Post-Sinema

Eleştiri

Yazarın Yayınlanmış Kitapları

Sinema ve Kuram, Orient yayınları, Aralık 2004
NEK, bilim-sanat-düşün-deneme, Çapraz Kitaplar, Nisan 2005
Gelecekbilim ve Kuram, siyasal / kültürolojik - deneme / eleştiri, Ağustos 2005
Ateştopu, fotoğraf eleştirileri, Alter Yayınevi, Eylül 2011-12-03

İçindekiler

Önsöz 1 + Önsöz 2

Yanki Komünizmi: ‘Maymunlar Gezegeni’ (2011)

Spartacus 1

Spartacus 2

Başkalaşmış Sinema

Manga / Anime ve Anti-tiyatro: ‘Astro-Çocuk’ / Tezuka

Spartacus 3

Spartacus 4

Spartacus 5

Dr. House

Lie to Me: Tim Roth

Post-Sinema’nın Nitelikleri

Post-Sinema ve Düşünce Filmi

Nishimura ve ‘Pulp Feature’ının Anti-Post-Sinema’sı

Holywood’da İyi-Kötü’nün Sonu

Ontik Epistem Nedir?

Meta-Data ve Meta-Data

‘Post-Reification’

Post-Sinemada Tür Geçişimleri: Fotoğraf, Resim ve Çizgiroman

Post-Sinema’nın İnformatik-Kognitif Pozisyonu ve Negasyonu

İdoru: Bir Holografik Sinema Prototipi

Ludoloji

Post-Sinemanın Ludolojisi

Bir Post-Film Örneği Olarak Film-Oyun

Oyun-Film Örneği Olarak Dr House Sezon 6 Bölüm 2

Sinemanın Epistemolojik Aksiyolojisi

*

Ek:

‘Hyper-Presence’ Örneklemesi Metinleri

Önsöz 1

‘Yeni Sinema’dan sonra, gelecek / yazılacak sinema konulu eleştiri kitapları olduğunu biliyordum: 5-6 yıldır. Ancak, adının ne olacağını bilemiyordum: 5-6 yıldır. Yani bunlar, önceden koyutlanmış süreçlerdi ve varlıkları vardı.

Sonra, ‘Lie to Me’ yazıldı. Ad konuldu, varlığın adı.

Kuşkusuz bu, ‘post-n-modern’ kültür konusunda olduğu gibi olacak: Bu ‘post-1-sinema’, daha epeyi ‘post-n-sinema’ olacak. Ölene kadar ve ben öldükten sonra da. Yazarlık yaşamımda ilk kez, gelecekbilim dahil, herhangi bir konuda, ben öldükten sonra bile izleğimin izleneceğini bildiğim ilk konu bu oldu.

Neden?

Sinema popüler ve kalabalık uğraşılan bir sanat dalı.

Fotoğraf kadar değil. Ayrım, eyleyeninden çok, izleyeninde. Sinemanın izleyeni çok fazla ve bu onu daha çok **'kültürel tarih' izleğini çiziyor** kılıyor. (20. Yüzyıl'ın başında, o zamanlar 'modern resim' denilen ama şu anda klasik kadar ve belki ondan daha az / eksik-klasik olan sanat dalı da, bu izleği benzer biçimde çizmişti. Bu daha az klasiklik, resim sanatının öncülükte 100 yıllık aşırı gerilemesini imler.)

Hala:

Öncü olmayan sanat dalı ve eseri, sanat dalı ve eseri değildir. Şu süprüntü yığınlarını üretenlerin kendi süper-egolarını tatmin için uydurdukları biçimde, alt-alan ve alt-eserdir.

(Aralık 2011)

Önsöz 2

'Meta-Sinema' ve 'Yeni Sinema' yazıldı. Şimdi de 'Post-Sinema' yazıldı. Sıra aslında, 'Trans-Sinema', 'Yeni Sinema', 'Post-Sinema' biçiminde olmalıymış.

1995-2010 arasında sinema, bu açıdan bakınca 4 evre görmüş oluyor. 1995'te sadece 'the Sinema' vardı.

Sinema konusundaki ilk 6 cilt, 'Kuram, Edim ve Praksis Üçlemesi'ni katınca, sinema konusunda yazılmış kitaplar arasında, sinema tarihinde özgün bir yer kazanmış oluyor. İlk 3'ü Brecht zamanında ve tarafından yazılmak istenmiş. Ondan önce de Eisenstein vardı ama o zamanki filmler, eleştiri metinlerine malzeme sağlayacak denli, yeterince nitelikli yüce ve nitelikli bayağı değildi. Örneğin animeler, Gospel'lerin caza yürüyen yolda adımlar olması gibi, bayağı / sinema altalanını çizgifilm yolunda yürüyen adımlar oldu. 1930 ve 1980: 50 yıllık bir gecikme sözkonusu.

Bu durum benim de başıma gelebilir. Post-N-modern siyasal durumu görecek denli uzun yaşadım ama 'Post-N-Sinema'yı görecek denli uzun yaşayamayabilirim ama 'post-n-sinema'yı gördüm, imledim, ayıkladım, eleştirdim ve yazdım.

(Ocak 2012)

Yanki Komünizmi: 'Maymunlar Cehhennemi:

Başlangıç’

ABD’lilerden bırakın komünisti, solcu bile çıkamayacağını düşünürüm. Bunun en büyük kanıtı, Asimov’un psiko-tarihi (artı faşist CIA benzeri kurumlar için çalışmışlığı) ve kavramı yürüttüğü eski komünist, yeni sosyal demokrat Flechtheim’ın, kavram ve içerik olarak gelecekbilimi icadı ikilisidir.

‘Mülksüzler’in yazarı Ursula K. Le Guin, ikircikli bir anarşist taocu olduğunu düşünür ama artı onun matriyarkal faşist olduğunu düşünürüm.

Yani, genelde herkesten kuşkulanırım. Paranoya sayılabilir pekala, ayırdındayım.

Ancak fiili kanıtım şu: Amerikan Komünist Partisi üyesi, polisiye roman yazarı Dashiel Hammett’in, McCarthy yargılamalarına giden yolda maruz kaldığı zulüm ve (açık etmediği ama ima ettiği) başkalarına ettiği zulüm var. Düşünün ki adamlar Şarlo’yu komünist diye yargıladı ve o direndi. Hammett teslim olanlar safında yer aldı. Şarlo ise gidenler.

Gelelim, bizim kuşağın çocukluk dizisi ‘Maymunlar Cehennemi’ne:

Özgün durumunda bile, gayet sol savlar içerse de, bu yeni Holywood çekimi düpedüz **devrimci** olmuş. Düşünebiliyor musunuz? Sol yumruğu havada bir maymun devrim yapıyor, gerçekten yapıyor. Cinstaşlarını alıp yeni bir dünya kuruyor.

Bu film o sansürü nasıl geçti?

Filmde ima olarak var olan, **insan-şempanze birleşimi canlı** nasıl gözden kaçtı? Bu yasak bir şey.

İlk dizide faşist olarak imlenen goril, bu filmde nasıl bir ‘devrime yardımcı öğe’ ve bir saf değiştiren oldu?

Araya parça olarak giren, Tim Burton ürünü ve ancak onun epeyi filmlerini seyredenlerin anlayacağı bir imayla biten sonlu bir film daha vardı: Başkan maymundur, yani zencidir ve bu hiç anlaşılmaz. Şimdi ABD başkanı bir zenci. O film çekildiği zaman, biri bunu önesürse, kimse inanmazdı. Boş atıp dolu tutsa da, Burton bunu öngördü.

Bu filmde konuşan tek maymun, zenci seslendirme ile konuşturulmuş. İlk dizide de goriller hem Naziler’i, hem zencileri çağrıştırmak için kullanılmıştı. Bu arada gerçekte tek zenci kuyruksuz maymun türünün goril olması da, başka bir konu.

Konuşan maymunun söylediği tek sözcük şuydu: ‘Hayır’.

Yetiyor da, artıyor bile. Zaten gerisi, devrimin ayrıntıları.

Yine Burton'un espri anlayışına bağlı olan, başaşağı asılı, eşcinsel orangutan 'hommage'ı bu filmde, bir sirkte çalışmış, işaret dili bilen ve Sezar ile iletişim kuran ilk maymun olan bir orangutan olarak mevcut ama onun söylediği şudur: 'Maymunlar aptaldır.' Yani: Proleterya aptaldır, cahildir, hakirdir, zalimdir, korkaktır, devrim onsuz yapılabilir ama başlangıçta devrime dahil edilmesi gerekir. Sezar da öyle yapar zaten.

E işte, Yankiler bile devrim yapabiliyor ama ancak bu kadarını. Hayal etmek de bir şeydir tabii ki. 1848'de de Marx devrimi hayal etmişti ve ona kimse inanmamıştı. Hoş, adamımız devrimin canına okudu ama olsun. Onun enternasyonelden dehelediği anarşistler, hala şen ve esen olarak, Ursula K. Le Guin nezdinde de olsa mevcut ve hala devrim yolundalar.

Şunu unutmayın: Anarşist aşı olmadan, komünist devrim olmaz. Dozunu da bileceksin tabii. Alaşımlarda bir çok element, eser miktarda mevcuttur ama çelik de öyle ortaya çıkar.

Maymunun sahibi ve onu zeki yapan bilimci böylesi bir anarşist burjuva: Maymunu bırakıyor ve maymun özgürlüğe gidiyor.

Ya, ben bu filmi çok sevmişim, canım çekti, bir daha seyredeyim.

(17 Ağustos 2011)

Spartacus ve Sinemada Resim, Etc.

Önbilgi: Başrol oyuncusu, dizinin ilk bölümünü seyretmeye başladığımda, 8 gün önce ölmüştü. Ona saygımdan, ikinci sezonu seyretmeyeceğim. Kendisi bu role bu kadar cuk oturabilirdi.

Ana metin: Sinemayla resim yapmayı, '300' ve 'Sin City' filmleri çok iyi becermişti. Ancak, onlar yalnızca birer başlangıçmış. 'Spartacus' bunu tamlama sürecine yönelik, bir **tam başlangıç** ve giriş yapmış. O kadar ki görüntü yönetmenlerinin veya özel efektlerin, o filmlerdekilerle aynı kişi(ler) tarafından yapıldığını sandım, oysa öyle değilmiş ama 'Spartacus' özel efektçilerinden birisinin çok tecrübeli olduğunu 'imdb' sitesinden öğrendim, kendisi 'Matrix'le başlayan nitelikli-uzun bir deneyimler dizisinden geçmiş.

Sinema ile resim yapmak nedir?

Öncelikle, sinema ile fotoğraf yapmaktan veya fotoğrafla sinema yapmaktan farklıdır. Burada kastedilen 'Jetee' filminin yapısı değil, Nuri Bilge Ceylan tarzı, zanaatsal-skolastik-loncasal yaklaşımlardır. (: Bu ancak böyle yapılır, bunu yalnızca biz biliriz, sırrı bizdedir, kimseye de öğretmeyiz, diye düşünürüz ama buz gibi yanılırız.) Bu arada sanıldığının tersine, Tarkovski'nin asla ve kata bu yola girmediğini şiddetle vurgulayayım, onun yolu metinle / senaryoyla işlenen kişilik / kahraman üzerineydi ve zamanın durduğunu sanmak gibi bir yanılsama içindeydi.

Bu filmde sinema ile resim, yavaş ve hızlı çekim-atlanan kareli birleşimi ve reklamı kısa film yapan ilk tekniklerden biri olan, özel adını (terimini) bilmediğim özel bir kullanımdan söz ediyorum.

Eksik kalan, özenle gösterilecek şiddetsel estetik planlarda, 'zoom' yapmamak ve iyice 'stop-motion'a yaklaşmamak. Bu, dizi film olmanın ve televizyon gibi kitlesel seyircili bir müşteriye filmi sunmanın yan etkilerinden biri. (Tabii, seri katil konusu dizilerde gayet estetik olarak işleniyor, o da ayrı konu.)

Eksik kalanı geçip, yapılana bir daha bakalım:

Sinemanın önemli eksikliği, 'technicolor' teknolojisinin komik-absürd bir biçimde ortaya koyduğu üzere, renklilik-renksizlik ayrımı (burada siyah-beyaz / renkli ayrımından değil, renk doygunluğundan söz ediliyor ve ikilemsel olarak sinemada renk bazı durumlarda limite sıfırlanınca çok daha fazla algılanıyor, az ışıkta çok görmek gibi), sinemanın alt edemediği sorunlardan biri olagelmiş. Bu film, daha önceki örnekleri birkaç kritik eşik aşarak yepyeni bir yoldan bunu çözmüş.

Artı sorun, kanın kırmızı olması kadar, kıvamında da (yani sinemanın dolayım / soyutlama olarak, şimdiki olanaklarıyla, diğer duyu-dilleri aktarımından söz ediliyor). Bu film, bilimkurgu gibi, bizi gerçekliğin 2 ve daha çok sonraki adımı olan bir yeni-öte gerçekliğe taşıyor, bu resimleştirme tekniğiyle.

Örnek: Göğün griliği (fotoğrafta sürekli bulut çalışan biri olarak vurguluyorum), aynı gözle her zaman farklı, selüloit filmde (fotoğrafta ve sinemada) her zaman farklı görünür. Göz, nasıl ki aynı olmayan kırmızıyı, beyinle ayarlayarak, hep aynı kırmızı gibi görüyormuş gibi yapıyorsa, 'Spartacus' da göğün griliğini bize hep gri kılıyor.

Sonra 3 boyutluluk var. Sinema ilk yüzyılında 3 boyutu asla ve kata tam olarak hiç kullanamadı / kazandıramadı. Sonra 'Tekken 7' diye bir bilgisayar oyunu, 'Playstation 2' donanımı ile birlikte çıktı ve herşeyi değiştirdi. Birden düşen yağmur damlacığını, her açıdan izleyebilmeye başladınız. Bunun benzeri, 'Türk Gambiti'nde ve 'Kayıp Çocuklar Adası'nda parçasal olarak var ama burada hep /

sürekli var.

Gelelim estetiko-politiğe:

Spartacus özgür bir savaşçıyken köleleştirilir ve gladyatör (ölümüne döğüşen paralı asker) yapılır. 2.000 yıl önce Romalılar böyle yapardı, şimdi ABD, dünyanın 200 ülkesinden erkekleri vatandaş olarak alıp, asker yapıp, belki kimi zaman kendi vatanlarında kendi vatandaşlarına karşı savaştırıp, hesapça şehit kılıyor. Komik bile değil, değil mi? Ancak, buna en az 1 milyon kişinin öyküsünün uyduğunu söyleyebilirim.

Gelelim banalojiye (bayağı(lık)bilime):

Her filme kısa bir seks parçası koymak artık moda / 'trend in' oldu. Hesapça pornoyu kibarlaştırıyorlar. Bunu ilk kez 'nigger' film janrı, alışkanlık haline getirmişti (bakınız 'Nigger Film' metnim). Sonra Steven Seagal türü, B filmi starları aynısını yaptı. Sonunda 'parça çıkmazsa bilet parası yok ey müşteri' durumuna geldik. 'Spartacus' da, ilk bölüme hem de 2 kez parça koymuş. Eh, bu da bir yenilik. (Bu arada, ikinci parçada kadının yüzü kızarmıştı, yani bir kadın oyuncuyu, bir filmdeki bir sevişme sahnesinde, ilk kez tahrik olmuş olarak gördüm, bunu porno filmlerde bile görmedim, rahmetli bunu yapan ilk erkek olarak tarihe geçti.)

Gelelim estetiko-politik banalojiye:

1986 tarihinde televizyonun 50. yılı için yapılmış bir belgeselde televizyon yapımcılarına, eğer seyirci naklen bir ölüm isterse ne yapacakları sorulduğunda, o ölümü seyirciye vereceklerini söylemişlerdi.

ABD, 1991 Savaşı'ndan beridir 'naklen savaş' ile bunu yapıyor. Romalılar, arenadaki gladyatör dövüşleriyle, 'naklen ölüm' eylemişler. (Tavernier'in 1982 tarihli 'Naklen Ölüm' filmini muhakkak izleyin.)

Bu film bunu acaip bir üslupçulukla yapmış. Gerçekten bu dizinin o sansürleri nasıl geçtiğini anlayamadım. Yahu, apaçık bir biçimde kitlenin faşistliği kare kare, 'zoom' be 'zoom', yakın-yavaş çekim be yakın-yavaş çekim gösteriliyor.

Bundan sonra söz biter, katliam başlar. Kitleden ve iktidar seçkinlerinden kimlerin ölüp kimlerin sağ kalacağı hiç belli olmaz. Çöküş dönemleri böyledir, sonun başlangıcı böyledir, 'yeni orta çağ' metaforu bu filmde böyledir.

Gelelim sekso-politiko-sentimental faşizme:

Spartacus'u satın alan köle tüccarının ve karısının sevişmesi için, 2 kadın, onları ayrı ayrı / birer birer tahrik ederken, onların iktidardan, siyasetten, meclisten söz

ederek, seksüel açıdan daha çok tahrik olmasını, Fassbinder bile nakletmeyi beceremedi: Sıkı mecaz / metafor: Burjuvalar proleteryasız, çiftleşmeyi bile beceremezler.

İkinci bölümün sonu. Nokta.

(19 Eylül 2011)

Spartacus 2: 'Unthinkable has been Thinkable'

Bundan sonrası fantazilerimi aştı. Yalnızca naklen yayın var:

Bölüm 3:

Bir: Bok çukurunda 2 gladyatör ayakta duruyor: 'Cehennemde sigara molası' fıkrası gibiydi.

İki: Burjuvaların doğrudan seksi seyretmesi. İkinci kezi gladyatörden emirle istemek. Bok çukurundaki bir penisle, bu seksteki penis aynı idi.

Bölüm 4:

Bir: Yine de ukalalık edelim: Burjuvaların gladyatörleri seyri arenada, proleteryanın kaybedenler klübü üyeleri gladyatörleri seyri yeraltında oluyor: Bu ayrım, ironi ve anti-ironi sınırlarını zorladı.

İki: 'Face Off': Adamın yüz derisini yüzdüler resmen.

Üç: Spartacus'un da aralarında bulunduğu gladyatörlerin sahibi şöyle der: "Herşeyi istiyorum ve hiçbirşeyim yok.": 'To have or to be': By Erich Fromm.

Dört: 'Blood is flood, but unthinkable is now thinkable.' Yani, bir çocuk öldürülür. Öldürüyorlarsa, neden öldürülmeyecekler ki?

Bölüm 5:

Ölümcül koşullarda asgari müştereklerde uzlaşmayanlar, sakatat olarak doğruca mezbahayı boylarlar.

(20 Eylül 2011)

Başkalaşmış Sinema

Sinema, 1995-2010 arasındaki meta-sinema (ara-sinema) ve yeni sinema (ara-)aşamalarının üzerine, 2010'dan başlayarak, başkalaşmış sinema evresine girdi.

Bu evrenin ne kadar süreceği belli değil.

Bu evrenin nerelerde parçalar ve/ya bütün olarak ortaya konacağı belli değil.

Başkalaşmış sinemanın varlığına ilişkin elimizde ipuçları var.

Bunlardan biri 'flashforward' yöntemi.

Bunlardan biri dizilerin, 'flashforward' dahi olmak üzere, bir zamanlar reklamın ve kliplerin yaptığı gibi, sinemayı ötelemeye katkıda bulunduğu gerçeği.

Ancak, 'tweet'lerin yazıya ve yazına yaptığı kadarını yapacak bir sinema henüz ortada yok. 'Tweet', sinema açısından bakılınca, reklamın 20 saniyesini değil, belki bir saniye bile olmayan bir süreyi tanımlıyor. (140 karakterden çok fazlası onda bir saniyede fotoğrafik belleğe kaydedilebiliyor.)

Başkalaşmış sinemanın, sesli-sessiz sinema ve siyahbeyaz-renkli sinema ayrımı denli büyük bir ayrım yaratacağı kesin. Daha büyük bir ayrım da yaratabilir.

Başkalaşmış sinema, 3D sinemanın varlığına karşın, holografik değil, olmayacak henüz.

Teknikleri büyük olasılık silgisayar oyunları tarafından yaratılacak. Çünkü bilgisayar oyunları pazarı sinema pazarını artık geçti. Bir zamanlar reklam ve klip pazarı çok büyük olduğu için, önemli yönetmenlerin deneysel yöntemleri reklamlarda ve kliplerde denemesine izin verildi, çünkü amaç ilgi çekmekti.

Bilgisayar oyunlarının sinemaya getireceği en büyük yöntem gerçek 3 boyutluluğu yaratma ve işlevsel olarak her an ve yerde küresel / açısal dönüşleri tümüyle gerçeğin aynı simülasyonu olarak verebilme biçiminde olacaktır.

Tam holografi, bu gerçek 3 boyutluluktan sonra ikna edici olabilecek. Çünkü var olan holografilerin geçerlilik açısı 3-4 derece, o da yalnızca bir boyutta / eksende.

Başkalaşmış sinemanın diğer bir değişkeni, animelerde üzerine aşırı yüklenilen karakter yaratımı. Bugün senaristler, film piyasasında yönetmenler kadar yüksek ücret alıyor. Çünkü, yönetmenlerin % 99'u iyi bir senaryoyu, pratikte limit sıfır yaratıcılıkla bile sinemaya dökebilir.

Sanıldığının tersine, filme çekilecek konular bitmedi, yalnızca filme çekilecek konuların içerikleri gerçek tanımına doğru evriltiliyor. Bunun için özellikle,

‘otistik mezbahacı’nın öyküsünün Errol Morris ve Hollwood senaristi tarafından ne biçimlerde kameraya aktarıldığına bakmak gerek.

Bunların tümü için, bir alttür olarak belgeselin de yeniden tanımlanması ve gerçek içeriğinin gerçek tanımına doğru evriltilmesi gerekli.

Animecilerin ve filmlerini kare kare resmeden Kurosawa gib bazı yönetmenlerin üzere, bir filmin yönetmenin zihninde en son ayrıntısına kadar netlemesi gerekli. Bu yapılamayacaksa, filmi yapmazsın, olur biter. Kimse berbat filmler yapmak zorunda değil, tüketici de o berbat filmleri seyretmiyor zaten.

(30 Eylül 2011)

Manga / Anime ve Anti-Tiyatro

Girizgah:

Aklıma asla böyle bir başlık gelmezdi:

Eğer, bir cuma gecesi bir yolcu, beni gecenin içinde uykumdan uyandırılmış olarak bir başıma bırakmasaydı...

Eğer, ben internette ‘surf’ yaparken 6. ilintili konuda, bir manga çizerinin yaşamının tiyatrolaştırıldığını okumasaydım...

Metin:

‘Butoh, Anime, Miike’ metnimde anime ve manganın anti’liğini ve avangardlığını açımlamıştım.

Geçelim geçmişe:

Ben bir anti-tiyatrocuyum. 1986’da buto okumaya başladığımda, ITT’nin yaptıklarını okuduktan beridir (ki İstanbul Tiyatro Festivali’nde de aynı şeyler yaşandı), daha ilginci onların yaptıklarının tıpatıp aynısını BÜ tiyatrocularının benim dans tiyatrosu metnime o zamanlar yaptıklarıyla görünce... (Aynı insanlar, 25 yıldır hala benim onlara verdiğim kırıntıları sindirmeye çabalayan çalışmalar yapageli- ve gidi-yorlar.)

Ondan önce, bilinçsizce mim-sever olarak anti-tiyatrocuyum. Benim için mim, tiyatroda sözün gereksizliğini kanıtlayarak, klasik tiyatro çizgisini negasyonlar.

Klasik / ana akımsal / skolastik / akademik çalışmalar, avangardı yakalamaya, devinimsiz bırakmaya, uyruklaştırmaya, cezalandırmaya debelenir. Çoğunluk bunu

başarır da ama başaramadıkları, sanat tarihini ‘öncü olmayan sanat, sanat değildir’ olarak yazar, eksi zekalı ve eksi bilgili birileri avangardın öldüğünü ilan etmiş olsa da...

Şimdi de bunu bir anime ustasına, ‘Astro-Çocuk’ çizeri Tezuka’ya yapmışlar. Onu ve eserlerini dans tiyatrosu yapmışlar.

Olmaz mı?

Olur.

Animelerde zaten lirik bir drama mevcuttur. Ancak animeler özgün bir alaşımdır. Her animecide değişen niceliklerde ve niteliklerde. İşin ilginci, bir eseri yaratan sanatçının o eserinin avangardlığının gölgesinde kalabilmesidir, Oshii’nin yaşamı, eseri ‘Ghost in the Shell 1-2’nin çook gerisine düşer.

Böyle bir ikilem varken, kendisi vefat etmiş, dolayısıyla birinci elden kontakt sağlanamayacağı için bu çaba, 2 kez baştan beyhudelik riskine sahip.

Gelelim mangalardaki ve animelerdeki anti-tiyatroluğa:

Onlar Artaud’nun vahşiliğine sahip.

Onlar Brecht’in epikliğine sahip.

Onlar Brook’un boş alanına sahip.

Onlar Beckett’in absürdüne sahip.

Onlar Grotowski’nin fakirliğine sahip.

O nedenle onlar, avangard ve anti-tiyatro üzeri 5.

(30 Eylül 2011)

Spartacus 3

Anima-Animus

Kadındaki erkek, erkekteki kadın: Bunu sinemada gösterebilmek, imkansıza yakın bir beceri.

Romalılar’daki poliseksüalite, orji, etc: Bunları geçelim, bunlar tarihti. Günümüze gelelim, günümüz gerçeğine ve dolayısıyla az da geleceğin gerçeğine:

‘Spartacus 8’de bir plan vardı ki ömrü bedel: Köle ve parayla onunla yatacak olan sahibelerden biri, her ikisi de yüzlerinde birer mask ile biraraya gelir ve sevişirler.

Kadın sevişme alanına yol alırken, kadın-erkek yabancılaşmışlığını ve şeysellemişliğini, aynı zamanda seksin de böyleliğini öyle bir resmeder ki akıllara eza... (Yürüyüş tarzı, bir mankenin podyumdaki yürüyüşü gibi idi.)

Sonuç: Seks ve kadın-erkek ilişkisi (seksi içersin, içermesin) başından beridir, şeyselleşmiş durumdadır, bu plan onu panoramalar.

Bu savı açımlayalım: İnsanın doğası yoktur. Artı, insanın kaybedilmiş doğası yoktur. Artı, seksin ve aşkın doğası yoktur.

Doğası veya bu anlamda tözü olmayan bir şeyin doğası veya tözü (verili olmadığı için) yaratılabilir (ki bu her durumda bir zorunluluk değildir).

İşte bu, şu anki yaratılmış biçimiyle, aşklar ve seksler şeyselleşmiştir. Şeyselleştirilmiştir. Öyle olması zorunlu değildir ve değildi de...

Şeyselleşmiş olmayan aşk ve seks mümkündür ama nasıl bir şeydir, henüz onu gören yok. Tasarlamaya kalkan da yok.

Bu plan, o şeyselleşmişliğin tarihiliğini, dayatılmışlığın ve doğalı kadar doğal gibi görünebildiğini imler. Değilleme yoluyla.

Bunu, Romalı bir kadını çağdaş bir mankenin podyumdaki gibi yürüyüşünden anlarız. Ortaya konulan ve sergilenen şey bir maldır / bir metadır, bedava yaşanan bir şey değildir (bununla paranın girdiği her işte yabancılaşmanın zorunluğu olduğu da kastedilmiyor).

Sav şu: İnsanlar bedava olanı terkeder ya da satmak eylemi paranın icadından çok önce başladı. Buradaki takas ticareti, epsilon derecede ama bu derecede bile hepsi şeyseldir (sonuçta bonobolar da, seks sonrası portakal rüşveti veriyor ama 2 taneyi seksten sonra birlikte yiyorlar).

Ya da: Gösterilen, var olanın yerini almaya başladı mı seksin yerini fantazya alır.

Çok ilginç: Buraya kadar olan satırları yazdıktan sonra yeni seyrettiğim plan, yazdıklarımı çok çok aşan bir senaryo ortaya koyulmuş oldu:

Spartacus ve birlikte olduğu kadın bilmeden (çünkü ikisi de maskelidir) birbiriyle sevişir / çiftleşir, biri karısını ölüme yollayan adamın karısıyla, biri kocasını öldürecek adamla yatmış oldu: Tipik bir ters çevirip çıktığı deliğe sokma öyküsü.

Dipnot: Bir: ‘Spartacus’taki seks sahneleri, pornoların bile beceremediğini yaptı: Seksteki komikliği ortaya koydu, bunu çokluğu abartarak becerdi. Bir de geriye doğru 4 planlı pornoyu bildiğim kadarıyla henüz hiçbir pornocu yapmadı, çünkü porno seyircisi genelde eksi zekalıdır, buna kafası basmaz.

İki. Dizi filmler, bir ara reklamların ve kliplerin yaptığı gibi, epsilon miktardaki deneyselliği janra yedirerek, yeni türsel alaşımlar yaratma geleneğini üstlendi.

(4 Ekim 2011)

Spartacus 4

Domina-Dominus

‘Spartacus’, diğer iyi yaptığı şeyler arasında, şunu da çok iyi becerdi:

Kadındaki erkeiği ve erkekteki kadını ggöstermeyi.

Güç ve iktidarın kullanımlarının ve artımlarını ters orantılı olduğunu.

Kimin efendi (domina veya dominus), kimin köle olduğunun belirsizleşebildiğini.

Kimin dominant, kimin resesif olduğunun belirsizleşebildiğini.

(8 Ekim 2011)

Spartacus: Son

Evdeki katliam muhteşemdi.

Gelelim tarih derslerimize:

İsyankarlar okuryazar değildiler ama büyük olasılıkla Kartacalı Hannibal’i biliyorlardı. Biraz daha bilselerdi, o bilgi nedeniyle **kaçabilirlerdi**. Alpler’i kuzeye doğru geçip, kurtulmak isteyenlerin olduğunu, kayıtlar bize söylüyor. Oralarda, malumunuz ‘barbarlar’ vardı.

Oysa, yine malumunuz gladyatörler savaşçıdır. Spartalılar’ın hatasına, Spartacus kadrosu da düşmüş: Yenemeyecekleri savaşlara girişmişler.

Tabii, acisso olarak ihanet de var ama ihanet, işbirlikçilik, kölelik ruhu hep vardır, değil mi?

Burada önemli olan ne?

Yenilip efsane olmak mı?

Yenilmeyip, bıyıkaltı gülünen ama bir tarih dersi olan bir yeni, farklı, epsilon (NEK) öykü olmak mı?

Günümüz dünyası bariz olarak global isyana gidiyor.

Peki, bu kaçıncı yenilgi olacak?

Neden tarihten ders alınmıyor?

Biraz da mecaz:

Dizideki tek taktisyen 'Doktor' ünvanlıdır. En önemli hain ise 'Aşur'.

Sanki, kulağa anlamlı geliyor, değil mi?

Evet, isyandaşlarım:

Bir: Baliset gibi en ilkel silahlar bile bu savaşta olacak.

İki: Kitle yine hatalarını yapacak.

Üç: Bir başkaldırı-devrim tarihte **ilk ve yalnız ilk kez** sonul kazanma şahsına sahip.

Dört: Birileri çoktan kaçtı ve kurtuldu, hem de atom bombalarından ve toplama kamplarından.

Beş: Sonucu beyin belirleyecek, kas veya silah değil. Daha önce de öyleydi ama beyin statüsündekiler tarih bilincine sahip değildi.

Mezbahadayız. Ne yapacaksınız?

Son soru: Hannibal Roma'yı yok edebilirdi ama yapmadı, ya Spartacus?

(12 Ekim 2011)

House ve Hastanın Oto-Deontolojisi

Yankiler bu sıralar beni şaşırtmayı sürdürüyor.

‘Spartacus’ dizisi ile şiddete ve isyana yepyeni yorumlar getirdiler.

‘House’ ile de tıbba, deontolojiye, oto-deontolojiye yepyeni yorumlar getirmişler.

Önceden söyleyelim ve konuya sonra geçelim: Tıpçı olmayan birinin de tıp konusunda akıl yürütmeye hatkkı vardır. Bazı profesyonel hastalar, tamama yakın ortalama doktordan daha çok tıpsal bilgiye sahiptir. Öyle olmasaydı, da tehlikeli de olsalar, farkyı ve yeni düşüncelerin dile getirilme özgürlüğü bakidir.

Dönelim konumuza:

İlkin sinema:

2 saptamam doğrulandı.

Bir: Eser deneysel miktarlarla yapılan deneysel örnekler, saf / derişik deneysel örneklerle yapılanlardan daha çok kültürl / zihinsel işlevsel olabiliyor.

İki: Klibin ve reklamın kısa film olmasından sonra, dizi film de uzun film olmuş. (Tabii orada Fasbbinder’in ‘Berlin Alexandr Meydanı’sı 30 yıl önceden pırıl pırıl parlıyor, öncü asıl ilk örnek olarak.)

Gelelim ‘House’a ve tıbba:

Adam çok hızlı düşünüyor ve karar veriyor. Şimdiye dek raslamadığım türden kurmaca bir ironisi var. Bu beni hem ağlattı, hem güldürdü. Adam, resmen tıp tarihine geçecek özdeyişleri ishal biri eder gibi, peşpeşe sıralıyor. Bu yönde, 1. sezonun 4.’sünü seyrettiğim ilk 18 dakikada 10’un üzerinde örnek verdi.

(14 Ekim 2011)

‘Lie to Me’: Problem Çözen Diziler

‘Dr. House’ ve ‘Lie to Me’ dizilerinin ortak yanı nedir?

İkisi de, problem çözümüne dayanıyor.

İkisinin de baş kahramanı doktor.

‘CSI’ dizilerinin (ve çeşitlemelerinin) kahramanları da problem çözüyor ama onlarınki pek inandırıcı olmuyor. Ya da pek bilimsel olmuyor.

2010’lardayız. Bu durumu, 1970’lerdeki karşılığı olan ve zamanın TRT televizyonunda gösterilen, ‘Doktorlar’ dizisiyle karşılaştıralım. (Bizdeki adı,

sanırım ‘Interns’ idi, Türkçe’deki o zamanki karşılığı ‘entern’ idi, şimdi nedir, bilmiyorum. Klinik nöbet tutan son sınıf doktorları imler.)

Nasıl ki reklamlar yüksek tempolu yapımlarıyla, ortalama bir insanın algı hızını arttırdılarsa, bu tür diziler de bu 40 yıl içinde, insanların problem çözme yeteneğini arttırdılar ve bu da televizyon dizilerine bile yansıdı ve tersi de.

Artık, insanları aptal yerine koymuyorlar. Daha ironik bir şey oluyor: Uzmanları ve deneyimli izleyiciyi bile yanıltıyorlar ama arada geçen zaman içinde yerleşen disiplinlerarası-çokdisiplinli bilim kültürüne ait insanları yanıltamıyorlar.

Şöyle örnekleleyeyim: Gerçek bir olay anlatayım:

Ben profesyonel hastayım. Mezun olduğum okulun mezunlarının, benim mezun olduğum dönemde, çoğunluk tıbbı seçtiği için, neredeyse tamamı doktordur.

Bunlardan plastik cerrah olan biri, diyelim 5 yıl önce birlikte içerken, o gün 25 yıllık meslek yaşamında ilk hastasını gömdüğünü anlattı. Nasıl olduğunu anlatırken, çok değil, 5. cümlede hatasının ne olduğunu söylemiştim.

Gerçek yaşam ve sanat. Yaşam ve ölüm. Sanat ve ölüm.

Dr. House’un dediğince: Doktorlar adam öldürürler ve bunu örtbas etmek isterler.

Deontolojik problematik şu: Adam öldürmek suç değil, adam öldürmeyi rasyonalize etmek suç. Örneğin sıradan bir insan olarak ben, insan öldürebilirim ama bunu rasyonalize etmem.

Problem çözen diziler, yalnızca yeni ve farklı konular bulmak uğruna, yeni problemler yaratıp çözüyorlar ve/ya eskilerini yeniden yorumluyorlar. Örneğin, kurmaca karakter Dr. House’un bir hastası, gerçek yaşamda gerçek bir doktor olan Dr. Sacks’in bir hastası idi ama yorum farklıydı.

Televizyonum yok. Hiç olmadı. Son 1-2 yılda izlenecek filmler bittiği için, yavaştan televizyon dizilerine geçiş yaptım. Karşıma, ‘Spartacus’ ve bunlar çıktı. Ne şans ama...

Problem çözme konusu, diğer konulardan hem daha zengin, hem daha fakirdir. Yani, isteseniz de, klasik konuları sömürdüğünüz gibi onları sömüremezsiniz. Artı veya eksi epsilonlar oluşur.

İşte bu düşünce epsilonları, benim NEK’lerim gibiler: ‘Öldürülürken öldürenin psikolojisini anlayıp, kendini öldürülmekten kendin kurtarman’ gibi bir problem çözümü, klasik akıl yürütmeler ile işlemez. Zaten, polis ve mahkeme kayıtlarında yeterince örnek mevcut. O zaman, kendileri zaten ekstrem olan örneklere, senarist

olarak siz, televizyon dizisi ekstremleri katmaya çalıştığınızda, akıl yürütme yolu parçalanır. Parçalanan akıl yürütme yolunda, sorulmuş sorulara verilmedik yanıtlar ve bazı sorulmamış sorular üretebilirsiniz.

Verim düşük olur. Zaten insan tarihi öyle: Milyonda 1 insanın biyografisinin binde 1'i.

Zaten bu dizilerde de, 10 bölümde 3-5 parça 3-5 dakikaşarlık parçalar yaratmış. Ancak bunlar yeni ve farklı.

'Lie to Me'nin 2. sezonunun 1. bölümündeki verici annelik konusunda, doktorun kızının öldürülen vericinin kızıyla ilişkisi sürpriz idi. Ancak aynı kız, babası ona kendi yaptığı işlerin, cinayete kadar giden ardışık sonuçları olabileceğini gösterdiğinde de, aynı kişilik idi. Birinde aktif, birinde pasif; birinde zeki, birinde aptal.

Yani, eğer bir insan başkasının bir sorununu çözmüş daha önceden ise, aynı konu karşısına çıktığında, tıpkı bağışıklık edinmiş gibi, akılca hastalanmaz ve yerine çözüm / sağaltım üretir. Ancak, bunu biricik bir yoldan yapar. O biricik yol, yinelenemez olsa da, bir yoldur.

Böylelikle, herkes kendi yolunu arar.

Dipnot: Her 2 dizinin yönetmenleri ve senaristleri, toplamda 50 kişiyi geçen kalabalıklıkta ve arakesit 0. Bu, popüler kültürün toplu bilisizlikteki 'kitsch-banalite'sinin açıkseçik bir 'kültür okuyan' ve gelecekbilimci gösterge olduğunu imler. Diğer bir deyişle, en az 1.000, olağanda 10.000 kişinin eylediği sanat ürünlerinin, 10 milyarlık bir dünyanın kültürünü imlemesinden / haritalamasından söz ediyoruz, demektir. Aynı zamanda, istatiksel ve büyük sayılar kuramı açısından doğru yoldayız, demektir. Aynı zamanda, Benjamin ve Frankfurt Okulu'nun tüm vektörlerini, 2011-Dünya itibarıyla değilliyoruz / geçersizleştiriyoruz, demektir. Artı, 'Dünya Sistemi' ve 'neo-globaleşme+neo-liberalizm'in 30 yıllık praksisini tümden geçersiz kıldık demektir, çünkü bu onların silahı ve onları – onların altkültürünü öldürdü: Düşmanı yendik, kendi silahlaryla...

Ateistçe: Hallelulyah ve Amin.

(2 Aralık 2011)

Post-Sinema'nın Nitelikleri

Sinemada ağırlık, önce oyunculardaydı, sonra yönetmene kaydı. Şu anda ağırlık

senaristlerde. Holywood filmlerinde bile durum böyle.

Senaryo, bir yazın dalı ama tıpkı grafik-roman metni gibi, senaryo da öyküden bambaşka kurmaca bir dal (oldu).

Güçlü senaryo başka şey, senaryonun sinemanın en önemli öğesi durumuna geçmesi başka şey. Bazı senaryolar var ki onları hangi orta karar yönetmen fime geçirirse geçirsin, kötü film çıkaramaz.

Bunun bir altkümesi, animelerdeki kişilik tasarımları. Çok ilginç ama animelerdeki kişilikler; hiçbir librettoda, oyunda, öyküde, romanda, çizgiromanda yoktu. 'Ghost in the Shell'deki Motoko ve Batu, gerçek birer insandan daha gerçekler. Burada sanatın yaşamı geçmesi değil, yaşamın hata fonksiyonlarının ayıklanması kastediliyor. Diğer bir deyişle Motoko ve Batu, gerçek yaşamda var olabilirler ama istisnanın istisnası olarak. Artı reel varlıklarının olması gerekmiyor, kurmaca varlıkları da yaşamı yeterince değiştiriyor, eğer bir insanın yaşamı değiştirmesi ölçüt ise.

Post-sinema, içinde bulunduğumuz yüzyılda sinemanın varacağı son moment olabilir. İyi filmlerin oranı, toplam filmlerde giderek düşüyor çünkü. Bir limite varma durumu sözkonusu.

Post-sinemayı becermiş birçok kişi, daha önceki ve sonraki eserlerinde, olağan veya alt-sinema eyliyorlar. (Bu durum, sanat filmi başyapıtı üretmiş AB genç yönetmenlerinn sonraki gidişitayla koşutluk taşıyor.

'Tanz-theater' değil, buto bu açıdan, bir post-modern dans idi (post-modernizm kastedilmiyor). Ana akımın kullanacağı anlamda, post-n-modern dans idi ama post-N-modern dans olamadı.

Bir gün gelecek, bir sanat dalı veya alt-dalı, post-N-modernliği başaracak ve o kavramın adı modernlik içermeyecek.

Post-sinema, avangardı aşmış ürünler verdi. O örneklere, tanım daha önce başka anlamlarda kullanıldığı için, 'meta-sinema' denmeyecek.

Post-sinemanın yaratılmışlığının siyasal nedeni, başta 11 Eylül 2011 ve onun 10 yıl ertesinde çöken ABD ve AB'dir. Holywood, artık 'Unthinkable' gibi, yapılması daha önce bırakın teklif edilmesini, yapılması dahi düşünülemez filmler yapıyor.

Post-sinemada şu an hiçbir ülke sineması bütün olarak yer almıyor. Çoğu film de bütün olarak yer almıyor.

Post-sinema türü filmler ya da öğeler içerttiren yönetmenlerin hiçbiri post-N-

modern siyasal poziyonda değil. Bunun ‘Ghost in the Shell’ yönetmeninin filminden birkaç kültürel mod geride olmasıyla benzerliği var.

Post-sinema avangarddır ama olağan sinemadan farklı olarak. (Ayrı bir metin konusu.)

Post-sinema informatik ve kognitiftir. (Ayrı bir metin konusu.)

Post-sinemanın epistemolojik aksiyolojisi yazılabilir. (Ayrı bir metin konusu.)

Post-sinema post-modern değildir. Özellikle de, 1980-2010 tüketim psikopatisi dönemi için değildir.

(3-5 Aralık 2011)

Post-Sinema ve Düşünce Filmi

Post-sinema, düşünce sinemasının tamamını kapsamaz (ve şu anda o da tümüyle tanımlı durumda değil) ama düşünce filmleri üretebilir, çünkü meta-sinema ve neo-sinema momentleri, düşünce filmi üretebilmişti. (Bu durum, post-sinemanın düşünce filmi yapamayabileceğini de kabullenir.)

Bu durumda, nasıl olsa filme çekilecek olan, ‘Sprawl Üçlemesi’nin düşünce-aksiyon oranları, bir ölçüt olabilecek.

Aynı zamanda, ‘Ghost in the Shell 3’ün yapılıp yapılamaması da bir ölçüt olacak.

Aynı tematik üzerinde seyreden, hepsinden önce ve sonra yapılmış ‘Tron 1’ (1982) ve ‘Tron 2’ (2011) ikilisi / serisi, Yankiler’in düşünce filmini, siberuzaylı olsa bile beceremeyeceğinin çok açıkseçik bir kanıtıdır.

İkinci Sanayileşme’nin 9 öncü altkültürü hakkında yapılan filmlerin öncü film veya düşünce filmi olma zorunluluğu yok. Bunu o konularla ilgili olarak yazılmış bilimkurgu romanlardan izleyebiliyoruz.

Bu öncü altkültürlerin, kendisi bir alt-düşünce durumuna indirgenmiş olsa da, hümanizm ile çatışmaları ve bunun sonuçları (belki sentez, belki praksis, belki dekadans, belki negatif diyalektik olarak) kesinlikle düşünce filmi konusudur.

Düşünce filminin en-öte konusu düşünce-ötedir. Motoko, açıkçası ‘Ghost in the Shell’in finalinde o durumda resmedilir (: ormanda yalnız gezen bir fil: salt ışık / saf düşünce).

Düşüncenin gelecekteki evriminde; bilimin, sanatın, düşünün aşılması veya

aşılmadan aşındırılması durumu, sinemayı da, post-sinemayı da tarihten silebilir.

(14-15 Aralık 2011)

Holywood'da İyi-Kötü'nün Sonu

Holywood 'Unthinkable'da (2010), kötülük yapacak kötüleri kötülükleri yapmadan önce itiraf ettirecek (yani daima sonuç veren işkencesel) yetilere sahip bir iyinin, yapabilecekleri 'düşünülemez' olan, çok kademeli bir kötüyü işkenceden geçirir. Öyle ki iyiler sonunda müdahale eder ve onu durdurur. Profesyonel düzeyde kötülük yapabilen iyi, şunu da bilmektedir: Her zaman daha fazla ve diğer bir kötülük vardır. Haklı çıkar.

'Law Abiding Citizen'da (2009) daha da ileriye gidiliyor. Çok ağır kötülüklere maruz kalan iyi, kötüleri cezalandırmak için 10 yıl bekliyor. Asıl hedef ilk 2 kötüyü, yine inanılmaz yöntemlerle öldürüyor. Sonra intikamını o kadar büyütüyor ki bütün şehri cezalandırmaya karar veriyor, bunun için profesyonel düzenekler hazırlıyor. Tabii burada Holywood devreye girip, iyi olsa da bu kadar kötülük yapan birinin cezasız kalmamasını sağlıyor. Ancak sonuç şu oluyor: İyinin başına haksızlıkların gelmesinin, maddi ve manevi çıkarları ile nedeni olan diğer bir iyi, birinci iyinin istemediği kötülükleri yapmasını önlemek için, onu öldürüyor. Ancak, hukuken suçlu duruma düşüyor ve kendisi bir cumhuriyet savcısı: Kendisini öldürebilecekken öldürmeyen birini öldürüyor ve onu aslında öldürmesi gerekmiyor, idama gidecek bir yargılama yolu seçebilirdi ve yaptığı ergeç ayırsanacak.

Böylelikle nereye varıyoruz?:

Filmlerdeki, sanattaki ve özellikle de felsefedeki iyi-kötü ayrımı yapaydır, yapmacıktır, gerçek yaşamla ilintisi yoktur. Gerçek yaşam, iyi-kötü ayrımında karar verilemeyecek açmazlar yaratabilir ve yaratmıştır da.

Holywood'un ikilemi şu:

Özellikle şiddet filmlerinde inanılmaz gerçekçi simülasyonlar yapan Holywood, ana problematiği olan iyi-kötü ayrımında böylesi bir simülasyon yaratıyor, istediği oluyor ama sonuç tam tersine işliyor. En istemedikleri sonuç çıkarsanıyor: ABD iyi-kötü sistemi geçersizdir.

Çok ironik bir durum bu. Yeşilçam'da 'Arabesk' filmiyle Ertem Eğilmez, kendinin de bolca yaptığı melodram kalıbıyla alay eder ama o yalnızca bir parodidir, simülasyon ve/ya gerçek değil. burada bir trajedi var, Türkler'in asla yaşamadığı bir trajedi (Türkler arabesk yaşar).

Sanal yaşantının (ve rüyanın da) gerçek yaşam deneyimlerinden ayırt edilememesi gibi, yeni filmlerde de gerçeklik-kurmaca / sanallık ayrımı ortadan kalkmış durumda.

Bu durumda en istenmeyecek durumlardan biri ortaya çıkıyor: Seyirci, kötünün safına geçiyor. Vatandaşlarını, popüler kültür yoluyla, hegemonyasının köleleri durumuna getirmek için, trilyonlarca dolar harcayan bir sistem için, çok acınası bir son.

(13 Ocak 2012)

Nishimura ve 'Pulp Feature'ının Anti-Post-Sinema'sı

Öncelikle belirtelim:

Yanki Tarantino, bunu bile beceremedi. Beceremediği şu:

Nishimura; 'The Machine Girl', 'Tokyo Gore Police' ve 'Helldriver'da bir janrda dolanıyor:

Absürd-korkunç-komik melezi / kırması olan bir ara-alt-tür.

Kitano ve Miike, şiddetin absürdüne daha önce varmışlardı.

Ancak, şuna varamadılar:

Japonya sanatçıları, artık 1945 atom bombalarının mazlumu değildir.

Kitano, komedyenliğinin verdiği kök nedeniyle mi demeli, kişiliği çok ağırkanlı olduğu için mi demeli bilemiyorum, çok anlatı kabızı biri. Bunu bir tek 'Zatoichi'de inanılmaz bir epik-final çıkışı ile kırar.

Miike ise, gerçekten en baştan absürddür. Filmlerinin üçte ikisi saçma sapandır.

Ancak Miike, 'Ichi # 1' ile hem şiddeti aşar, hem de şiddetin komikliğini çok naturalist bir yoldan vurgular.

Hishimura, bunların dışında bir yerlerde.

'Suicide Club', 'Survive' mangasının ve animesinin bir yorumu idi ve yalnızca yanıtlanmamış sorular açısından anlam boşluğu taşıyordu.

Nishimura, onu geçmiş, adı anılan 3 film ile, Çinliler'in 1960'ların sonundaki

teknolojiyle yaptıkları, günümüz açısından hem absürd, hem de komik döğüş filmleri gibiliğe gitmiş. Ancak isteyerek ve bilerek. Hatta ürünlerinin sattığını görünce, bunu vurgulayarak büyütmüş.

Bu durumda bilgisayar oyunu kuşağı apartman / site çocuklarının zevk alacağı türden, yapay bir şiddet dünyası bilerek oluşturulmuş.

Buna karşılık 'Ölüm Oyunu 1-2'nin aşırı naturalizmi ve şiddeti çırılçıplak ve doğrudan basitçe gösterebilmişliği, Nishimura'yı geç kalmış kılıyor. Hele hele Tokyo, gerçek yaşamda artık füzelerle korunurken. (Bu, animelerde 30 yıl boyunca işlenen bir paranoyadır ve artık gerçekleşmiştir.)

Nishimura, ne düşünürse ne düşünsün, ne yapmak istemiş olursa olsun, sinema-dışı bir alanda kalmış.

Bu, post-sinema değil. Bir tür anti-post-sinema.

(6 Ocak 2011)

Ontik Epistem Nedir?

Ontolojik yerine, ontik sözcüğünü kullanmayı Heidegger'den devralmış oluyoruz. Tam onun kullandığı anlamda değil ama ikisinin arasındaki önemli ayrımı bilecek denli yakın anlamda.

İnsanın ontik olanı nedir?

Duygularıdır. İnsanların tamamına yakını için böyledir.

Freud, insanın ancak çok sıkışınca düşündüğünü düşüncenin bir süperegosal eylem olduğunu savlar.

Bu referensla da, bu referanssız da, bazı insanlar için böyle değildir. Bazı insanlar için kognisyon idseldir. Yani, içgüdüleriyle, izgüdülenmez, coşuşmaz, duygulanmaz, düşünürler.

Ontik epsitem, bu tür insanların alt-türleri için temelde elzem olan bilgilerdir. Epistem bilgibirimdir. Yani, bir insanın varlığı için ölümcül-yaşamcıl önemdeki bigiler ontik-epistem'lerdir.

'A priori olarak' bunlar, erken ölmüş ustalardan öğrenilmiş, ayral / marjinal olarak normal faşizminde sağ kalmanın temel bilgileridir. 'A posteirori' olarak ise, kendi bıraktığı sağ kalma deneyimleri ve yaşamı boyunca ürettiği artı-değer

bilgilerdir (NEK'ler).

Bunlar, milyonda bir örneklemenin yaşamlarının binde birini alırlar. Gerisi çöptür. İşe yaramazdır. Hiçtir. Nafiledir. Beyhudedir.

(17 Ocak 2012)

Meta-Data ve Meta-Data

Önbilgi: Bu metin, Tayfun Serttaş'ın derlediği ve Stüdyo Galatasaray'ın 200.000 karelik arşivinin sergisini gezdikten sonra yazdığım bir dizi metinden birisidir.

Meta-data'nın 2 anlamı olabilir:

Bir: Öte-veri.

İki: Mal-veri.

Bu 2 anlam, 1950-2010 dünyasının 2. Sanayileşme döneminde, her 2 anlamı da ve birbirine karşıt olarak içerebilmesi açısından, ilginç bir moment olarak kayda geçti.

Genelde G-8 ülkelerinde somutlaşan, (Rusya ile ABD'yi aynı kefeye koyarak) zamanın Mao'sunun 2 dünya kuramını parçalı olarak doğrular biçimde, bilgi döneminin temel metası olan veri üzerinden süren hegemonyayı gergefler bu 2 anlam.

Öte-veri, üst-metin, hiper-tekst biçimlerinde de olarak, 'Mülksüzler'deki Shevek'in yaptığı biçimde bize, yaşamımızı dönüştürecek bilgiyi bedava verir.

Oysa diğer yanın hegemonyası, veriyi meta kılarak, bize onu satarak, ona tüketim bağımlısı kılarak, onun anlamını aşmamızı ve onu bir epistem kılmamızı engeller.

Satmak-satmamak ikilemi, 1. Sanayileşme'den devralınan, romantik bir kahramanın savaş sonu hezeyanlı ölümü gibi, bir imaj kakalar bize. Yani, onu pas geçmek daha uygundur.

Oysa bilgiyi bilgi kılmak, veriyi veri kılmak asıl açmazdır. Çünkü kitle 5.000 yıldır bırak öte-bilgiyi edinmeyi, etkin okuryazar olmayı bile reddeder konumdadır. Dolayısıyla, 2'nci ve n'inci (aslında n'nci ama yanlış anlaşılır) okumalar ve meta-data edinimleri kitlenin işi değildir.

İronik olan, eski dönemin uzmanlarının ve iktidar seçkinlerinin işi de değildir.

Bir zamanlar eleştirmenin aşırı yorumla bir metne kattıkları gibi, örneğin Kafka'nın varsayılan öngörümleri gibi, aşırı yorumda bulunacak disiplinlerarasıcıların işidir bu.

Sonuçta bugün sanatın, bilimin ve düşünün 10'ar temel alanında, üniversite 1-2 bilgisine sahip olmak, ne de olsa uzmanların imkansız saydığı bir şeydir ama mümkündür aslında.

Nasıl ki çöpler hammaddeye geri dönüştürülebiliyorsa, metalaştırılmış veriler de, öteleştirilmiş verilere dönüştürülebilir aşırı yorumla. Yaptığımız da budur.

Benjamin bize gündelik yaşamın kültürolojisini imledi ama 'Berlin İnsanları / Mektupları'nı derlerken, sıradan insanların mektuplarına başvurmadı. Üstelik, o da hala feodal dönemin artığı olan romantizme dolaylı olarak bağlıydı. Ölüm biçimi bile, tek başına bunu doğrulamaya yeter.

Biz onun temel verilerini alıyoruz. Murdoch'un etnoloji ve sosyoloji için yaptığı, Dewey kodu gibiki 1.000'lik (3 rakamlı) kavramsal çerçeveye oturtuyoruz. Böylelikle, her verinin öteleme vektörü tek başına çerçevede ortaya çıkıyor, artı-değer bilgi olarak.

Onları alıp yeni birden çok çerçeve tasarlıyoruz, gelecekbilim olarak. Diğer bir deyişle, evrimin gelecekteki gidişini, geçmişteki yok olmuş türler de çizer. Benjamin'in romantikçe geçmişin küllerine aşıktı, biz yalnızca geleceğin ateş bilgisini, öte-veriyi onun içinde saklamak için gereksiniyoruz.

İşte, öte-veri budur: Geleceğe hediye edilmiş, kaybolmuş yollarda bulunan, izlek düşünceler atlası.

(17 Ocak 2012)

'Post-Reification'

Şeyselleşme (reification) çok kritik bir terimdir. Bıçak sırtında durur. Yanlış anlamaya oldukça açıktır. Çoğul okumalara açıktır. Kimse de kendi aşırı yorumunun en geçerli olduğunu kanıtlayamaz. Tam da, post-modernlerin sevdiği türden bir muğlaklıktır bu.

Ancak, durun. Bir kahramanlar dizisi ortaya çıkıyor. Ortaya yepyeni bir kavram çıkartıyor:

'Post-reification.'

Şeyselleşmenin, ‘nesneleşme’ ve ‘nesnelleşme’de olduğu gibi, nüanssal ayrımlara sahip birden çok anlamı var. Ancak, günümüz kullanımında marksist estetikçilerin burjuvazinin proleteryanın sırtına yüklediği bir yabancılaşma yükü olarak tanımlanmış.

Zaten sorun burada başlıyor:

Sevgili proleteryamız, ‘kitsch’ / banal / bayağı / popüler kültür ürünlerini, yalnızca burjuvazi kendisini sömürsün diye tüketmiyor. Düşünün ki bir zamanların TRT’sinde bu bayağı ürünlerden olan arabesk şarkıların çalınması yasaktı. Yani, elitler avamlara avamlık hakkı tanımıyordu.

Buna benzer bir durum da Almanya’da ortaya çıkmış:

“Berlin Bienali daha başlamadan sansasyona neden oldu. Nisan ayında yedincisi düzenlenecek Berlin Bienali’ne davet edilen Çek sanatçı Martin Zet’in projesi şimdiden merak uyandırıyor ve eleştirilere yol açıyor.

Martin Zet, Almanya’nın en çok satan tartışmalı ‘Almanya kendini yok ediyor’ adlı kitabın okuyucularına, kitaplarını başkent Berlin ve Almanya’nın başka kentlerinde belirlenen ‘toplama noktaları’na teslim etme çağrısında bulundu. Bienal başladığında toplanan kitaplardan bir enstalasyon oluşturacak olan Zet, Bienal bittikten sonra da bu kitapların geri dönüşümünü sağlayacak. Zet, Almanya merkez bankası eski yönetim kurulu üyesi Thilo Sarazzin’in yazdığı Müslüman karşıtı kitaptan en az 60 bin adet toplanmasını bekliyor.”

http://www.ntvmsnbc.com/id/25314762/

Pek sayın sanatçımız, bu kitapları geri dönüytürecekmiş. Yani, yakmanın daha kibarcası.

‘Reification’un bir anlamı daha var ki çok önemli:

‘Somutlama’ anlamına da geliyor. Böylelikle, soyutlamanın karşısavı oluyor.

Zaten sorunsal da tam da bu noktada:

Proleteryanın da, burjuvazinin de düşüncesel soyutlama kabiliyeti sıfırdır, hatta eksidir. Entellektüellerinin çoğununki bile öyledir.

Açmazın ‘somut x soyut düşünce’ karşıtlığında yattığını, marksist estetikçiler 100 yıldır açımlayamadılar, çünkü buna intikal edemediler.

Açımlayalım:

Soyut düşünce olmadan ya da ileri derecede soyutlama yetisi olmadan, 5.000 yıllık 'dünya sistemi tarih'in haritasını 5-6 boyutlu olarak zihninizde toparlayamazsınız. Üstüne bir de dikmeler / çıkmalar alıp, tarihsel artı-değer vektörlerinin genel alan dağılımını da göremezsiniz. Bu paragrafi okuduğunda, çoğu okurun olacağı gibi, 'hö?' olursunuz.

Kulağı tersten göstererek de olsa, haberdeki kişi doğru savı dile getirmiş oluyor: Almanya kendini gerçekten yok ediyor. Çünkü multi-kulti toplama kampında bile bitirilemedi. Çünkü Türkler kolay kolay asimile olmazlar. Çünkü Türkler asimile olsalar bile, yasaklanmadıkça, hatta yasaklandıktan sonra bile, cumhurbaşkanlığı sarayı önünde mangal yaparlar. Hatta, bununla da yetinmezler, ülkelerindeki cumhuriyeti tarihe gömerler.

Tabii şunu da anımsamak gerek: Ta Hunlar zamanında, zaten Germen kabilelerin kanı karıştırılmıştı. Yoksa, siyah saçlı Germen nasıl olacak ki?

Şimdi, kim bunun neresine nasıl neden ne zaman hangi hakla müdahale edecek?

Karıştırılmasın:

Anti-hümanist benim, hümanist olan bunu alkışlayan veya yuhalayan kesimlerin ikisi de. Yani, çifte değilleme var: Hümanizm her durumda geçersiz. Üçüncünün olurluğunu da ben söylüyorum, her 2 birbirine karşıt hümanist kesim değil.

Tabii, bunu yine bir eleştirmen aşırı yorumla ortaya koyuyor, sanatçının kendisi değil.

Keşke sanatçılar tarih bilincine sahip olsa da, burada klavyenin başında bilek eklemlerimize kramp girmese…

(18 Ocak 2012)

Post-Sinemada Tür Geçişimleri

Fotoğraf, Resim ve Çizgiroman

Bu 3'ü benim için tümleşik bir sanat dalıdır. Başka alt-dalları da kapsar. Görsel dalın / duyu-dilin tamamını kapsamaz. Son 2 önermenin açımlanmaları ayrı 2 (veya daha çok) metnin konusudur. Pas geçiyoruz

Fotoğrafa resim denmesine karşı çıkanlar çok var.

Çizgiromanı sanat alt-dalı bile saymayanlar var. İlginçtir ama (bant karikatür veya

seri macera olarak) çizgiroman, benim için okumayazma öğrenmeden önce de bir sanattı. O zamanlar, konuşma balonlarındaki noktalama imlerini sayardım. (5 yaşımı bitirmenin hemen sonrasını kastediyorum.)

Ancak yukarıda söylediğim tümleşiklik başka bir konu:

Bir: Çizgiroman, çizgifilm, film, bilgisayar oyunu demosu tümleşikliği gibi, yeni bir sanatlar ve sanatdışılıklar tümleşiklikleri demek açısından bir açılım var.

İki: Resim-sinema, çizgiroman-resim, fotoğraf-resim ayrımlarını sürekli olarak bir yelpazeye / spektruma tümleme olarak bir açılım var.

Elimde olsa, bunu 'Spartacus' için yapardım ama '300' daha iyi bir örnek gibi ama 'Spartacus'ten de örnek vereceğim..

Öncelikle, orada yapılmamış olanı, daha doğrusu yapılıp çerçevelenmemiş olanı belirteyim:

Filmin başındaki kahin kadın planı, 4 boyutlu bir anlatıyı 2 boyuta izdüşürebilen ender örneklerden biri. Onu, 'stop-motion' ile çizgiromana birebir aktarmak zihnen mümkün, kalemi güçlü olan için fiziken de mümkün.

Devam:

Resim 1, çizgiroman-resim geçişiminde.

Resim 2, fotoğraf-çizgiroman geçişiminde.

Resim 3, resim-fotoğraf geçişiminde.

Peki, bunları sağlayan analitik öğeler neler?

Öncelikle grenleşmeyle oynama. Sonra, kadraj içine fırça darbesi izi efekti vermek de bir yol.

Asıl vurgulanacak nokta şu: Renklilik-siyahbeyazlık öğesini, 'Sin City' filmi de dahil olmak üzere, görsel sanatlarda bambaşka yataklara taşımak mümkün oldu. Arada öyle karışımlar yakalandı ki motor-moment, emosyon-moment, epistem-moment olarak çok özel, yeni ve henüz biricik ansamlar kaydedildi.

'300'ü seyredeli 5 yıl oldu. Bu sürede onun yaptığını yeniden yapabilene değil, yanına yaklaşana, Uzakdoğu Asya aksiyon filmlerinde bile raslayamadım ki onların önemli bir bölümü animedir, artı mangalardan filme çekilmiştir. Onlar daha grafik kalıyor. (Kastettiğim, Yanki tipi yetişkin grafik-roman başlığı değil.)

Resim 4'te 'Spartacus' bunu en mükemmel biçimde beceriyor. Resim tarihinde bu denli canlılığı bir tek bir kadın ressam (Artemisia Gentileschi) sağlamış ki o da gençliğinde tecavüze uğramış. Resmettiği de tahmin edilebileceği gibi, (yine) bir erkeğin doğranması ki ona tecavüz eden adamın yüzünü anıştırdığı rivayet edilir. (Resim 5)

Buna sinemasal olarak en yakın duran moment, 'Ölüm Oyunu 1-2'. Orada da anlamalar (momentlemeler) var ama onlar tümüyle yeni bir çekim tekniği ve kesinlikle sinema alanı içinde kalıyor.

Peki bu, bize ne sağlayacak?

En geniş anlamıyla, görsel duyu-dili kullanan tümleşik sanat dalının tüm olanaklarını haritalayacağız. Önyargılara takılıp kalmayacağız. Örneğin, sinema henüz tam olarak birden çok sanatsal formda (10. veya 11. dal olarak) tezahür etmedi ama bunun ipuçlarını verdi ve o bir 5 duyu-dili birden kullanan henüz tek sanat dalı durumunda. İşte o 'yeni görsel sanat dalı' da böylesi bir tümleşiklik taşıyacak. (Bu holografik fotoğraftan tümüyle ayrı bir yönde gelişecek.) Burada örneklediklerimiz, bir hiper-epistemoloji / meta-epistemoloji alanı için önbilgiler yaratıyor. Kastettiğimiz, fotoğrafın 3-4 paradigmatik kritik eşik sonrası. Şimdilik, 1-2,5 adım birden yaratmaya çabalıyoruz ama bunu tamamlayamayacağız. (Çizgiroman formatının duvar halılarında ve dini konularda ilk olarak ortaya çıktığını, sanat tarihi açısından anımsatmış olalım. O nedenle, geleceğin epistemolojisi olacak alanların, şimdilik sanat alanında kalmasını kimse yadırgamasın.)

Kültürolojik anlamıyla da, neden bunun şimdi ve burada başarıldığını açımlayacağız ki en önemli sorunsalımız bu:

Bir 'son bakışta aşk', bir 'son tükenişte son parıltı' türünden, devasa bir tarihsel çöküş döneminin başındaki en son parıltıyı görüyoruz. Bu sanat dalları ve alt-dalları, yüzyıllar boyu sürecek biçimde, eski parçalarına ve yeni parçalarına yeniden ayrılacak.

Sanatın faşizminin ve engizisyonunun görkemi de böyle bir şey işte:

Goya resimleri gibi ki Goya'da da çizgiroman, resim ve fotoğraf tümleşikliğinin ipuçları vardır. O da doğranmış insan bedenleri grafiklemiş ve resmetmiştir ve onların hepsini de doğrudan gözlemiştir. (Resim 6)

Evet, çok yakın gelecekteki yeni insan mezbahamızın skeçlerini (resimdeki anlamıyla), taslaklarını, karalamalarını, desenlerini görüyoruz.

Arenaya hoşgeldiniz.

(12 Ocak 2011)

Post-Sinema'nın İnformatik-Kognitif Pozisyonu ve Negasyonu

Asıl sinemadan şunları öğrendik:

Farklı bir sinema daima mümkündür, çünkü asıl sinema kendi içinde birçok bambaşka evrelerden geçegeldi. Hatta bu, sinemanı içkin-sürekli bir niteliği durumundadır.

Avangardlık ve deneysellik, normal sinemada masif olarak izleyiciye verilince, alaşımda eser miktarda verilmesinden daha az 'epistemolojik ilerletici' oluyor. Post-sinemada durum, daha çok avangard lehine değişse de, düşünce filmlerinin çok izleyici toplayabilmesinden hala çok uzağız.

Asıl sinema, kabaca 1 milyon film içeriyor ve post-sinema ve sonrasında 2. milyon film 50-75 yılda tamamlanır gibi görünüyor.

Bu 1 milyon filmin içinden 10.000 tane izlenecek film çıkmaz ama 1.000 tane çıkar ve hangi 1.000 tane olacağı seyirci ve eleştirmen tipine göre değişir. İzlemeye değer film, 120 dakikasında en az 5-10 dakkası seyredilebilir ve artı-değerli olan film demektir.

2. milyon film için, bu oranın post-sinema için değişeceğine ilişkin apaçık bir ipucu henüz ortada yok: Bir tür ara, fermentasyonsal ve 'melezlemelerin safkanlığa yavaş yavaş varmakta olduğu' bir aşamadayız. 1995-2010 arası 15 yıl geçtiğine ve yetmediğine göre, demek ki 35 yıl daha gerekebilir. Sürecin ivmelenme olasılığına ilişkin ipucu da yok. Araya kültürel süreksizlikler de girecek.

Kültürel / sinemasal blokların ozmosisi / muğlaklaşması süreci bitti sayılır. Bu nedenle sinemada artık sürpriz zamanıdır.

Buraya kadar saydıklarımızın çoğu negasyon. Biraz da pozisyonlara bakalım:

İnsanların kültürel ürünlere vereceği boş zaman ve para, bilgisayar oyunlarında izlendiği üzere, hiç kestirilmedik yollarda ilerleyebiliyor. Ayrıca, çizgiromanların yetişkinler için de olması gibi, bilgisayar oyunları da öyle oldu. Bu da çocuk filmi sayılan çizgifilmlerin, artık büyükler için de yapılıyor olmasına yol açtı ve bu çocukların zihinsel gelişimlerini zorunlu olarak hızlandırıyor, çünkü o filmleri çocuklar da izliyor. Masal versiyonu tekstlerden oluşan çizgifilmler yeni kuşağın

bir bölümünü, hiper-tekstleri okumaya ve anlamaya açık zihinli kılıyor, çok azını tabi ki...

Artı, 'Lie to Me' gibi dizilerin gösterdiği üzere, aptal kutusu televizyon dizileri bile, artık düşünce filmi üretebiliyor. Çünkü tüm permütasyonlar ve kombinasyonlar daha önce tüketildiği için, farklı bir düşünce metası, pazarda kendine pazarda muhakkak yer buluyor. Ancak, artı-değer düşünceler hala ne yazında, ne CERN'de, ne NASA'da, ne de Stratfor'da kendine yer bulamıyor. Böylelikle 11 Eylül 2001 yaşanmadan çok önce, romanı yazılmış ve kimse onu kaale almamış oluyor.

Asıl sinema, ilk 3-40 yılını tiyatronun alt-alanı imiş gibi yaşadı. Şimdilerde tiyaro oyunculuğu, dizi film oyunculuğunun alt-alanı durumunda kaldı.

Bu sanat dalı pozisyon değiştirmeleri daha da yaşanacak. En yoğun geçişim, filmler ile bilgisiyar oyunları (özellikle de simülasyonlu olanları) arasında, informatik-kognitif oalarak yaşanacak.

Önümüzdeki 5-10 yıl için post-sinemanın en belirgin gelecek vektörü bu.

(5 Mart 2012)

İdoru: Bir Holografik Sinema Prototipi

'İdoru' 'idol'ün Japonca söylenişidir. Buradaki anlamıyla idol, pop-star demektir. Antropolojide 'küçük put' anlamı da vardır ve bu nedenle starlar için kullanılır.

Pop-starının dijital / sanal olanını, ilk kez Japonlar bir animede akıl ettiler. (Film 'Macross Plus'taki Sharon Apple, 1995.)

William Gibson aynı adla bir roman yazdı ve yayınladı (1996): Romanda sanal bir pop-star ile reel bir pop-star evleniyordu. (Roman film yapılmayı 2006'da az kaldı başarıyordu ama olmadı nedense, ayrı durum edebiyatta siberuzayın resmen başlatıldığı tarih sayılan (ama öyle olmayan, asıl tarih 1964) 'Neuromancer'in de başına 2011'de geldi.)

Şimdi de sanal pop-starının reelini (hologramını) yapmışlar:

"Japonya'nın başkenti Tokyo'da bir pop yıldızı son 2 günde 4 konser verdi, konserlere toplam 10 bin kişi akın etti. Haberi ilginç kılan ise, sahneye çıkanın bir insan değil, Hatsune Miku, yani Japonya'nın ünlü dijital pop yıldızı olması."

http://www.ntvmsnbc.com/id/25329040/

Konu benim için çok ilginç: Bir pop-starının sahteliği, ancak böyle kanıtlanabilirdi: Reel geçinenin de sahte olduğunu gösteren, gerçekten sahte bir sahtelik.

Bunu yazarken de, sanal bir film karakterine (yani bir filmdeki bir yazılıma) beyin-aşk mektubu yazmış biriyim: 'Ghost in the Shell 2'deki durumuyla Motoko'ya...

http://blog.milliyet.com.tr/motoko-ya-mektup/Blog/?BlogNo=293317

Kadınları hala yürüyen bir delik olarak gören ve kendilerini de öyle gören ama deliğini gösterip de vermeyen bir 'sahte seksli erkekler ve kadınlar sürüsü' ülkesinde yaşayan biri olarak, durumum süblimasyon sanılabilir ama değil, yalnızca nötroseksüelim.

Benim için reel olan, yalnızca beynimin içidir, 5.000 yıllık haritasını ezbere bildiğim, 'dünya sistemi'li geçmişbilim ve yine 5.000 yıllık kendi yarattığım reel gelecekbilim değil. Diğer bir deyişle, benim için 1 trilyon insan zihni, tam 1 beyin etmedi henüz.

Bugünlere dek sağ kalabileceğimi ne ben, ne de beni gömmeye niyetli ama kendileri çoktan gömülü diğerleri öngöremedi. Durumum çok hoş, en imkansız olanı / olağanüstüyü gerçekleştirdim ve bunu şimdi-burada olağan buluyorum, çünkü benim gibi başkaları da var artık.

Bu arada holografinin de, sinema yerine, müzikten reel dünyaya kalıcı giriş yapması da ilginç bir moment.

(Bunu ayrıca yazmak gerek.)

Dipnot: imdb'de aynı adla, benzer / yakın konuda bir film var ama kastettiğim o değil:

http://www.imdb.com/title/tt1610366/

Aynı filmin konusu için:

http://www.festivaldorio.com.br/site2009/index.php?option=com_content&view=article&id=109&Itemid=75

(9 Mart 2012)

Ludoloji

Ludoloji oyunbilimdir.

Burada 2 ana akım var:

Huizinga'nın 'Homo Ludens'i ve matematiğin oyun kuramı. İşte bu ikisi, neredeyse 100 yıldır birleştirilemediği için, hala kavram karmaşası yaşıyoruz.

Oyun insana gereklidir, yetişkinlere bile. Çünkü insan, ancak birden çok kerede, dene-yanıl ile bir şeyi kalıcı olarak öğrenir. (Burada sonul öğrenme, bir amaç değil, bir araçtır.) Dolayısıyla oyun, yaşamda ağır ödenecek bedelleri, oyunda atlatmaya yarar.

Ludolojinin gündeme girmesinin nedeni ise bilgisayar oyunları, yani yapay zekalar.

Bilgisayar oyunları, 2012 itibarıyla, tüm (bir dereceye kadar) gelişkin yapay zeka çeşitleri içinde en yaygın olanıdır. Yoksa, elektronik hesap makinalarını herkes (7 milyar) kullanıyor. Oyun kullanıcısı sayısı ise 1 milyarı geçmiş durumda. Karşılaştırmak için: İnterneti 2, cep telefonlarını ise 4 milyar kişi kullanıyor.

Elektronik hesap makinaları insanın zihinden hesap yapma yetisini geriletti. Bilgisayar oyunları da epeyi alanda insanların zihinsel yetilerini epeyi geriletti.

Ancak dilemmamız şu:

Bugünün koşullarında yetişkin bir insan zihninin (yani 'homo sapiens' sayılmanın) alt sınırları nelerdir?

Kaç kitap okumak, örneğin?

Benim yanıtım 10.000. Ancak insanlar maksimum 1.000 kullanıyor ve bu miktar bile, insanların %oo 1'i tarafından geçilmiş değil henüz.

Demek ki momentimiz şu:

Yaşı ne olursa olsun, ortalama 5 yıllık (aşağı yukarı az okuryazarlık) eğitim alan dünya nüfusu, kendisinden çok zeki makinaları kullanır oldu.

Çok basit bir örnek: Google Translate yeterince etkin olarak çalışıyor ve bunun imkansızlığı onyıllar boyunca önesürülmüştü, satranç programlarını insanı yenemeyeceği gibi (bu demek değil k bilgisayarlar herşeyi yapabilir). Bu durumda insanların çeviri yetileri düşecek, çünük o işten para kazanabilecek olanlar, o işi yapmayacak, çünkü Google çeviri bedava durumda (hep böyle kalmaz herhalde).

Bilgisayar oyunları pahalı ama derdimiz o değil, onu geçiyoruz.

Sorun şu: Çalışmakla yükümlü sayılmayanların tüm zamanlarını, çalışanların da tüm boş zamanlarını alır duruma geldiler. Sonuçta zihne verdikleri çok sınırlı kalıyor ve aptal kutusu televizyondan sonra, son 20 yıldır aptal kutusu oyun kutusu ortaya çıkmış oldu.

Bunun böyle olması gerekmiyor. Petrolün de devasa Yanki arabalarında bitirilmesi gerekmiyordu ama olan hep bu yönde, yani en olumsuzdan daha olumsuz sonuç. Murphy tipi.

Oysa, nasıl ki aptal kutusu klipleri ve reklamları seyretmek, pekala bir insanı daha zekili ve bilgili yapabiliyorsa, bilgisayar oyunları da insanları daha zeki ve daha bilgili yapabilir ve bunun için uğraşılmaya başlanmış.

'-mış' diyorum, çünkü ben hiç bilgisayar oyunu oynamam, televizyon seyretmediğim gibi. Ancak, nasıl ki 'Lie to Me' gibi dizileri problem çözücü buluyorsam, bazı oyunları da problem çözücü buluyorum ki bunlara 'ciddi oyun' derniyormuş. Aylrıca, porno film türü dahil olmak üzere, tüm popüler kültür ürünleri gibi, bilgisayar oyunlarını da izliyorum. Doğrudan oynamıyorum ama demolarını Youtube'da izliyorum. En çok satan oyunları biliyorum. Nasıl oynandıklarını da biliyorum.

Bence, bilgisayar oyunlarını kültürolojisi de oyunbilime giriyor. Oyun yapımcıları artık, hem Huizinga'dan, hem de Nash'ten haberdarlar, çünkü internet var artık ki o da bir yapay zeka ve bir siberuzay (bu ikisi farklı şeylerdir).

Demek ki bundan sonra oyunbilim ekinbilimin (kültüroloji) ve bilgibilimin (epistemoloji) bir parçası durumuna geçti demektir.

(6 Mart 2012)

Post-Sinemanın Ludolojisi

Filmler hep birer oyundu.

Başlangıçta tiyatro oyunu anlamıyla oyundu.

Sonra öykü / roman anlamıyla oyundu.

Şimdilerde dijital oyun, bilgisayar oyunu olarak oyun durumundalar.

Bir arkadaşım vardı, gurbet ellerde, Türkçe roman okuyarak, insanlarla ilişki eksikliğini giderdiğini söylemişti. Ben bunu filmlerle ve rüyalarımla yapıyorum, özellikle Çin tarihi filmlerinde beyin kardeşlerimi buluyorum, bir de

siberuzaydaki Motoko'da.

Filmin oyunbilimi de, siberuzaylığı da, zihni saltık bir öğe olarak ele alırb.

İşte biz bu saltıklığa henüz varamadık, onun için onu dene-yanıl ve oyna-öğren yöntemleri ile öğreniyoruz.

Bakın, 1 reklamda 20 saniyede 20-40 dakikalık 1 kısa filme sığacak öykü sığdırılabilir ve bu anlaşılabilir duruma geldik.

Nasıl geldik?

Bu oyun yöntemi ile:

Hem insanlar 10 dakikada anlayacağını 10 saniyede anlayabilir oldu, hem de 10 saniyelik reklam filmleri 10 dakikaya uzayabilidi ('Hire' dizisi).

Asıl yeni oyun şu:

Dijital film, anime, öyküsüzlük, düşünce filmi, aksiyon-bilimkurgu filmi, absürd fim birleşimi, yepyeni bir **oyun-film** türü.

İnteraktif filmleri veya romanları geçen bir yapı. Tsunamide sörf hızında ve tadında bir macera. İnsanlara yepyeni şeyler öğretip, öğrendiklerini farkettirmeyen bir tür (insanların yeni şeyleri kalıcı olarak öğrenebilmesi için, hala böyle beyinsel taklalar gerekiyor).

Bu görebildiğim ve gösterebildiğim yalnızca 1 vektör. Diğer tüm vektörler, 360 dereceye yayılabilir durumda. Benim epistemolojik vektör tarama alanım süreksizdir ve rasgeledir. Kendi oyun-film vektörlerim, birbirine 5 benzemez olacak o yüzden.

(14 Mart 2012)

Bir Post-Film Örneği Olarak Film-Oyun

Öncelikle film-oyun, oyun-film değil. Oyunların film yapılması ile oyun-film yapıldı.

Fim-oyun, çünkü düşünce filmi için bir ön-aşama.

Film-oyun, çünkü ana biçimi oyun, yani sonu belli değil, filmlerin sonu genelde bellidir.

Film-oyun, çünkü film başka bir şey oldu artık. Oyun olma durumu da, bu aşamanın momentlerinden yalnızca birisi.

Peki, film-oyun nasıl bir şey olabilir?

Aksiyon-bilimkurgu türünün izleğinden yürüyebilir, çünkü hem edebiyat, hem de sinema örneği olarak aksiyonlu bilimkurgu, insanlara en çok şey öğreten tür durumunda. Aynı zamanda, insanlara en kolay yoldan ve daha birçok şey öğretebilecek türlerden biri olma konumunda.

Aksiyon, çünkü adrenalin insanların bir şeyler öğrenmesini kolaylaştırıyor. Eskiden bu duygu, ağırlıklı olarak Acı (ve kimi melankoli) idi ama durum artık değişti.

Ara şerh: 2009-2011 (Hong Kong dahil) Çin filmleri, kendi tarihlerini anlama açısından, birer film-oyun sayılsa gerek, çünkü gerçek öyküye yönelik çeşitlemeler var.

Bu açıdan, henüz yapılmamış olan 'Ghost in the Shell 3', ilk 2'sini izleme açısından eğer doğru yerine oturtulursa, en uygun film-oyun aday adayı durumunda.

(14 Mart 2012)

Oyun-Film Örneği Olarak Dr House Sezon 6 Bölüm 2

Konuyla ilgili olarak daha önce bir metin yazmıştım:

'Bir Post-Film Örneği Olarak Film-Oyun'
http://www.naberler.com/Blog.aspx?CID=10787&Web=yevmiye

Bu metin, o kuramcığın ilk örneklemesi oldu.

Dr. House dizisi, birçok dizi film gibi, olağan sinema filmlerinde denenmemiş epeyi alanda deneysellikler deneyip, sinema tarihine bu konuda birçok kayıt bırakmış olacak. (Bu bölümün 1 önceki bölümü olan 1. bölüm de, (başı var sonu var öykülü) tam film olmuş ilk dizi film bölümü olarak tarihe geçmiş olasilir.)

Kısa film formatındaki dizi filmin bu bölümünde 3 oyun-film planı var:

Birincide 2 oyuncu, hem oyunu oynuyor, hem de oyun dışındaki olaylarla ilgili yorum yapıyor.

İkincide farklı-yeni 2 oyuncu, aynı planı oynuyor, önce tümüyle dış yaşam hakkında yorum yapıyorlar, sonra onlardan 1'i oyundaki bir görüntü-uslamlama-metafor filmdeki (göreli gerçek yaşamdaki) bir sorunu çözüyor.

Üçüncüde, en metaforlu olanında, oyunun tasarımcısı, oyunla gerçek yaşamı, görüntüler aracılığıyla içiçe geçiriyor, yaşıyor, yani bir halüsinasyon görüyor.

Gelelim yoruma:

Birinci, dizi filmin giriş planıydı. Bu film için yapılıp yapılmadığını bilmiyorum ama çözünürlük açısından çok gerçekçiydi. Bunu da, yüksek çözünürlük derecesi ile değil, çizgiroman tekniği ile çözmüşler. Tipler zaten kurmaca olduğu için, çizgiroman kurmacası tiplemesi kullanınca, aşırı 3 boyutluluk denemesi ve aşırı ayrıntı gerekmemiş.

İkinci, birinci oyun planını tekrarı ve farklı oyuncularla aynı oyunun farklı oynanması / görünmesi idi. İkincideki oyucular ne profesyonel oyun tasarımcısı, ne de sürekli bilgisayar oyunu oynayıcısı değildi. O nedenle dış gerçekliğe tümüyle bağlı kalıp, oyunu tümüyle oyun olarak yaşadılar.

Üçüncü ise, bir film başarısı idi. Gördüğüm kadarı ile bir ilkti. Şu yazımda sözünü ettiği şey, 2009 momentiyle gerçekleştirilmiş demek oldu.

Bu metnin anafikri de o öz idi.

Oshii 'Avalon'da bunu yapmaya çabaladı ama beceremedi. Bunun benzeri başta örnekler de var.

Bu bize her zamanki gibi şunu gösteriyor:

Avangard sanatta, 20. yüzyıl'ın başından beridir, herhangi bir ekoldeki en iyi ve/ya ilk örnekler, illa ki o konunun kuramcıları ve/ya ana hedefçileri / ekolün kurucuları tarafından çıkarılacak diye bir kural yok.

Not olarak kısa ve başka ayrıntılar:

Bir filmde, bilgisayar oyunu ve gerçek yaşamın gerçekliği ayrımını çok net verilmesi, gerçek filmin bir gerçeklik yanılsaması olduğuyla çelişmez. Bunlar, tümüyle farklı nicelikte ve nitelikte soyutlama kaydırmalarıdır yalnızca.

Bu filmdeki oyun planları bana, oyun ve gerçeklik arasında geçiş için, çok farklı sinema / yazın planları tasarlattı. Onları zamanla kağıda / ekrana dökebileceğim.

Bir problemi çözenler, o problemi asıl çözmek isteyenler olmayabiliyor. Örneğin, Pisagor Teoremi'nin 300 küsur kanıtlanması var ve hala yeni yollar bulunuyor ve

bunları bulanların bir bölümü evkadını gibi toplumsal / zihinsel konumlarda.

Bu konunun başarıyla çözümlenmesi, siberuzay-tam tasarımları gibi, hayalin sömürülmesinin yeni yollarını da birlikte getirecektir. Ona bakarsanız sinema ve bilgisayar oyunu da aynı yolun yolcusu.

Hayalin sömürülmesi, hem işlevsel hayal çıkaracakların yolunu tıkıyor, hem de insanları gerçeklikten giderek daha çok başarıyla koparıyor. Sonunda Matris dünyası tabii ki gerçekleştirilecek ve sömürgenlerin arzusu da bu. Tüm ütopyalar ve disütopyalar içiçe ve birlikte var olur ve yaşanır. Hapisin dışına çıkmak veya duvarı geçmek, tümüyle bireylere kalmış, **toplumla zaten işimiz bitti**.

Bu metnin anafikri, kalın vurgulanmış bir önceki cümle olmasa da, en artı-değer düşüncesi o oldu.

Dipnot: Zaten, tarihte rol olarak marjinalleri ve ayralları vurguladığımız ve artı sanatta normalliğin içindeki eser miktardaki deneysellik alaşımından söz ettiğimiz zaman, mantık açısından aşağı yukarı aynı savı savlamış oluyoruz ki bunun adı **'yönetilebilir ileri marjinallik'** olabilir.

Böyle bir şeyi yapmak da, marjinalliğe ihanet değil, onların sağ kalmasına bir zemin hazırlamak olur.

Kendim için yaptığım da bu zaten. Bu metni yazarak yaptığım da bu zaten.

Dipnot: 1: Film-oyun ve oyun-film nüansı üzerine, 1 paragraf veya 1 metin yazmak gerekebilir.

Dipnot: 2: İngilizce bilenler için, filmdeki oyunun nasıl hazırlandığının bilgisinin linki:

http://www.creativeplanetnetwork.com/the_wire/2009/09/28/encore-hollywood-builds-unprecedented-visual-effects-for-houses-savage-scape/

(27-28 Haziran 2012)

Sinemanın Epistemolojik Aksiyolojisi

GİRİŞ : TANIMLAR

Sinema türlemesine 2 örnek:

imdb, 2002-2011: Aksiyon ('Arnold'lu filmler gibi), aşk, belgesel, bilimkurgu ('fantazya' dahil, 'Yüzüklerin Efendisi' gibi), biyografi, casus, çizgifilm

(‘animasyon’ sözcüğünü yanlış buluyorum, ortada canlandırılan veya hayvanlaştırılan bir şey yok), çocuk, dans (‘Tango’ ve ‘Balo’ gibi, ‘Singing in the Rain’ gibi değil), dövüş (: karate + kung-fu + vb), erotik (porno dahil), gençlik, kısa, komedi, korku (‘gerilim’ dahil), macera, mafya (: gangster, ‘Baba 1+2+3’ gibi), müzikal (+ müzisyenler), oyun (tiyatro uyarlama, Shakespeare gibi), polisiye (: detektif, Jean Gabin’li ‘Maigret’ler gibi), roman (uyarlama, ‘Savaş ve Barış’ gibi), savaş (daha çok 20. Yüzyıl), siyah-beyaz (+ sessiz, eski ve yeni hepsi dahil), siyasal (‘İRA filmleri’ gibi), tarihsel (‘Spartakus’ gibi).
The Film Index, A Film Bibliography, Museum of Modern Art, Film Library, New York, 1941, Cilt: 1, 723 sayfa. Önce, ‘kurmaca’ ve ‘gerçeksel’ (: factual) ayrımı var. Onların altbirimleri ise şöyle: adaptasyon (oyun, roman, opera, şiir, şarkı), macera, hayvan (‘Lassie’ türü kastediliyor), çocuk, komedi, suç / dedektif, dram, fantazya / trük, tarih / biyografi, kızılderili, yahudi, melodram, müzikal, zenci, meşgale / çevre, dinsel, romantik, seri, sosyal, manzara, yerel, savaş, kovboy; belgesel, ilgi (‘boks, doğa, güreş, bilim’ örnekleri verilmiş), haber, gezi, çizgifilm, deneysel, diğer. (Görüldüğü üzere, günümüz için ayrıntıda çok farklı bir liste ama belkemiği aynı.)

Epistemoloji (bilgibilim), düşünür Bedia Akarsu’nun ‘Felsefe Terimleri Sözlüğü’nde şöyle tanımlanıyor: “1. Fransızca’da: bilimlerin koyduğu sorunları inceleyen felsefe dalı. Bilim felsefesi ile eşanlamlı. Ancak bilim felsefesi, bilimlerin tarihini felsefe açısından inceler. Epistemoloji ise, çeşitli bilimlerin ilkelerini, varsayımlarını ve sonuçlarını eleştirerek inceler, onların mantıksal kökenini, nesnel değerini belirlemeye çalışır. 2. İngilizce’de: bilgi kuramı (ki Fransızca’da buna ‘gnozoloji’ denir), yani bilimin yapısını, yöntemlerini, ilkelerini, varsayımlarını araştıran felsefe dalı.” (Şerh: Bugünkü anlamıyla epistemoloji, her tür bilme eylemini inceliyor durumda.) Sanatsal ve felsefesel epistemoloji de var. İnsanlar 20 Yüzyıl’ın bitimine dek, kültürel üstyapılar olan bilimde doğru, sanatta güzel, ahlakta (düşünde) iyi aracılığıyla bir şeyler öğrenmeye çabalarlar idi. Disiplinlerarasılık ve çokdisiplinlilik sonradan egemen oldu. Estetik, bilimle sanatı birarada kullanırken; felsefesel anlamda epistemoloji, teolojiden psikolojiye dek birçok alanda geziniyor. Ana problematik şu: İnsan neyi ve nasıl bilir? Bu tartışmaya, insana bilme sınırı çizenler de kalabalık olarak katılır ama skeptiklerden agnostiklere kadar hiç kimse insanı yeni ve farklı şeyler bilmekten alıkoyamamıştır. İnsana bilme sınırı çizmeyenlerin bir bölümü, insanın bilerek yeni bir tür, sonrasında yeni zeka, hatta ötecanlı olma yolunda yürümesini tasarlar.

Aksiyolojiyi (değerbilimi), herhangi bir yerzamanda ‘insanların neyi yapıp, neyi yapmamasını öneren değerler toplamı’ olarak tanımlayabiliriz. Bu açıdan; din, ahlak, siyaset ve hukuk, kendiliğinden değerbilimin alanında yer alırlar. Keza ‘iyi, güzel, doğru’ da birer değerdir. Bunların neler ve hangileri olup olamayacağı da, değerbilimin ilgi ve bilgi alanında kalır. Akarsu, değerbilimin değerler alanının

ilişkilerini, özellikle aşama düzeni bakımından aydınlatmaya çalıştığını belirtir. Örnekse, iyi, doğru ve güzelin, başka bir deyişle düşünün, bilimin ve sanatın hangisinin öncelik taşıdığını tartışmak değerbilimin işidir. Keza, insan bilimleri - temel bilimler ayrımını ve 9 temel sanat dalının hangisinin güzeli üretmede en yetkin olduğunu tartışmak da, değerbilimin söylem alanında / düzleminde kalır. Sinemanın toplumbilimsel bir çalışma olmaması gerektiği moral bir önermedir. İyinin, güzelin, doğrunun arakesitinin boş olduğu önesürümü değerbilimsel bir önermedir. Sinemanın doğrudan çok güzelle, örneğin okuru eğlendirmekle, onun yanılsamalarını doyurmakla ve yeniden üretmekle ilgilenmesi gerektiğini önesüren bir yazar veya eleştirmen, aslında örtük olarak bazı değer yargılarını empoze ediyordur. Aksiyoloji, tüm bu argümantasyonların dayandığı değerleri açığa çıkarır, tanımlar ve sınıflandırır.

'Epistemolojik aksiyoloji' deyince, zihinlerde ve kültürlerde, bireylerde ve toplumlarda, bilim, sanat veya düşün yoluyla bilginin üretilmesini, paylaşılmasını ve etkileşmesini olumlayan bir değerler dizgesi anlıyoruz. 'Sinemanın epistemolojik aksiyolojisi' deyince de, bunların sinema dalları aracılığıyla beceril(ebil(mesinden veya beceril(e)memesinden söz ediyoruz. Estetik ('güzelbilim' diyen de var ama 'sanatbilim' ve/ya 'sanatın kültürolojisi / ekinbilimi' diyelim) ve eleştiri, sanatçıyı, sinemayı ve ürünlerini bu yönden irdeler. Epistemik aksiyoloji, öğrenmeyi süperegosal değil, egosal ve idsel sayar; duygusal denli, düşüncesel soyutlukları (zihinsel süreçleri) ve somutlukları (davranışları) da irdeler.

Geleneksel söylemlerde, sinema türlerinden çok azı, bilgi üretmekle doğrudan ilintili sayılır. Belgeselleri sanat saymayan da, bilgi üretmeye yaramayansayan da çoktur. Dünya'da yılda 10.000'un üzerinde film yapılıyor. Sanat filmi festivallerinde her yıl 500 yönetmen adayına fırsat veriliyor. İşler çok kolaylaştırılmış oluyor. Kolay yapılan şey sinema değildir, sanatta böyle değildir, zanaatta da böyle değildir. İronik ve paradoksal bir durum: Sıradan insanların çekim hatalı filmleri, usta sayılan bir çok yönetmenin filminden daha liriktir, hem de bilinçsizce kendi duygularını daha estetik olarak dile getirmiştir.

Epistemolojik aksiyoloji, 21. Yüzyıl'da sinemada yeni biçimler ve eski türleri yeni biçimlerle ve içeriklerle tanımlamak durumunda. Kurmaca-film, şimdiki biçimiyle hepi topu 1 yüzyıllık bir sinema dalı. 20. Yüzyıl bilimkurgu filmin yeni bir (hatta birden çok) tür olduğu yüzyıl oldu. 21. Yüzyıl'da bilimkurgu film artık gelecekbilim ile içiçe geçme yolunda. 21. Yüzyıl'da bilimkurgu ve gelecekbilim ile gergefler çizebilir. 21. Yüzyıl'da yıllık öznel-nesnel tarihçe / otobiyografi (veya 1 Ocak ve 1 Temmuz'da 50 yıl boyunca kısa film) olarak çekilebilir. Reklamın sanat filmi olabilmesi gibi, sivil toplum örgütleri için tasarlanmış kar amaçsız cingıllar da sanat olabilir. (Rüyalarını film yapmış yönetmen var ama kendini (yaşamını, rüyalarını veya eserlerini) film yapmış yönetmen yok, yani

otobiyografik film dalı, pratikte boş küme.) 20 küsur dala yenileri eklenebilir, eskileri artık sanat-değillenebilir.

GELİŞME : ÖRNEKLEMELER

Birinci bölümde bıraktığımız yerden sürdürürsek, sinema dallarından birkaç örnek sergileyeceğiz. Kurmaca film-toplumbilim, bilimkurgu-gelecekbilim konuları yeğlendi.

Örneklemeler

Film ve Toplumbilim

Filmin, Lumiere ve Melies dikmesi ile başlangıç yaptığı kabul edilir. (Öyküsel (feature) ve trük sineması karşıtlığı.) Film, önceleri kısa film olarak (Lumiere'in makaraları 52 saniyelikti), sonraları uzun film olarak, öykü-roman çizgisinde ilerledi. Ancak, 3 saatlık 1 film, hızlı okumayla erişilebilecek 600 sayfadan daha fazla şey anlatma olanağına sahip ya da sinemasal evrimle o duruma getirildi.

Toplumbilim, Weber'den beridir tanımlanageliyor. Birarada yaşayan insanların toplum olduğu kesin ama toplumbilimin ne olduğu ve bir bilim dalı olup olmadığı onyıllarca tartışıldı. Bugün ise, 150 yıllık geçmişiyle ve onlarca ekolüyle bir insan bilimi sayılıyor. Toplumbilim, aile gibi, sınıf gibi, her toplumda gözlenen olguların oluşma ve birbirleriyle etkileşme süreçlerini irdeler. Toplayıcı veya sanayisel toplum gibi farklı kültürel modlardaki oluşumları derler ve sınıflandırır.

Sinema her zaman bir toplumbilim aynası olagelmiş, çünkü bir filmde kendiliğinden zamanın tüm kültürolojisi sergileniyor. Bu da, 1 film için ortalama 200 kişi çalıştığı için mümkün oluyor (yani uzmanlar ayrıntılarda hataları minimuma indirgiyor). Ancak gerçek olaylara dayalı filmlerde bile seyirciyi oyalama uğruna, anafikirle ilgisiz ayrıntılarla oynanıyor.

Burada epistemelojik bir arguman-örnek var: Marc Ferro, Sergey Eisenstein'ın 'Potemkin Zırhlısı'nın senaryosunu yazarken, gerçek Potemkin Zırhlısı'nın öyküsüne bağlı kalmadığını, bunun da gerekli olmadığını yazar (Sinema ve Tarih, Kesit Yayınları). Gerçek Potemkin Zırhlısı'nın denizcileri, filmdekinin tersine, devrimcilerin tarafını tutmaya karar verememiş ve Karadeniz'de kaybolup gitmişlerdir. Korkakları kahraman kılmak bir yalan söylemdir ve bunun gerçekçi bir yazar tarafından eylenip, yine gerçekçi bir eleştirmen tarafından görmezden gelinmesi, tarihin acı bir ironisidir.

Devamında, bu bölümün bir altbölümü olarak, bilimkurgu ve gelecekbilimi irdeleyelim:

Bilimkurgu ve Gelecekbilim

Bilimkurgu bir roman ve film türüdür. 19. Yüzyıl'da H. G. Wells ve Jules Verne ile başladığı kabul edilir ama aslında kökleri M.Ö. 100 yılında Eski Yunanlı bir yazarın aya yolculuğu anlatmasına dek geriye götürülebilir. Bilimkurgu roman, dünya dışı mekanlar ve gelecek zamanlar ile ilgilenirken, roman genelde şimdi ve burası ile ilgilenegelmiş; böylelikle arakesitleri baştan boşküme olarak tasarlanmış ama fantazya ve masal da burası ve geçmişle romanın destek öğesi olarak varolagelmiş.

Gelecekbilim bir toplumbilim ve insan bilimi türüdür. 2. Dünya Savaşı sürerken bir moünist tarafından icat edilmiş, savaşın ertesinde büyük felaketleri önceden öngörebilmek amacıyla, BM'deki Roma Klübü ile simgeleşen bir başlangıç yapılmış ve sonunda yalnızca ABD'de yıllık 50 milyar dolarlık bir pazar durumuna dönüştürülmüş ve aynı zamanda artık siyasetbilim kitaplarında yerini almıştır. Almanaklarda 2050 yılına dek uzanan kestirimler yapılmakta.

Kurmaca ve gerçek arasında bazı karşılıklılıklar var: Bugün ABD'deki bir uzay üssü, Jules Verne'in 'Aya Yolculuk'unda söylenen yerdedir. İlk atom denizaltısı 'Denizler Altında 20.000 Kilometre' romanındaki denizaltının adını taşır. Jules Verne bunları yazarken, o çağın temel bilimcileri, trenlerin 36 kilometreden hızlı giderse, yolcuların soluksuzluktan boğulacağını veya havadan ağır taşıtların uçamayacağını önesürüyorlardı. Keza 20. Yüzyıl'da bilgisayarlar, bilimkurgu romanlarda cirit atarken, bilgisayarı tasarlayanlar, bir bilgisayarın asla bir ev büyüklüğünden küçüklüğe indirilemeyeceğini önesürüyorlardı. Bu durumda sanatçı, toplumbilimcinin çok önüne geçmiş oluyor.

Bilgi Toplumunda Sinemanın Epistemolojik Aksiyolojisi

20. Yüzyıl'da 12.000 yıllık tarihte tüm üretilen bilgilerin üssel katları ölçeğinde bilgi üretildi ve birkaç paradimatik eşik atlandı. 21. Yüzyıl'a girdiğimizde, 11 Eylül 2001'den beridir global fetret devri içinde olduğumuzu söyleyebiliriz. Buna karşın bilgi üretimi sürüyor. Önümüzdeki 200 yıllık dönem artık 2. Sanayileşme ve/ya bilgi toplumu olarak adlandırılıyor. Bu kültürel modda birincil aksiyolojik değer bilgi olacak.

Sinema da bu başkalaşımından payını alacak, aslında aldı ve almakta bile... En basit örnek, İkiz Kuleler faciası çoksatar romanların yazarlarınca, 5-10 yıl öncesinde aynen tasarlanmıştı; oysa konu ile ilgili kurmaca ve belgesel 2 film (11' 09'' 01, ve itfaiyeci belgeseli) gerçekten çok çok geride idi ki eski Yugoslavya savaşlarını anlatan filmlerde de aynı durum yaşandı. Ancak aynı yazarlar kategorisi, yüzlerce uçuk düşünceyi, okurun adrenalinini yükseltmek için sundukları için, buna gelecekbilimden çok, 'kısa erimli bilimkurgu' diyebiliriz.

Belgesel-bilimkurgu bireşiminin olası sonuçları, başka bir metnin konusu.

Epistemoloji, insanların neleri bilebilip, neleri bilemeyeceğiyle uğraştığı için, neyin bilgi olarak sunulduğu da, epistemolojinin aksiyolojisinde yer alır. Yanısıra: Bilinenleri bilmeyen birinin, bilinmeyenlerin bilinemeyeceğini bilemeyeceği gibi, tutarlıdan çok, geçerli bir önerme varken, insanların neleri bilebileceği, epistemoloji kadar bilisel zihinbilim, bilişim, iletişim kuramı, yapay zeka yazılımları, evrende zeka arayışları gibi birçok disiplin tarafından da irdelenir. Göründüğü kadarıyla, insanın bilme üst sınırı hala yok ve sinema buna olumlu mu, olumsuz mu katkıda bulunacağına kendisi karar verecek. Yeni milenyumun ilk 10 yılındaki global-yönetmen eğilimi, bilgiden ve gerçekten kaçma yönünde.

Artı-değer: Post-sinema, 2000-2011 arasında epistemolojik olarak, NEK'ler (novum epsilon kristal düşünceler) üretti. Filme katkıda bulunan hiç kimsenin çabası bu yönde değildi. Ancak, bu artı-değer düşünceler felsefe, bilim ve sanat tarihini yeniden yazdı. Post-sinemanın bu artı-değeri, epistemolojik alanda Einstein-Planck fiziğini bile geçti. Meta-hümanizmi / anti-hümanizmi hümanizmin içinde resmetti.

SONUÇLAR : YOLLAR

Bilimkurgu ve gelecekbilim, gerçekçilik ve bilgi üretimi açısından içiçe gergef işliyor. Belgesel ve bilimkurgu da, aynı alanda benzeri biçimde içiçe gergef işliyor. Bu oluşumlar, önümüzdeki onyıllarda muhakkak yeni edebiyat / sinema türleri melezleyecek ve harmanlayacak. Bu açıdan Willam Gibson'un 'Neuromancer'i bir artı-değer çalışmadır: İnternetten önce siberuzay kavramını tasarlamış ve yaratmıştır. Ancak, 'Sparwl Üçlemesi' aksiyonsuz bilimkurgu olarak film yapılabilir mi, onu hala bilmiyoruz.

Bilimkurgu asla yazınaltı olmadı. Hugo ve Nebula ödülünü alan tüm bilimkurgu romancılar, Nobel edebiyat ödülünü alan tüm romancılardan daha nitelikli eserler verdiler. 'Neuromancer'in benzeri 21. Yüzyıl'da bile henüz yazılmadı. Aynı konudaki eserler hala onun açtığı yolu izliyor.

Gerçekçi polisiye film olabilir: Lawrence Sanders'in ilk dönem ürünleri (Edward Delaney), Michael Connely (Hyeronomous Bosch), Henning Mankell (Kurt Wallander), Maj Sjöwall + Per Wahlöö (Martin Beck), George Simenon (Maigret) bu tür yazarlar ve kahramanlarıdır, onların filmleri de öyledir. Agatha Christie'nin gerçekçilikle hiç ilintisi olmasa bile, onun romanlarıyla Victoria döneminin batan dünya imparatorluğu İngiltere'sinin kültürü arasında ilinti kurulabilir. Aynı biçimde, Ian Fleming'in 'James Bond' ve John Le Carre'nin 'Smiley' tiplemeleri, casusluk romanlarında ve filmlerinde, ABD'nin yeni

sömürgesi İngiltere'yi değil, eski dünya egemeni İngiltere'yi yaşatmaya çabalar. Nitelikli bir polisiye romanın % 10 felsefe içermesi gerektiği savı, artık '% 10 olay - % 90 felsefe' içeriği biçiminde de okunabilir, çünkü ortalama bir 21. Yüzyıl okuru 25 yaşında şiddet konusunda olaya doymuş durumda oluyor.

Emir Kusturica'nin dönekliği olunmaz. Kendisini öldürmek isteyenlerin safında yer aldı. 'Cabaret Balkan'ın (Paskalyeviç) varlığı onu, yaşamını ve filmerini değilliyor.

Çıkış

Sevginin karşıtı, nefret değil, acıdır. Acının karşıtı, sevgi değil, nefret değil, bilgidir. Bu nedenle bilgi, sevgiye (ve güzele) iki kez karşıttır. Sevgi kategorisine insan sevgisi (hümanizm) de dahildir. İnsan bilgisi insan sevgisine, çirkin gerçek güzel faşizmine yeğdir. Bilgi, gerekirse iyiyi ve güzeli ezebilir ama bu bilimin sanatı ve düşünü ezmesi demek değildir, çünkü 21. Yüzyıl momentinde bilimin üretmeyi beceremediği bazı bilgileri hala metafizik üretiyor. Bilim, 2.500 yılda metafiziği aşamadıktan sonra, sanatı ve düşünü hiç mi hiç aşamaz. Bugün bilimin üretemediği 'doğrusal dışı zaman' tanımlarını sinema üretti bile. O nedenle bilgi, yalnızca yeni bir yol imliyor.

Gelecekbilimin epistemolojisi, Aristo-Lao Tzu sentezini, disiplinlerarası-uzman sentezini, bilim-metafizik sentezini, bilim-sanat-düşün sentezini üretecek ve daha ötelerine geçecektir. Sinema, buna katkıda bulunur bulunur, bulunmazsa şiir gibi, tiyatro gibi tarihdışı kalır. Sinemanın epistemolojik aksiyolojisi, bunun olmaması için çabalar ve açar yol imler.

(Ekim 2004 + Mart 2007 + Aralık 2011)