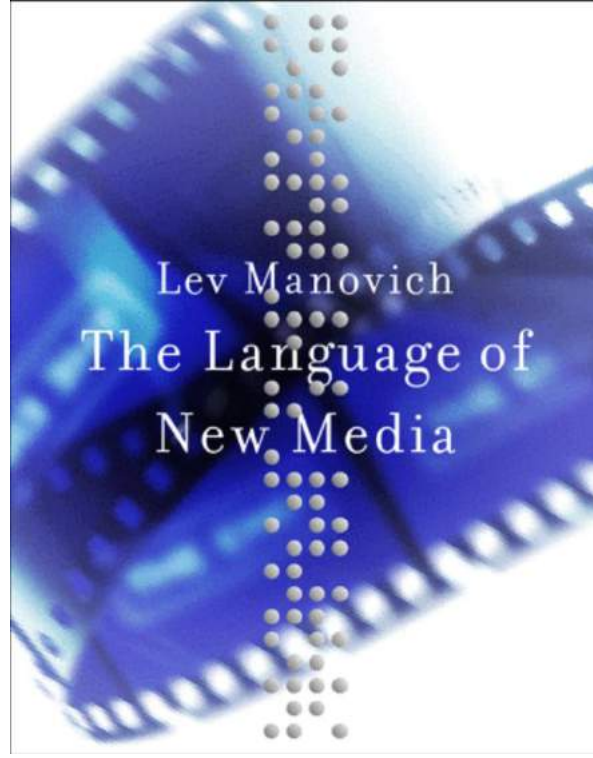
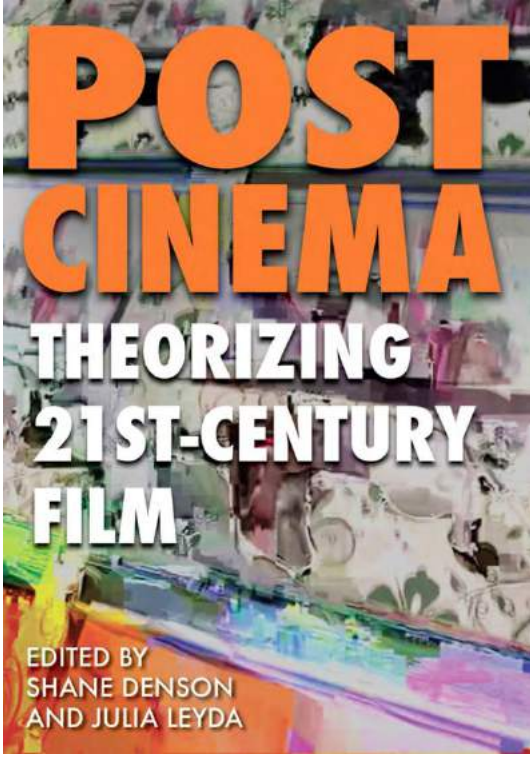


POST-SİNEMA I: LEV MANOVİCH

Seda Usubütün

Post-Sinema, günümüz film pratiklerini yansıtan, genel kabul görmüş bir terminoloji değil. 21.yy'da hareketli görüntü üretimini belirleyen teknolojik, estetik, sosyal ve ekonomik koşulları, ortaya çıkardığı yeni algı ve hissiyat biçimlerini anlamlandırmak üzere yapılan kuramsal çalışmaları kapsamaya çalışan 2016 basımı bir derleme kitabın adı. **Shane Denson** ve **Julia Leyda** editörlüğünde, *Post-Sinema: 21.yy Film Çalışmalarının Kuramlaştırılması* (Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film, 2016) ismiyle e-kitap olarak yayımlanan bu kitap, 21.yy medyasının yeni duyarlık biçimlerini nasıl şekillendirdiği ve yansıttığı sorusuna yanıt aramaya çalışıyor. Çoğu zaman yeni medya olarak adlandırılan bu alandaki ürünlerin farklı kuramcılarca ortaya konmuş pek çok ortak özelliği var: dijital, interaktif, bir ağın parçası, mobil, sosyal, süreçsel, algoritmik, birikimli, çevresel ve birbirine yaklaşma eğiliminde. Son yıllarda, dijital medya ile özdeşleşmiş “yeni medya” terimi yerine, bu özellikleri (ve daha önemlisi sinematik olan ile ilişkisini) daha iyi kavrayan “post-sinema” terminolojisi de öneriler arasında. **Denson** ve **Leyda** (2016), bu önerileri ciddiye almış araştırmacılar olarak kitaplarının giriş bölümünde post-sinemanın yalnızca “sinema sonrası” anlamına gelmediğine hatta “yeni” olmadığına vurgu yapıyorlar. “Post-sinema”nın 20.yy'ın sinematik rejiminin ardı sıra geldiğini ancak radikal bir kopuş veya alternatif anlamı taşımadığını, medyanın aracılık etme biçimlerindeki değişiklikleri öncesi ile ilişkilendirerek adlandırabilmek ve alandaki farklı üretimleri şemsiye bir terminoloji altında yatay ve dikey ilişkisellikleri içerisinde ele alabilmek açısından kullanışlı bir yaklaşım olduğunu savunuyorlar.

Denson ve **Leyda**'nın *Post-Sinema: 21.yy Film Çalışmalarının Kuramlaştırılması* (2016) kitabında yer alan çok sayıda kuramcı ve ele aldıkları post-sinema kavramlarını gözden geçirmek üzere hazırladığımız bu yazı dizisinde ilk durağımız alanın en fazla alıntılanan kuramcısı **Lev Manovich** olacak.



Lev Manovich-Yeni Medyanın Dili (2001)

Rus asıllı Amerikalı bilgisayar ve medya kuramcısı olan **Lev Manovich**'in en bilinen tezi, 19.yy sonlarından itibaren bizlerin sinematik bir bakış kazandığımız, artık dünyaya kameralar ardından bakmakta olduğumuz. Medya kuramcısı olarak artık klasikleşmiş olan kitabı *Yeni Medyanın Dili*'nde (Manovich, 2001) film kuramları, sanat tarihi ve edebiyat kuramlarından yararlanarak geliştirdiği yaklaşımı ile, yeni medyanın tanımlanmasında pek çok yeni medya ürünüde ortak olan (hatta tarihsel ve sosyal bağlamda da ortaklaşabilen) kurucu bir dil, bir dizi yapısal ve poetik özellikten yararlanılabileceğini söyler (Galloway, 2011).

Kitabın ilk bölümünde yer verdiği, yeni medyayı tanımlayan beş prensip: sayısal temsil (numeric representation), modülerlik (modularity), otomasyon (automation), değişkenlik (variability) ve kod çevrimidir (transcoding). Bu prensipler evrensel yasalar olmaktan çok, verinin bazı estetik özelliklerini tarif eder ve enformasyonun yaratılma, saklanma ve anlamlandırılmasını sağlayan temel yolları tanımlamaktadır. Bu prensipler çevresinde *Yeni Medyanın Dili*, poetik ve kültürel estetik disiplinlere katkı sağladığı gibi yazılım çalışmaları alanına da yeni temel kavramlar sunuyor.

Galloway'e (2011) göre **Manovich** bir modernist. Analizlerinde tekrar tekrar eldeki medyanın esasına, teknolojinin teknikleri ve özelliklerine gönderme

yapması ve bu nitelikleri yeni olandan söz etmek için kullanıyor olması nedeniyle tarihsel bir bakış açısı olduğunu söyleyebiliyoruz. Yeni olanın aslında sandığımız kadar da yeni olmadığı sonucuna çok sık varan **Manovich**'in önemli bir iddiası sinemanın yeni medya olarak adlandırılabilen ilk medya olması. Sinemanın sentezleyerek bir araya getirdiği teknikler arasında düzenleme, birleştirme, dijital örnekleme (fotografik imgelerin zaman içinde sabit bir hızla yakalanması) ve makina otomasyonu zaten vardı. Sinematik olandan devralınan tekniklerin yanı sıra, **Manovich**'in kitabında yeni medya için ortaya attığı pek çok estetik iddia günümüz dijital medya tartışmalarında kullanılmaktadır. Özellikle veri tabanını medya içeriğinden bağımsız olmayan bir yapı olarak tanımlama çabası ve görüntülerin art arda dizilmesi ile *sentaktik* ilişkilerin görünür olduğu ancak bu lineer ve anlatısal yapının ardında seçilmemiş imgelerin oluşturduğu *paradigmatik* ilişkilerin görünmez kılındığı sinemanın aksine, veri tabanına dayalı etkileşimli (interaktif) medya ürünlerinde tüm materyalin izleyici tarafından anlatısı kurulmak üzere görünür kılındığı belirlemesi (Manovich, 2001, sy 218-243), yeni medyanın yapı ve biçim ilişkilerinin tartışılabilceği kuramsal bir zemin hazırlamıştır.

Manovich'in kitabında bir yandan yeni medyanın özgün özellikleri tanımlanmaya çalışılırken bir yandan da bu tekniklerin pek çoğunun sinematik olduğu, hatta sinema öncesi döneme uzandığı iddiası, farklı dönemsel katmanları iç içe geçiren, tarihsel düşünce yapısını yansıtır: “*Bilgisayar çağının görsel kültürü görünüş olarak sinematik, materyal olarak dijital ve mantık olarak sayısaldir (yazılıma dayalı/algoritmik).*”

Lev Manovich-Dijital Sinema Nedir (2016)

Denson ve **Leyda**'nın *Post-Sinema: 21.yy Film Çalışmalarının Kuramlaştırılması* (2016) kitabında yer alan, **Lev Manovich**'e ait *Dijital Sinema Nedir?* başlıklı yazı ise, ilk olarak 1996 yılında Alman elektronik dergisi *Telepolis*'de yayımlanan düşüncelerinin bir uzantısıdır. Bu yazıda **Manovich**'in ana tezi, günümüzde dijital sinemada imgelere yapılan müdahalelerin 19.yy'daki sinema öncesi elle boyama veya canlandırma pratiklerine bir geri dönüş anlamına geldiğidir. 20.yy'da sinemanın, bu teknikleri animasyonun alanına sınırlaması ve kendini kayıt yapan bir medya olarak tanımlamasına karşın, dijital çağa geçiş ile

bu teknikler film yapımı süreçlerine geri döner ve sinema artık animasyondan ayırt edilemez hale gelir.

Bu iddiayı biraz daha açmak çabası içinde **Manovich**, 20.yy sineması için **Metz**'in bir "süper-genre" olarak tanımladığı "hikaye anlatıcılığı" ana özelliğine bir ekleme yapıyor ve o zamanlar sözü edilmeyecek kadar bariz olan ama dijital sinemaya geçiş sonrası farklı bir anlam kazanan önemli bir özelliğinin daha altını çiziyor: sinema çağında kurmaca filmler hemen her zaman *canlı-çekim* filmlerdi; yani gerçek mekanlarda gerçekleşen gerçek olayların modifiye edilmemiş fotografik kayıtlarından elde ediliyorlardı. Büründüğü biçimsel yenilikler ne kadar karmaşık olursa olsun sinema, temellerini gerçeklik ile olan bağlantısı üzerine kurdu. Yirminci yüzyılın yerleşen bir teknolojisi olarak sinema, yapay olan ile ilişkisinin üzerini örttü ve *belirtisel (indexical)* olanın sanatı oldu. Sinema öncesi dönemin film yapım pratikleri olan elde (manuel) imge imalatı, döngüsel hareketlilik ve uzam ve hareketin farklı katmanlarda ortaya konması, artık yalnızca sinemanın bir gölgesi haline gelen animasyonun alanına itildi. Oysa bu pratikler aslında sinemadan tamamen dışlanmamışlardı, canlı-çekim üzerine giydirilen çok fazla katman vardı, yalnızca sinema bunu izleyicilerinden saklamayı tercih ediyordu. Nasıl mı?

Animasyon sinema, yapay karakterini ve imgelerinin kurmaca oluşunu açıkça kabul eden, görsel dili fotografik olana değil grafik olana yaslanan, bilinçli olarak devamlılık hedefi olmayan, detaylı ama durağan bir arka plan üzerinde karakterlerin düzensiz ve kesintili hareketlerini yansıtan çok katmanlı bir karaktere sahipti. Buna karşın sinema özel efektler, yeşil perde ve modeller içeren yapım süreçlerini saklama eğiliminde oldu hep. **Manovich**'e göre, yansıttığı gerçekliğin çoğu zaman sinemasal imge olmak dışında bir gerçekliği olmadığını izleyicilerine ve kendine karşı inkar eden sinema, uygulayıcılar, tarihçiler ve eleştirmenlerin de uzlaşımıyla, var olan gerçekliğin basit kaydını yapan bir teknoloji olarak kendini merkeze yerleştirdi ve animasyon sinemayı *perifere* itti. Ta ki dijital çağa girene kadar... Dijital çağda fotografik olarak gerçekçi sahnelerin bilgisayar yardımı ile 3-D animasyon teknikleri kullanılarak herhangi bir canlı-çekim olmaksızın oluşturulabilme olanağı doğduğunda, sinemanın *belirtisel* kimliği de sorgulanır hale geldi.

Dijital sinemayı bastırılmış olanın geri dönüşü olarak adlandıran **Manovich**, **Denson** ve **Leyda**'nın kitabındaki bölüm başlığı olan *Dijital Sinema Nedir?* sorusuna yazının sonlarında şöyle yanıt veriyor: "*Dijital sinema, kendini oluşturan*

ögelerden biri de canlı-çekim olan, özel bir tür animasyondur". Bu tanımını destekleyen gözlemleri ise şöyle özetlenebilir (Manovich, 2016):

1. Canlı-çekim görüntüleri artık film yapmak için gerekli tek ham madde olma özelliğini kaybetmiştir.

2. Canlı-çekim görüntü dijitalize edildiğinde (veya doğrudan dijital formatta kaydedildiğinde) film öncesi gerçeklikle olan belirtisel ilişkisini kaybeder. Bilgisayar, fotografik lens ile elde edilen, bir görüntü programında işlenen veya 3-D grafik programı ile yaratılan imgeler arasındaki farkları ayırt edememektedir, çünkü hepsi piksel dediğimiz aynı maddeden oluşur. Ve pikseller, kaynağı ne olursa olsun, kolayca değiştirilebilir, özellikleriyle oynanabilir ve kaynağı ile olan bağını kaybeder.

3. Canlı-çekim görüntü geleneksel film yapımında kullanılan haliyle (dijitalize edilmeden) korunsa bile ileri düzenleme, canlandırma ve biçimlendirme teknikleri için ham madde olarak işlev görür. Fotografik sürece özgü görsel realizmini korusa da film, "elastik gerçeklik" olarak adlandırılan, eski zamanlarda yalnızca boyama ve canlandırma teknikleri ile olası olan bir nitelik kazanır. "Aslında olamayacakken olabilirmiş gibi algılanması isteniyormuş gibi görünen", farklı bir tür gerçekliktir bu (Manovich, 2016).

4. Kurgu ve özel efektlerin işlenmesi de farklı kişilerce gerçekleştirilen farklı aktiviteler olmaktan çıkmıştır. Dijital görüntülerin manipülasyonu bilgisayar programlarının özellikleri nedeniyle zaman, uzam veya ölçekten bağımsız olarak, tek bir ekran başında aynı kişi tarafından gerçekleştirilebilir hale gelmiştir. Dolayısıyla görüntülerin zaman içinde sıralanması, uzam içerisinde düzenlenmesi, belli parçalarının modifiye edilmesi ve hatta tek tek piksellerinin değiştirilmesi işlemleri, hem pratik hem kavramsal olarak bir ve aynı işlemdir artık.

Bu prensipleri dikkate alınca **Manovich**'in dijital sinema için öngördüğü formül de şu şekilde kendini göstermektedir:

Dijital film = canlı-çekim materyali + boyama + görüntü işleme + düzenleme + 2-D bilgisayar animasyonu + 3-D bilgisayar animasyonu

Sinema döneminin temel özelliği olan canlı-çekim görüntüler, dijital dönemde elle manipüle edilen ham maddeye indirgenmiştir ve filmi oluşturan farklı unsurlardan yalnızca bir tanesidir. Yazının çıkış noktasına geri dönecek olursak, sinemanın doğumuna öncülük eden görüntü elde etme ve canlandırma teknikleri sinema tarafından bir kenara itilmiş, ancak dijital sinemanın kurucusu olarak geri

dönmüşlerdir. Hareketli görüntünün tarihinde tamamlanmış bir döngüden söz etmektedir **Manovich**.

Denson ve **Leyda**'nın post-sinema tartışmak istediği bir kitapta ilk bölümü ayırdığı **Manovich**'in yeni medyanın kavramlarını tanımlayan ve alanı kuramsallaştıran önemli bir figür olduğu kuşkusuz. Göz attığımız iki metninde de analizlerini sinema dönemi ve sinema öncesi dönemdeki tekniklerden doğru inşa ediyor oluşu, alanın diğer kuramcılarından ayrıksı olarak günümüz dijital sinemasını anlamak için gerekli tarihsel lense ve teknik birikime sahip olduğunu gösteriyor. Analizleri bizi kaçınılmaz bir çıkarıma yöneltiyor. Tarihin ilerleyişi ister doğrusal, ister küçüklü büyüklü tamamlanan döngüsel, isterse de geriye dönük olarak tekrar tekrar kurulan anlatısal özellikte olsun; sinema dönemini geride bırakmış ve dijital tarafından ele geçirilmiş bir çağda yol almakta olduğumuzu kabullenirsek eğer; günümüz hareketli görüntülerinin önceki dönemdekilerle arasında en kayda değer teknik ve algısal farkı olan “canlı-çekim görüntülerin kullanımı ve gerçeklikle olan ilişkisi”nin, çağımızın moda imleyeni olan “post-hakikat” sularında tamamen can verdiğinden kuşkulabiliriz sanırım.

Kaynaklar

Alexander R. Galloway What Is New Media?: Ten Years After The Language of New Media, Pbworks, 2011. link. http://eng5010.pbworks.com/f/GallowayO_SFINAL.pdf

Lev Manovich, The Language of New Media, The MIT Press , 2001.

Lev Manovich, What is Digital Cinema, In Shane Denson & Julia Leyda (eds), Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film Falmer: REFRAME Books, 2016.

Shane Denson & Julia Leyda (eds), Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film Falmer: REFRAME Books, 2016.