DİJİTAL DÖNEMDE ERKEN SİNEMA TARİHİNİ OKUMAK

Âlâ Sivas Gülçur[1]

Özet

Sinema ve dijital teknolojinin buluşması, ilk kez 70'li yıllarda George Lucas'ın popüler filmi Yıldız Savaşları'nda kullanılan hareket kontrol sistemleriyle gerçekleşmiştir. Bundan sonra dijital sinemanın gelişimi 90'lı yıllarda dijital videoların pratik birer kayıt aracı olarak kullanılmasıyla ivme kazanmıştır. Teknolojik gelişmeler bağlamında dijital sinema, sesli ve renkli filmin icadından sonra üçüncü teknolojik devrim olarak tanımlanmıştır. Bununla birlikte, Lev Manovich, Robert Stam ve Thomas Elsaesser gibi teorisyenlere göre bu yeni dönem, sinema öncesi dönem ile ve erken sinema tarihi ile benzerlikler ve kesişmeler barındırmaktadır. Bu çalışma, dijital sinema dönemini sinema sanatının geçmişini okumak için yeni bir olanak olarak ele almayı hedeflemektedir. Çalışmada teorik yaklaşımların ardından dijital dönemde çevrilmiş ve konusunu dünya sinema tarihinden alan üç film – Paris'te Çılgın Macera (Bibo Bergeron, 2011), Hugo (Martin Scorsese, 2011) ve Artist (Michel Hazanavicius, 2011) incelenecek ve söz konusu filmler aracılığıyla erken sinema dönemine ilişkin bir okuma yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: *Dijital Sinema, Sinema Öncesi, Erken Sinema Tarihi*

READING EARLY FILM HISTORY IN THE DIGITAL ERA

Abstract

The combine of digital technology and cinema emerged in 70s with motion control systems which was used for the first time in George Lucas' popular movie Star Wars. Then, its progress is accelerated in 90s with the use of digital videos as practical recording tools. In the context of the technological developments, digital cinema has been defined as a third revolution throughout film history after the invention of talkies and color films. However, according to the theorists as Lev Manovich, Robert Stam and Thomas Elsaesser this new era has also some similarities and intersections with pre-cinema and early years. This study aims to discuss digital film era as a new possibility to read the past of cinema art. After viewing theoretical perspective, the films A Monster in Paris (Bibo Bergeron, 2011), Hugo (Martin Scorsese, 2011) and The Artist (Michel Hazanavicius, 2011) made in the digital era and based on the themes from world film history, will be examined in order to read early cinema.

***Keywords*:** *Digital Cinema, Pre-Cinema, Early Film History*

1. Giriş

Sinema ve dijital teknoloji buluşmasının geçmişini[2] kısaca hatırlamak için 70'li yıllara dek uzanmamız gerekir: İlk kez 1977'de George Lucas'ın çektiği Yıldız Savaşları'nda kullanılan hareket kontrol sistemleriyle sinemada bilgisayar yönlendirmeli özel efektler göze çarpar. Ardından sinemanın dijitalleşme süreci 1980'lerde bilgisayarlı kurgu ve ses sistemleriyle gelişir. 90'lı yıllarda dijital video pratik bir kayıt aracı olarak keşfedilirken, kurgu yazılımları da laptoplarda kullanılabilir hale gelir. Eş zamanlı olarak World Wide Web internete kolay erişimi sağlar. 1993 yılında yalnızca 1.3 milyon kişi internet kullanıcısı iken, 2000'lerden itibaren bu rakam 300 milyonu geçer. Kısa bir süre sonra DVD, bir

1. Doç. Dr., asivas@ticaret.edu.tr, İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye.

2. Sinemada dijital dönemin geçmişine ilişkin detaylar, bu dönemin barındırdığı avantajlar, dezavantajlar ve imkânlar için bkz. Sivas, A. (2011) "Sinemada Dijital Dönem", içinde Hepkon, Z. ed. İletişim ve Teknoloji: Olanaklar, Uygulamalar, Sınırlar, İstanbul: Kırmızı Kedi, ss. 83-102.

tüketici eğlencesi formatı olarak sunulur ve videoteyplerin yerini alır. Bu gelişmeler film ve dijital medya arasındaki dönüşümün tamamlanmak üzere olduğuna işaret eder ve şu soruyu akla getirir: Neden bir sinemacı filminin yapım, pazarlama, dağıtım ve gösterim aşamalarını bütünüyle dijital ortamda gerçekleştirmesin? (Thompson&Bordwell 2003: 720)

Teknolojik gelişmeler bağlamında dijital sinema, sesli ve renkli filmin icadından sonra sinema tarihinde üçüncü teknolojik devrim olarak tanımlanır. Bununla birlikte sinemanın dijitalleşmesine ilişkin teorilerin bir kısmı bu yeni dönemin sinema öncesi ve erken sinema tarihi ile benzerlikler ve kesişmeler barındırdığını öne sürer. Bu çalışma, dijital sinema dönemini sinema sanatının geçmişini okumak için yeni bir olanak olarak ele almayı hedeflemektedir. Çalışmada öncelikle 'Sinemanın Dijitalleşmesi' başlığı altında bu yeni döneme ilişkin kuramsal görüşlere yer verilecektir. Ardından dijital dönemde erken sinema tarihini okumaya olanak veren filmler incelenecektir. Bu bağlamda 2011 yılında dijital teknolojinin sunduğu olanaklarla çekilmiş ve içeriğini dünya sinema tarihinden alan üç ana akım film – Paris'te Çılgın Macera (Bibo Bergeron), Hugo (Martin Scorsese) ve Artist (Michel Hazanavicius) - incelenecek ve söz konusu filmler aracılığıyla erken sinema dönemine ilişkin bir okuma yapılacaktır.

2. Sinemanın Dijitalleşmesi

Lev Manovich, yeni medya kavramının ortaya çıkışında iki tarihsel rota olarak farklı kanallarda ilerleyen medya ve bilgisayar teknolojilerinin kesişmesinin etkili olduğunu belirtir. Daguerre'in daguerreotype'ı ve Babbage'ın analitik makinesi, Lumiére kardeşlerin Cinématographie'si ve Hollerith'in çizelgeleyicisi tek bir aygıtta buluşmuştur. Varolan bütün iletişim araçları bilgisayarın erişebileceği sayısal verilere çevrilmiştir. Böylece grafikler, hareketli görüntüler, sesler, şekiller, alanlar ve metinler hesaplanabilir olmuş, bilgisayar verileri öbeği haline gelmiştir. Medya ve bilgisayarın karşılaşması, hem iletişim araçlarının hem de bilgisayarın kimliğinde değişiklikler yaratmıştır. Bilgisayar, artık yalnızca bir hesap makinesi, kontrol mekanizması veya iletişim aygıtı olmaktan çıkarak bir medya işlemcisine dönüşmüştür. Günümüzde bilgisayar, karmaşık işlemleri çözüme ulaştırabilmektedir. Verilmiş bir imgenin bileşimi veya içeriğindekine benzer imgeleri bulmak için görsel veritabanlarını araştırabilmekte, bir filmin sahne geçişlerini ayırt edebilmekte veya bütün sahne ve aktörleriyle birlikte bir sinema filmi sahnesini sentezleyebilmektedir. (Manovich 2010: 470-471) Manovich'in (2001: 287) "Bilgisayarlaşma hareketli görüntü anlayışımızı nasıl etkiliyor?" sorusu dijital sinemaya yakından bakmamızı gerekli kılmaktadır.

Dijital sinema, günümüzde dijital araçlarla sinemasal efektler yaratma gibi genel bir kanıya dönüşmüş olsa da, Thomas Elsaesser ve Malte Hagener, terimin özündeki varsayımlardan bazılarını masaya yatırmak gerektiğini vurgularlar. Dijitalin, analog kayıtları ve sembolik gösterimleri sayılarla depolanabilecek ve herhangi bir iletişim aracında yeniden üretilebilecek elektronik uyarımlara dönüştürebilme kapasitesi şeklinde algılanması, terimin tam da yeni bir ontoloji olduğunu göstermektedir. Sinemaya dair asli olarak bildiğimiz her şey dijitalin özel efektlerinden birine dönüşmüştür. Eski ile yeninin melezliği ve geçişi çağrıştıran bağlanmasını kabullenmek veya sinemanın geçmişten beri dijital olma isteğine sahip olduğunu farz etmek yerine dijital sinema, sıfatın isme baskın çıktığı yeni bir hiyerarşik ilişkiyi haber vermektedir. Sinema, bundan böyle dijitalin bir sıfatı, özelliği konumundadır. (Elsaesser ve Hagener, 2014: 308-310)

Robert Stam, sinemanın dijital teoriyle buluşmasını post-sinema olarak ele alır. Bu süreçte sinema, ister fotoğrafik, elektronik veya sibernetik olsun, görsel işitsel araçların daha kapsamlı akımına karışmaktadır. Popüler sanatların kralı statüsünü kaybeden sine-

ma, günümüzde televizyon, bilgisayar oyunları, bilgisayarlar ve sanal gerçeklikle rekabet etmek zorundadır. Geniş bir simülasyon aygıtları spektrumunun sadece tek, nispeten dar bir şeridi olarak yedinci sanat, artık personel, finansman ve estetik açısından çapraz bir üremeyle televizyonla antitez olmaktan çok devamlılık içinde görülmektedir. (Stam, 2014: 323) Artık filmler, televizyon ve bilgisayar araçları arasındaki farklar hızla azalmaktadır. Fotoğrafik temelli görüntünün yerini dijital imge almıştır; perde formatı küçüktür, projeksiyon temelli değildir ve söz konusu etkileşim özelliği seyirciyi bir kullanıcıya dönüştürmüştür. (Friedberg, 2010: 270, 271)

Bu yaklaşımlara ek olarak dijital sinemanın erken sinema dönemiyle kesişmeler ve benzerlikler barındırdığına ilişkin görüşler mevcuttur: Örneğin Manovich, "Dijital sinema nedir?" sorusunu "canlı aksiyonu birçok elemanından biri olarak kullanan özel bir animasyon olayı" (2001: 302) şeklinde cevaplamaktadır. Bu ifadeyle Manovich (2001: 302-304), dijital sinemanın sinema tarihinin erken yıllarını-sinematografın doğuşuna zemin hazırlayan, Phenakistoscope, Zootrope, el yapımı büyülü fener slaytları gibi sinema öncesi çalışmaları-çağrıştırdığını belirtmekte ve dijital çağda sinemayı resim sanatına benzetmektedir. Benzer şekilde Stam, sinemanın günümüzdeki durumunun esrarengiz biçimde sinemanın bir araç olarak başlangıcını anımsattığını öne sürmektedir. "Sinema öncesi" ve "post-sinema" birkaç yönden birbirini andırmaktadır: Her iki dönemde de her şey mümkün görünmektedir. Sinema öncesi dönemde de şimdiki gibi, sinema geniş bir yelpazedeki başka simülasyon cihazlarıyla komşuluk yapmıştır. Bununla birlikte şimdi, o zamanki gibi sinemanın medya sanatları arasındaki rakipsiz pozisyonu belirsizdir. Nasıl ki erken sinema bilimsel deneyler, burlesk ve küçük şovlarla komşu ise, post-sinemanın yeni biçimleri evden alışveriş, video oyunları ve CD-ROM'larla komşudur. (Stam, 2014: 326) Buna ek olarak Elsaesser ve Hagener'e göre dijital sinema, geleceğe uzanan birtakım yolların temelini attığı gibi sinemanın geçmişine de yeni bir erişim yolu sağlamaktadır: Her uzunlukta, türde filmin çekileceği, her boyutta ekranlarda gösterileceği, her formata uygun olacağı ve ürünün fiyatına göre değil, içinde bulunduğumuz koşullara göre değer biçileceği bir geleceğin temelini atarken; sinemanın ilk yıllarında büyük rol oynamış kamusal ile özel alan arasındaki ilişkiyi yeniden düzenlemektedir. Artık insanlar evlerinde oturup bilgisayar veya ev sinemasının başında kendilerini tecrit etse de, internet siteleri, bloglar ve sosyal ağlar sayesinde toplumsal yayınlar bir standart halini almıştır. (Elsaesser ve Hagener, 2014: 314) Özetle, bu yaklaşımlar çerçevesinde dijital sinema, teknolojik gelişmeler ışığında ileri bir adım ve yeni bir dönem olmasının yanı sıra, sinematograf öncesine ve erken sinemaya hem yapısal olarak hem de çevresindeki diğer araçlarla kurduğu ilişki açısından yakın durmaktadır.

3. Dijital Filmlerle Sinema Tarihini Okumak

Dijital sinema döneminde, yeni teknolojik olanaklarla çevrilmiş, ancak içeriğini sinema sanatının başlangıç yıllarından alan üç ana akım film, sinema tarihine dair okuma olanağı sağlamaları açısından dikkat çekicidir. Aşağıda değerlendirmelerini yapacağımız bu örnek filmlere geçmeden önce sinemanın başlangıcına dair kısa bir hatırlatma yapmak yararlı olacaktır:

Sinema, "sinemanın teknik aygıtları" anlamına gelen "sinematografi" terimiyle başlar. Bu yüzden sinemanın icadından ziyade, sinematografinin icadından söz etmek yerinde olur. Bilindiği üzere, 19. yüzyıl teknolojinin Batı'da genel anlamda geliştiği bir dönemdir ve sinematografi de teknik aygıtların birleşimi olarak bu yüzyılda yapılan keşif ve icatların bir toplamıdır. (Ceram, 2007: 2-3) Sinematografın icadını mümkün kılan ve hareketsiz görüntülerden hareket yanılsaması yaratmaya olanak veren en önemli aşama, görsel deneyimin anlaşılması ve çözüme ulaştırılmasıdır. Hareket yanılsaması esasına

giden yol, optik alanındaki gelişmelerle iç içe ilerler. Bu çerçevede, Isaac Newton'un renk çarkı, John Ayrton Paris ve John Frederick William Herschel'in Thaumatrope'u, Michael Faraday'ın çarkı, Simon Ritter Von Stampfer'in Stroboscope'u, Joseph Plateau'nun Phénakistoscope'u, Emile Reynaud'nun Praxinoscope'u ve optik tiyatrosu hareket yanılsamasının esasına ilişkin öne çıkan adımlardır. (Abisel, 2014: 6-9) 19. yüzyılın bu tür teknik icatlarının ardından sinematograf, dış dünyanın kopyalanmasında ulaşılan en ileri noktayı temsil eder. Başlangıçta, hareketin ve hızın perdeye yansıması, sadece izleyenleri heyecanlandıran çarpıcı bir olay gibi görünür. Ancak kısa süre sonra sinematograf, yerleşik kalıpların yıkıldığı, çağın gereği "yeni"nin aranışına yanıt verircesine kitlelerin günlük yaşamına girer. Sinemanın kitle iletişimindeki gücü fark edilir. Filmler, tanıtım ve propaganda aracı olarak kullanılmaya başlar. Sinema sayesinde dünya küçülür; insanlar birbirleri arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları onunla görürler. Günün gerçekliğini aslına en yakın biçimiyle gelecek kuşaklara taşıyacak bir araç doğmuştur. (Abisel, 2014:1-2)

3.1. Paris'te Çılgın Macera: Teknolojik Bir Buluş ve İlk Film Gösterimleri

Paris'te Çılgın Macera, orijinal adıyla ***Un monstre à Paris*** (***Paris'te Bir Canavar***), Bibo Bergeron'un yönettiği dijital üç boyutlu animasyon tekniğiyle çekilmiş bir yapımdır. Filmin öyküsü 1900'lerin başında Paris'te geçmektedir: Sinema icat edilmiştir. An'ın yakalanması esasına dayalı ilk filmlerin gösterimi yapılmaktadır. Sinema, kent yaşamının içindeki yerini almıştır. Başkarakterlerden Emile, bir sinema tutkunudur. Film göstericisi olarak çalışmakta, bir yandan da kamerasıyla gündelik yaşamdan kayıtlar almaktadır. Bilime ve deneye meraklı arkadaşı Raoul ile bir gün bir serada deney yaparlar ve kaza sonucu bir canavar yaratırlar. Bu canavar, kırmızı gözleri, dört ayağı olan devasa boyutlarda bir piredir. Canavar, Paris sokaklarında serbestçe dolaşarak halka korku saçmaya başlar. Sadece genç ve güzel kabare yıldızı Lucille, onun yeteneklerinin farkına varır. Canavar konuşamasa da çok güzel şarkı söyleyip dans edebilmektedir. Bundan sonra Lucille'in yardımıyla dev pire kabarede ona eşlik eden bir gitar virtüözüne ve dansçıya dönüşür.

Filmin açılış sahnesi, sinema tarihinin ilk yıllarındaki bir film gösteriminin dijital üç boyutlu teknolojiyle yeniden üretilmesiyle başlar: Henüz analog gösterim çağıdır. Film makarasının kusursuz akışı makinistin gözetiminde gerçekleşir. "Paris Haberleri" başlıklı aktüalite filmi perdeye yansıtılır. Seine Nehri'nin yükselmesi nedeniyle şehir sular altındadır. Nehir kenarında yaşayan insanlar tahliye edilmişlerdir.

Filmin evreni ve karakterleriyle tanışmamızın ardından, Emile ve Raoul'un deneysel merakları sonucunda yarattıkları canavar, sinematografinin icadına ilişkin temsili bir okuma yapmaya olanak verir: Bir önceki başlık altında kısaca ele aldığımız gibi 19. yüzyılda teknoloji, Batı'da genel anlamda gelişmiştir. Sinematografi ise teknik aygıtların birleşimi olarak bu yüzyılda yapılan keşif ve icatların bir toplamıdır. Bu çerçevede, Emile ve Raoul'un deneysel çalışmaları söz konusu yüzyıldaki keşif ve icatların toplamına işaret ederken yarattıkları canavar da sinematografın birebir karşılığı olarak okunabilir. Bu noktada sinematografın ilk günlerini, ilk film gösterimlerini ve ilk izleyenlerin tepkilerini hatırlamak yararlı olacaktır:

Bilindiği gibi, sinemanın resmi tarihi 1895 yılında Lumiére Kardeşler'in Paris'te düzenledikleri ilk film gösterimleriyle başlatılır. İlk gösteriler, başlangıçta pek ses getirmese de birkaç hafta sonra büyük başarı kazanır. Bunun üzerine Lumiére'ler sinematograf stoklarını genişletirler ve operatörlerini dünyanın dört bir yanına gönderirler. Kameramanlarının çektikleri görüntülerle ellerinde değişik konular içeren ve tek çekimden oluşan binin üzerinde film birikir. Ardından büyük kentlerde film gösterimlerine başlarlar ve bir süreliğine dünya pazarını ellerine geçirerek Thomas Alva Edison'a karşı zafer kazanırlar. 1895-1897 yılları arasında Lumiére Kardeşler'in çektikleri filmler arasında ilk akla

gelenler ***Bahçıvanın Sulanışı, Kâğıt Oyunu, Lumiére Fabrikasından Çıkan İşçiler ve Trenin Gara Girişi***'dir. Bu filmler arasında, seyircide yarattığı etki nedeniyle en ünlü olanı kuşkusuz ki Trenin Gara Girişi'dir. İyi bir fotoğrafçı olan Louis Lumiére, filmde trenin hareketini diyagonal bir kompozisyon içinde görüntülerken çerçeveyi günlük yaşamın detaylarıyla zenginleştirir. Trenin karşıdan hızla gelişinin etkisi, kocaman şapkasıyla ilerleyen bir kadının görüntüsüyle tamamlanır. (Abisel, 2014: 18-20) Bu ilk film gösterimlerinin büyük bir ilgi ve beğeniyle izlenmesinin yanı sıra, seyircide korku yarattığı ve panik duygusuna sebep olduğu bilinmektedir. Özellikle ***Trenin Gara Girişi***'nin gösterimi sırasında, trenin seyircinin üzerine doğru gerçekten ilerliyormuş hissini yarattığı, izleyenlerin başlarını eğdiği ve paniğe kapıldıkları şeklinde bilgiler mevcuttur. Paniğe kapılıp gösterim yerini terk etmek isteyen ilk seyirciler sadece yeni bir teknik buluşun etkisinde kalmamışlardır. Bir yanılsama olarak yüzey üzerinde ortaya çıkan hareketli görüntünün yarattığı anlatım gücünden de etkilenmişlerdir. (Kılıç, 2008: 259) C.W. Ceram (2007: 145), bu filmin aynı yüzyıl içinde, birkaç yıl önce, Grand Café'de gösterileri yapılan Fantasmagorya efektini hatırlattığını vurgular.

Sinematografa benzer şekilde bir icatlar toplamı olarak hayata gelen filmin başkarakteri Canavar, kendisini ilk kez görenler üzerinde korku, dehşet ve heyecan duyguları yaratsa da, çok geçmeden kabarede izleyenlerin ilgiyle ve hayranlıkla seyrettiği bir yıldıza dönüşür. Bu bağlamda filmi, Paris'te sinematografla halka açık ilk gösterimlerin yapıldığı bir tarihsel kesitin dijital üç boyutlu animasyon tekniğiyle temsil edilmesi şeklinde okumak mümkündür.

3.2. Hugo: Kurmaca Geleneğe Doğru

Sinema tarihinin ilk yıllarında Lumière Kardeşler'in filmlerinden kaynaklanan belgeselci tavrı Georges Méliès'le doğan filmsel kurmaca geleneği izler. Méliès, filmin sıradan bir taklit ya da kopya olmaktan çıkıp sanat haline dönüşmesine katkı sağlamış ve düş gücünün ürünü olan fantezileri perdeye aktararak kendinden sonraki filmciler için bir kapı aralamıştır. (Abisel, 2014: 44) Brian Selznick'in ***The Invention of Hugo Cabret*** adlı çocuk romanından uyarlanan Hugo, filmsel kurmaca geleneğin öncüsü Georges Méliès'e ve dolayısıyla sinemanın erken dönemine odaklanan dijital dönemde çekilmiş üç boyutlu bir yapımdır[3]: Paris tren istasyonunda yaşamını sürdüren Hugo adlı kimsesiz çocuk, bir müze yangınında babasını kaybetmiştir ve ondan miras kalan otomatonu tamir etmeye çalışmaktadır. Bunun için istasyonda küçük bir oyuncak dükkanı sahibi olan Bay Georges'dan istasyon görevlisine yakalanmadan mekanik parçalar aşırmaktadır. Bir gün Bay Georges'un manevi kızı Isabella ile arkadaşlık etmeye başlaması onu sinema tarihinde bir yolculuğa sürükler ve yıllarca gizli kalmış bir hikâyenin kapılarını açar.

Filmin öyküsü iki bölüm halinde ele alınabilir: Birinci bölümde Hugo'nun otomatonu çalıştırma arzusu anlatılırken, ikinci bölümde Hugo'nun otomatonu çalıştırmayı başarmasıyla sinema tarihine çıkılan yolculuk aktarılır. Bu çerçevede, karmaşık mekaniksel bir yapı olarak sunulan otomaton filmin merkez figürüdür. Bu figür, ilk etapta ışıklar şehri Paris'i yöneten bütün mekanizmaların-trenler, saatler gibi- mikro ölçekli yansıması olarak okunabilir. Öte yandan otomaton, Hugo ile ölen babası arasında ruhani bağlantıyı temsil ederken, yine Hugo ve Georges Méliès arasındaki öncelikli ilişkinin kurucusudur. (Anselmi ve Hogan, 2013: 84-85)

Karmaşık mekaniksel yapısıyla otomaton figürü aracılığıyla teknolojiye bakış, filmin dikkat çekici yanıdır. Bununla birlikte filmde sinema tarihine ilişkin alıntıları okumak

3. Dijital dönemde üç boyutlu sinema konusuna ilişkin detaylar için bkz. Sivas Gülçur, A. (2016) "Dijital Dönemde Üç Boyutlu Sinema", içinde Şentürk, R. ed. Dijital Sinema: Kuramdan Tekniğe, İstanbul: İnsanart, ss. 165-182.

için öykünün ikinci bölümüne yakından bakmak gereklidir: Otomatonu çalıştırmak için gereken anahtar Isabella'nın boynunda taşıdığı kolyedir. Bu anahtar ile Hugo, otomatonu çalıştırmayı başarır. Otomaton, kağıda 1902 yapımı ünlü Aya Seyahat filminde uzay mekiğinin ayın gözüne saplandığı kareyi çizer ve altına Georges Méliès'in imzasını atar. Oyuncakçı Bay Georges'un, yani Isabella'nın manevi babası Georges Baba'nın Georges Méliès olduğu anlaşılır. Bundan sonra Hugo ve Isabella, Méliès'in hikâyesine, dolayısıyla sinemanın ilk yıllarına doğru keşfe çıkarlar. İki çocuk, Georges Baba'nın dolabında sakladığı çizimleri bulurlar; kütüphaneye giderek ilk filmlerin öykülerini okurlar; sessiz sinemaya dair görsellere bakarlar; sinema araştırmacısı René Tabard'ın yardımıyla Méliès'i keşfederler. Böylece sinema tarihi, ilk filmlerden ve sinematograf öncesinden alıntılarla dijital üç boyutlu olarak yeniden üretilir.

Filmde, başta ***Aya Seyahat*** olmak üzere ***The Untameable Whiskers*** (1904), ***The Conquest of the Pole*** (1912), ***The Music Lover*** (1903), ***The Kingdom of Fairies*** (1903), ***The Spider and the Butterfly*** (1909), ***The Witch*** (1906), ***Whimsical Illusions*** (1909), ***İmkânsız Yolculuk*** (1904) ve ***The Merry Frolics of Satan*** (1906) gibi Méliès'in filmlerinden parçalar görürüz. Bunlara ilk filmlerden başka örnekler eklenir: Pathé şirketinin Birinci Dünya Savaşı ve London Street çekimleri, ***Fabrikadan çıkan işçiler*** (1895) ve ***Trenin gara girişi*** (1897) gibi Lumière kısaları, Harold Lloyd'un rol aldığı ***Safety Last*** (Fred C. Newmeyer, Sam Taylor, 1923), Robert Weine'in ***Dr. Caligari'nin Muayenehanesi*** (1920), Valentino'nun oynadığı ***Mahşerin Dört Atlısı*** (Rex Ingram, 1921), Jean Renoir'ın ***Whirlpool of fate*** (1924), Chaplin'in ***Yumurcak*** (1921), Pabst'ın Pandora'nın Kutusu (1929), Buster Keaton'ın oynadığı General (Clyde Bruckman, Buster Keaton, 1926), Raoul Walsh'un ***Bağdat Hırsızı*** (1924), William S. Hart'ın ***Tumbleweeds*** (1925) ve Hell's Hinges (1916), Edwin S Porter'ın ***Büyük Tren Soygunu*** (1903), D.W Griffith'in ***Hoşgörüsüzlük*** (1916) bunlar arasında göze çarpmaktadır. Bu görüntülere ayrıca Dickson'un deneysel sesli film çalışması (1894), Edison'ın kinetoskop filmleri Boks Maçı (1894) ve Öpücük (Edison, 1896) gibi çalışmalar eklenir. (Duckett, 2014: 35) Söz konusu alıntılar, Hugo'nun öyküsüyle örtüşecek şekilde seyirciye sunulur. Örneğin; gökyüzünde asılı, beyaz bir Ay'ı anımsatan saatin içinde kovalanan Hugo, tıpkı Méliès'in 'orijinal' Ay'ında Selenitler tarafından kovalanan bilim adamlarını anımsatmaktadır. (Duckett, 2014: 35) Benzer şekilde Hugo'nun istasyon görevlisinden kaçarken saatin yelkovanına tutunması, Harold Lloyd'un ***Safety Last*** filminde binanın tepesinde saatle akrobasi yaptığı sahneye göndermedir. Buna ek olarak Lumière'lerin ünlü Trenin Gara Girişi çekimi Hugo'nun rüyasında yeniden üretilir. İstasyona giren tren, bu kez üç boyutlu dijital film teknolojisiyle seyircinin üzerine doğru ilerler. Sinematograftan önce hareket yanılsamasının esasına ilişkin birtakım icatlar da yine filmin dijital üç boyutlu dünyasında yerlerini alırlar: Örneğin; Hugo'nun cebinde taşıdığı çizim defteri, Bay Georges'un elinde belli bir hızla ve art arda sayfaların çevrilmesiyle bir flipbook'a dönüşür. Başka bir sahnede, George Baba'nın eski çizimleriyle dolu gizli kutusu açılır ve kelebek eskizi, havada kendi ekseninde dönerken hareket yanılsaması yaratarak bir thaumatrope'a dönüşür. George Baba ve Jeanne Anne'nin bir gün gezici bir sirki gezerken Lumière'lerin sinematografıyla karşılaşmaları ise erken sinemanın eğlence endüstrisinin diğer araçlarıyla kurduğu komşuluk ilişkisine örnek gösterilebilir. Buna ek olarak filmde Martin Scorsese'nin hem bir yönetmen hem de bir sinefil olarak varlığı dikkat çekicidir. Scorsese'nin sinema aparatına ve tarihine ilişkin duygu ve düşünceleri filmde cisimleştiğinden yönetmenin özdüşünümsel yaklaşımı bilinçli bir farkındalıkla Hugo'da ifade bulmaktadır. Bununla birlikte film, yönetmenin teknolojiyle barışı hedeflediği bir araç vazifesi görür. Sinema tarihinden bir kesitin üç boyutlu dijital teknolojiyle temsil edilmesi böyle bir niyetin ifade bulması olarak görülebilir. (Yaşar, 2012: 56-59)

Hugo, tematik olarak sinemanın geçmişini işleyen ve söz konusu tarihi, anlatısı içinde üç boyutlu dijital film teknolojisiyle yeniden üreten bir filmdir. Bu özelliğiyle film, yönetmenin özdüşünümsel yaklaşımını yansıtmakla birlikte, dijital sinema dönemi ile sinema öncesi ve sinemanın ilk yılları arasındaki benzerliğin bir temsili olarak okunabilir.

3.3. *Artist*: Sessiz Sinemanın Sonu

Belge niteliğindeki görüntülerle başlayıp kurmaca filmlerle devam eden sinema tarihinin sessiz dönemi yaklaşık 30 yıl sürmüştür. Sinema, kendini kanıtlamış ve yeni bir anlatım aracı olarak kabul edilmiştir. Filmler, sanatsal ürünler olarak yaygınlaşırken, bir yandan da iki dünya savaşı arasında açık siyasal amaçlarla kullanılmışlardır. Sinemanın sessiz dönemi, 1927 yılında sesin sinemaya eklenmesiyle sona erer. Aslında o güne kadar kimi zaman canlı müzik kimi zaman anlatıcılar eşliğinde film gösterimleri yapılmıştır. Ancak diyalog, müzik, efekt ve dış seslerin eşlemeli olarak film şeridi üzerine yazımlanması 30'lu yıllarda yaygınlaşır. Sinema tarihinde ilk sesli film Alan Crosland'ın ***Caz Şarkıcısı*** olarak bilinir. Warner Brothers şirketinin bu filmle başarı kazanmasında kuşkusuz ki filmde rol alan popüler bir yıldız şarkıcının önemi büyüktür. Filmin gösterimi ilgi çeker ve bundan sonra sesli filme yapılacak yatırımların fazlasıyla geri dönüş alacağı anlaşılır. Ancak sesli film bir anda piyasaya hâkim olmaz. Bir geçiş süreci yaşanır. Böylece sesli filmin yaygınlaşması için gereken endüstriyel dönüşüm sağlanırken, sessiz film yapımı dört-beş yıl daha devam eder. (Abisel: 2014, 255-256)

Sessiz sinemadan sesli film dönemine geçiş sürecinde yaşanan değişimi olumlu ve olumsuz yönleriyle ele alan Artist, saniyede 22 kare esasına dayanarak, 1.33:1 oranıyla, ara yazılarıyla ve görüntülere eşlik eden orkestral müziğiyle sessiz sinema dönemini dijital dönemde yeniden üreten siyah-beyaz bir yapımdır. Filmin zamanı 1927 yılında Hollywood'da başlar. Sorgu odasında Rus askerleri tarafından elektrikle işkence gören bir mahkumun inatla 'konuşmayacağına' dair direnişini izleriz. Bu, filmin içinde seyirciye aktarılan ***Bir Rus İşi*** adlı popüler bir sessiz yapımdır. Film, La Reina Theatre'da orkestranın çaldığı canlı müzik eşliğinde kalabalık bir seyirci kitlesine gösterilmektedir. Müzik ve görüntülerin senkronizasyonuna paralel olarak seyircinin tepkilerini izleriz. Gösterim sona erdiğinde, filmin yıldız oyuncusu George Valentin sahneye çıkar ve alkışları toplar. Bu sahnede, sessiz sinema döneminde bir film gösterim ritüelinin dijital dönemdeki temsilini görürüz. 1927 yılında ilk uzun metrajlı sesli film yapımı başarılmıştır, ancak sessiz sinema halen yaşamaktadır ve buna paralel olarak sessiz dönemin yıldız oyuncuları da halen popülerliklerini sürdürmektedirler.

Ardından filmsel zaman 1929 yılına işaret eder. ***Romeo ve Juliet*** filminden bir sahne aktarılır. Artık filmler ses'lenmektedir. Ses kontrolünün yapıldığı bu sahnede bir oyuncunun sabit mikrofon karşısında oynadığını görürüz. George Valentin, bu sahneyi gülünç bulur. Gelecek bu teknolojide saklıdır, ancak yapımcılar ne derse desin Valentin itiraz eder ve böyle bir geleceği reddettiğini beyan eder. Bu sahne sinema tarihinde sesli filmi reddeden sessiz sinemanın yıldızlarını akla getirir. Örneğin; sessiz sinemanın öncü isimlerinden Charlie Chaplin'in başlangıçta sesli filme karşı çıktığını anımsarız. Chaplin, sesin kendi güldürü anlayışına, kullandığı oyun tekniğine ters düştüğünü belirtmiştir. Bir pandomim ustası ve komik durumların adamı olan Chaplin için diyaloglar sanatının sonu olabilirdi. Buna ek olarak, filmden aktardığımız aynı sahne, ilk sesli filmlerin yapıldığı dönemde zorunlu olarak değişen film dilini de akla getirir. Hatırlandığı üzere, sesle birlikte kamera hareketleri büyük ölçüde ortadan kalkmış ve kamera yeniden sabit bir göz haline gelmiştir. Dış çekimin yerini stüdyo çekimleri almıştır. Hantal kameralar ve sabit mikrofonlar sebebiyle oyuncuların hareketi kısıtlanmıştır. Sesli sinemanın ilk yıllarında durağan ve diyalogların görüntünün önüne geçtiği bir stil egemen olmuştur. Bütün bu

sınırlamalar, sahne düzeninin ayrıntılı biçimde önceden planlanmasını gerektirdiği için bu dönemin filmlerinde ışık, dekor, aksesuar, bakış yönü ve oyuncu hareketi vs. açısından estetik bir bütünlük ve yetkinliğe ulaşılmıştır. (Abisel, 2014: 103, 257) Burada ele aldığımız sahne, dönemin film dilinin mecburi dönüşümünün de bir temsili olarak okunabilir.

Filmsel zaman 30'lu yıllara uzanırken sesli film, resmi olarak sinemada yer almaya başlamıştır. Bunun için gerekli olan endüstriyel dönüşüm tamamlanırken, ses'li filmin popülerliği de giderek artmaktadır. Filmde temsil edilen dönemsel geçişle birlikte biz de seyirci olarak filmdeki bazı ses'leri duymaya başlarız. Örneğin bardak, yere düşen sandalye, köpeğin havlaması, telefonun sesi görüntülere eşlik etmeye başlar. Sinemanın bu ilk teknolojik devrimi dijital dönemde yeniden üretilir. Sessiz filmlerin popülerliğini yitirmesi üzerine Kinograph Stüdyoları sessiz yapımları durdurduğunu ilan eder. Artık bütün yapımlar sesli film tekniğiyle çekilecektir. Sesli filme karşı çıkan oyuncular işsiz kalmaya ve stüdyo sisteminin dışına itilmeye mahkum edilir. Bunlardan biri olan George Valentin ise çareyi kendi filminin yapımcılığını ve yönetmenliğini üstlenmekte bulur. Ancak ne yazık ki, yapımcısı, yönetmeni ve oyuncusu olduğu sessiz filmi iş yapmaz. Valentin'in düşüşüne paralel olarak, sessiz film döneminde sinemaya figüran olarak başlamış kadın oyuncu Peppy Miller'ın yıldızı sesli filme geçişle birlikte parlamaya başlar. Kısa zamanda Miller, sesli sinemanın yıldız oyuncusuna dönüşür. Çünkü o gençtir, güzeldir ve en önemlisi "konuşmaktadır". Filmde bize aktarılan bu iki oyuncunun zıt yönlerde ilerleyen kariyer hikâyeleri geçiş döneminin ana çatışma eksenini temsil eder. Sinema tarihi bilgilerimizi hatırlayacak olursak, sesin devreye girmesi en acımasız etkiyi oyuncular üzerinde bırakmıştır. Dublaj henüz yaygınlaşmamıştır, filmler sesli çekilmektedir. Sesleri mikrofona, yarattıkları karakterlere uygun olmayan, şivesi ve telaffuzu bozuk yıldızlar ve yabancı oyuncular sektörden silinmiştir. Bunun karşısında tiyatro eğitimi almış oyuncuların yolu açılmıştır. (Abisel, 2014: 256) Bu olumsuzlukların yanı sıra ses, yeni bir film türü olan müzikali beraberinde getirmiştir. Ekonomik Buhran'ın etkisiyle ortaya çıkan işsizlik, kitlelerin sinemayı sorunlarından kaçış yeri olarak değerlendirmesine neden olmuştur. Bu dönem, yığınların müzikaller ve melodramlarla bir rüya âlemine taşındıkları yıllar olarak sinema tarihinde yer almaktadır. (Rotha, 2000: 5) Özellikle müzikallerin, gösterişli dekorlarla, kalabalık oyuncu, dansçı ve şarkıcı kadrolarıyla kaçış ihtiyacına mükemmel biçimde cevap verdiği bilinmektedir. Artist filminin final sahnesi, dönemin bu özelliğini temsil eder niteliktedir: George Valentin'in düşüşü yalnızca popülerliğinin bitişiyle sınırlı kalmaz. Oyuncu, ciddi ölçüde ekonomik sıkıntı yaşamakta ve eşyalarını açık arttırmada satmaktadır. Final sahnesinde çözüm, dönemin yeni türü müzikalle yaratılır. Konuşan yıldız Miller ile konuşmamak için direnen Valentin, dansın ve müziğin hâkim olduğu bir filmde bir araya gelirler. 30'lu yılların yıldız dansçı-oyuncu ikililerinin –Fred Astaire ve Ginger Rogers örneği gibi- birer temsili olarak karşımıza çıkarlar. Böylece sessiz dönemin tamamen kapandığı ve yeni türlerin sahneye çıktığı sesli dönem filmde yeniden üretilir. Özetle; Artist, gerek içeriği gerek biçimiyle sessiz sinemadan sesli döneme geçişi ve sinema tarihinin bu ilk teknolojik devrimini sunduğu avantajlar ve dezavantajlarla dijital dönemde temsil eden bir film olarak okunabilir.

Sonuç

1970'li yıllarda ilk adımlarını atan dijital sinemanın gelişimi 90'lı yıllardan itibaren ivme kazanmıştır. Günümüzde dijital sinema, yalnızca bir filmin yapım aşamasıyla veya yapım sonrasındaki efektlerle sınırlı kalmayıp dağıtım, pazarlama, gösterim aşamalarını da kapsamakta, ayrıca ev sineması, internet kanalıyla film izleme veya bu dönemde yeniden popülerleşen üç boyutlu film yapımı gibi başlıkları da içeren kapsamlı bir konuya dönüşmüştür. Dijital sinemayla ilgili kuramsal yaklaşımlar incelendiğinde, bu dönemin bir yandan sinema tarihindeki yeni bir teknolojik devrime işaret ettiği, diğer yandan ise

sinema öncesi ve erken sinema tarihiyle benzerlikler ve kesişmeler barındırdığı görülmektedir.

Bu çalışmada sinemanın dijitalleşmesine ilişkin kuramsal görüşlerin ardından, dijital sinema dönemi erken sinema tarihini okumaya zemin hazırlayan yeni bir olanak olarak örnek filmlerle ele alınmıştır. Bu bağlamda, sinematografinin başlangıcından itibaren sesli filme kadar geçen yaklaşık otuz yıllık tarihsel süreç 2011 yılında çekilmiş üç popüler film üzerinden okunmuştur. Seçilen filmler kronolojik bir erken sinema tarihi bilgisi eşliğinde izlendiğinde, Paris'te Çılgın Macera'nın 19. yüzyılın teknik buluşlarının bir toplamı olarak sinematografın doğuşunu ve ilk film gösterimlerinin seyirciler üzerinde yarattığı etkiyi temsil eden bir animasyon olduğu görülmüştür. Ardından Hugo, sinema tarihine yön veren iki eğilimden biri olan kurmaca film geleneğinin başlangıcını George Méliès'in hikâyesiyle dijital üç boyutlu teknolojiyle bugüne taşıyan bir örnek olarak incelenmiştir. Son olarak sessiz sinemanın son günleri ve sesli filme geçiş süreci, beraberinde getirdiği olumlu-olumsuz etkileriyle sessiz film tekniğiyle çekilmiş Artist'te yer alan temsiller üzerinden okunmuştur. Sonuç olarak; bu çalışmada incelenen filmler, gerek içeriksel gerek biçimsel özellikleriyle sinemanın geçmişini temsil eden, onu yeniden üreten ve dijital dönemde erken sinema tarihini okumayı mümkün kılan yapımlardır. Bu tür örnek filmler çerçevesinde dijital sinema, sinema sanatının geçmişini okumak için yeni bir olanak olarak yorumlanabilir.

Kaynakça

Abisel, N. (2014) Sessiz Sinema, Ankara: De Ki.

Anselmi, W. ve Hogan, L. (2013) "The Gaze that Blinds Us: Myth, Technology and Power in Orphée, 2001: A Space Odyssey and Hugo", Journal of Critical Studies in Business&Society Vol. 4 (1), ss. 67-87.

Ceram, C.W. (2007) Sinemanın Arkeolojisi, İstanbul: Agora.

Duckett, V. (2014) "Unwinding the film spool: Hugo, Méliès, and our return to early film", Studies in Documentary Film Vol. 8 (1), ss. 33-42.

Elsaesser, T. ve Hagener, M. (2014) Film Kuramı Duyular Yoluyla Bir Giriş, Ankara: Dipnot.

Friedberg, A. (2010) "The End of Cinema: Multimedia and Technological Change", in Furstenau M. ed. The Film Theory Reader Debates and Arguments, New York: Routledge, ss. 270-281.

Kılıç, L. (2008) Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi, Ankara: Dost.

Manovich, L. (2001) The Language of New Media, Massachusetts: The MIT Press.

Manovich, L. (2010) "Medya Nasıl Yeni Medya Oldu?", içinde Crowley D., Heyer P. ed. İletişim Tarihi Teknoloji, Kültür, Toplum, Ankara: Phoenix, ss. 467-471.

Rotha, P. (2000) Sinemanın Öyküsü, İstanbul: İzdüşüm.

Sivas, A. (2011) "Sinemada Dijital Dönem", içinde Hepkon, Z. ed. İletişim ve Teknoloji: Olanaklar, Uygulamalar, Sınırlar, İstanbul: Kırmızı Kedi, ss. 83-102.

Sivas Gülçur, A. (2016) "Dijital Dönemde Üç Boyutlu Sinema", içinde Şentürk, R. ed. Dijital Sinema: Kuramdan Tekniğe, İstanbul: İnsanart, ss. 165-182.

Stam, R. (2014) Sinema Teorisine Giriş, İstanbul: Ayrıntı.

Thompson, K.& Bordwell, D. (2003) Film History: An Introduction, New York: McGraw-Hill.

Yaşar, Z. (2012) "Scorsese'nin 'Mutlu Sonu': Hugo Filminin Özdüşünümsel Sinema Tarihçesi", Yeni Film (25), ss. 56-59.