasını oluşturan herşeyle birlikte cereyan etmektedir.

Bu yönde daha fazla ilerlemeden önce dilerseviz sinemanın günümüzde geçirdiği sarsıntıları bir gözden geçirelim. Sinemanın ölümü pek çok zihni meşgul etmekle birlikte, bu ölümlü hâlihazırda yaşamakta olduğumuz gerçeği hemen hiç dile

MECRALARARASILIK

Asgari bir tanım getirmek gerekirse mecralararasılık, biçim ve içeriğin mecralar arasında aktarıldığı ve göç ettiği bir süreçtir; ki bu süreç, önceden çaktırmadan iş görmekteyken, şimdilerde mecranın alabildiğine yaygınlaşmasıyla birlikte her mecranın kurulumunun bir kısmını borçlu olduğu bir norm hâline geldi. Mecralararasılık ilkesine dayalı bir yaklaşım, verili bir mecraya başka bir mecranın ve o yeni teknolojiyi en başta kendi yörüngesine kabul eden kültürel mekânın bakış açısından bakmak olurdu.

Söz gelimi, ilhamını edebiyat ya da tiyatrodan alan bir film mecralararasıdır. Özellikle de varoluşunun başlangıç yıllarında filmin taşıdığı mecralararasılık belki de ancak şimdilerde girmekte olduğumuz, her mecrayı yeniden tarifleyen ve onları ayıran bölmeleri toptan kaldıran bir çoklu-mecralar dönemi tarafından tekrarlanabilir.

Başlangıçta sinema o kadar mecralararasıydı ki, ona sinema bile demezdi. Erken sinema mecralararası bir çözüm ağının ürünüydü diyebiliriz. Bu "çözüm ağı"na ilişkin sorgulamamız, mecranın başat heterojenliği olan canlandırılmış resimler kültürünün zorunlu mecralararasılığı ışığında ilerlemeli; kurumsal sinema öncesi pratikleri ortaya çıkaran başat 'mecralararası' bağlantıların düğümünü çözmeye gayretimiz ise bu heterojenliğin ışığında ilerlemeli. Sinema, kurum olarak kinematografin yükselişiyle ortaya çıkan yeni mecralararası ilişkilerin yol açtığı çatışmalardan doğdu; gelişimini de massettiği, yok ettiği ya da çepere ittiği bir takım başka kurumsal biçimlerle (türler, KÜLTÜREL SERİ, vb.) sürdürdüğü çekişmeli ilişkilere borçludur. (A.G.)

getirilmiyor; ki, nasıl başladığı sorusu yöneltilmeyen bir ölüm bahsinin pek de bir anlamı kalmıyor. Ne çıkar bu efsanevi başlangıçlardan? En başında nasıl başladığını nasıl belirlemeli? Bu önemli bir meseledir çünkü bize öyle geliyor ki bu meşhur başlangıç (tam olarak, neyin başlangıcı olduğu) hususunda anlaşılamadan, varsayılan sonlanma (tam olarak, neyin sonu olduğu) hususunda da anlaşılamayız. Lumière kardeşlerin icadının ortaya çıktığı 1895 yılı, bize belli bir geleneğin söylediği üzere gerçekten de sinemanın "doğum" yılı mıdır? Biliyoruz ki bu tarih üzerinde evrensel bir uzlaşma yoktur. Açılışı Lumière'in 1895'teki Sinematografiyla değil de Edison ve Dickson'ın 1890

KÜLTÜREL SERİLER

"Kültürel seri" kavramını Quebecli âlim Louis Francoeur'den ödünç alıp geliştirdim. Francoeur, farklı anlamlandırma türlerini içeren çoklu bir sistem tarafından oluşturulmuş hiyerarşik bir sistem tarifleyebilmek için göstergebilime başvurmuştu. Kendisi bu çoklu sisteme kültürel seri diyordu; ben de bu çoklu sistemi alıp kültürel bir paradigma olarak yeniden vaftiz ederek kültürel seri ifadesini —yanılmıyorsam, Francoeur'ün eserinde başka bir yerde geçmiyor— altsistemler ya da daha geniş sistemi oluşturan biçimler olarak kültürel paradigmaya uyarladım.

KİNE-ATRAKTOGRAFI için kültürel paradigma, örneğin ondokuzuncu yüzyıl sonu sahne eğlencesi olabilirdi. Bu kültürel paradigmayı müzik salonu, gölge oyunları, büyü skeçleri, sihirli oyunlar, sirk sanatları, var-yete gösterileri, pandomim, vb. gibi "çeşitli anlamlandırma biçimleri" oluşturuyordu. Bunların her biri bir kültürel seridir ve üst üste binişleri kine-atraktografinin genellikle yine bu kültürel seriler içinden bir mekân oyup çıkarmaya kalkıştığı bir bağlam yaratmıştır.

"Kültürel seri" kavramının kullanımı, günümüzde daha yaygın kullanıma sahip olan 'kültürel pratik' ifadesini içermesi bakımından önemlidir. Pratikler toplumsal, kültürel ve tarihsel gerçeklik hakkında gözlemlenebilir olgulardır. Araştırmacılar (tarihçiler, kültürel sosyologlar, vb.) tarafından nasıl algılandıklarından etkilenmeksizin bölümlere ayrılırlar ve tarihinin ya da tarihsel söylem düzeninin bakış açısını umursamazlar. "Kültürel seri" kavramıysa, aksine, araştırma nesnesini araştırmacının bölümlere ayırdığını ve hikaye olayları, gerçek olaylar ve kültürel seriler oluşturma —ve bunların birbirleriyle olan bağlantılarının açıklanması— görevini üstlendiğini varsayar. (A.G.)

civarındaki Kinetografiyla yapan tarihçilerin sayısı giderek artmaktadır. Üstelik, bu, sonrakinde görüntünün herhangi bir yansıtma biçiminden yoksun, (kamusal olarak film göstermeye 1894 yılında başlamış olan) Kinetoskop olarak bilinen kişisel izleme cihazıyla kısıtlanmış olmasına rağmen böyledir. Başkalıysa doğum tarihi olarak Émile Reynaud'nun Grévin Müzesi'ndeki Optik Tiyatro'sunda düzenli gösterimlere başladığı 1892 yılını kabul eder.⁴ Daha başkaları için bu yıl müphem Filoteo Albernini figürünün icadının tarihlendiği 1894'tü,⁵ vb.

KİNE-ATRAKTOGRAFI

Kine-atraktografi 1890'larla 1910'lar arasında hüküm sürdü. Son zamanlarda araştırmacılar animasyonun sinemanın erken döneminde üstlendiği role dair uzlaşmış gibiler. Bu rol, KURUMSAL SİNEMA paradigması dahilinde gerçekleştirilen filmlere kıyasla o kadar belirgin ki, yirminci yüzyılın sonunda üretilmiş olan kısa seyirliklerin üretim ve sergilenme koşullarıyla, söz gelimi Birinci Dünya Savaşı sırasında üretilmiş olan uzun metraj yapımları birbiriyle bağdaştırmak imkansız. Diğer bir deyişle, biz henüz sinema tarihine başlamamışken kine-atraktografi animasyon dünyasına 1908-10'lara kadar hükmetti.

Kine-atraktografi teriminin sunduğu avantajlardan biri de tanımının gözlemlemeye çalıştığımız fenomeni bağlamsallaştırmayı mümkün kılıyor olması. Öncelikle fenomeni kendisi gibi dikey kavrayabilmemizi sağlıyor. Bu yeni aygıt sayesinde yeni ATRAKSİYONLAR ya da yeni sosuna bulandırılmış eski atraksiyonlar sunulabiliyor. Terim aynı zamanda yatay denebilecek, fenomenin yassılaştığı bir kavranışa da imkan tanıyor, öyle ki, tanımın gereği atraksiyonlar arasında bir atraksiyon olduğunu hatırlıyoruz.

Kine-atraktografinin atraksiyonları gösterinin doruğa ulaştığı, animasyona darbe vuran saldırgan anlardır. Söylemlerinin her yerine dağılmış hâldedir ve çoğu görüşlerinin özünü oluşturur. Erken kinematografinin anlatıcıya ihtiyacı yoktu. Filmsel anlatıcı denen bu içerden ve görece görünmez faile; kine-atraktografinin atraksiyonlarına kendi performanslarının atraksiyonunu ekleyen panayı çığırkanını, müzik salonlarındaki ana etkinlikleri, vodvil ya da konser kafeleri ve sinema tellallarını yeğler. "Sinema" gelişmekteyken ve henüz kurumsallaşmazdan evvel, kine-atraktografi pratikleri üzerinden diğer kurumların kısıtlamalarına maruz kalmıştı. (A.G.)

Sinema her daim ölmektedir. Hatta sinemanın yirminci yüzyıl boyunca defalarca "öldüğünü" söyleyecek kadar ileri gidebiliriz (tabii ki, her seferinde zümrüdüanka gibi küllerinden yeniden doğmuştur). Bu tarihsel mesafeden belli bir dönemde sinemanın "eli kulağındaki ölümü" olarak duyurularına baktığınızda görünen, bir krizden daha fazlası değildir.

Üçüncü binyıla girerken sinema önceden yaşadığı sayısız "ölümlere" rağmen bazı insanlar için yine ölüm sürecine girmiştir. Oysa, sonlanan yüzyılın bize öğrettiği üzere sinema ölüm sürecine girdiği her seferinde sinema hakkındaki her şey ölmemiştir. Öyleyse ölümlerinin hiçbiri gerçek ölüm değildir: Mecra bir bütün olarak asla ölmedi; her ölümden sinemanın yalnızca bir parçası öldü. Dahası, söz konusu ölümlerin her birine bir yeniden başlangıç, bir yeni başlangıç eşlik etmişti.



9 786050 624922