İDİL

SİNEMA ESTETİĞİNDE ANALOG-DİJİTAL DÖNÜŞÜM, ÜRETİM KONVANSİYONLARI VE ÇAĞDAŞ FİLMLERİN DEĞİŞEN GÖRSEL ALGISI

Onur TOPRAK
Öğr. Gör. Dr., Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Türkiye, onur@erciyes.edu.tr, ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1267-362X

Toprak, Onur. "Sinema Estetiğinde Analog-Dijital Dönüşüm, Üretim Konvansiyonları ve Çağdaş Filmlerin Değişen Görsel Algısı". idil, 123 (2026/2): s. 223–235. https://doi.org/10.7816/idil-15-123-08

ÖZ

Son yirmi yılda sinema üretimindeki dijital dönüşüm yalnızca kayıt ortamını değil, filmlerin görsel karakterini de değiştirmiştir. İzleyiciler çağdaş filmlerin "eskisi gibi görünmediğini" sıkça dile getirmekte, bu izlenim son dönemde popüler video denemelerinde de işlenmektedir. Bu çalışma, söz konusu izlenimin arkasındaki teknik, algısal ve kültürel etmenleri kuramsal bir derleme çerçevesinde inceler; film kuramını sinematografi literatürü ve belgelenmiş pratisyen söylemiyle bir araya getirir. Olgu, kayıt ortamının fiziksel farklarının yanı sıra görüş açısı, alan derinliği, ışık tasarımı, kamera devinimi ve plan süresi gibi öğrenilmiş üretim konvansiyonlarıyla açıklanır. Çalışmanın temel savı, dijital sinemanın "filme benzeme" arayışında kimi eksenlerde sınırı aşarak bir "aşırı telafi" ürettiği ve algılanan sinematikliğin bu yüzden zayıfladığıdır. Sav, plan süresinin kısalması ve lens seçimindeki iki kutuplu aşırılık gibi tersine işaret eden sinemetrik bulgularla karşılaştırılarak sınırlandırılır. Yapay zekâ tabanlı görüntü üretimi, aşırı telafinin uç hâli olan "sentetik analog" görünüm üzerinden üçüncü bir "algoritmik estetik" katmanı olarak konumlandırılır. Çerçeve, aynı yönetmen ve görüntü yönetmeniyle yirmi yıl arayla çekilen The Devil Wears Prada (2006) ile devam filminin (2026) karşılaştırılmasıyla örneklenir. Çalışmanın katkısı, dağınık tartışmaları aşırı telafi, üç katmanlı model ve algısal gerçeklik kavramları etrafında bütünleştiren ve ölçümsel sınamaya açık bir çerçeve sunmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Dijital sinema, Analog film, Sinema estetiği, Alan derinliği, Görsel algı, Algısal gerçeklik, Kuramsal derleme

Makale Bilgisi: Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş: 30 Nisan 2026 *Düzeltme: 18 Haziran 2026* *Kabul: 25 Haziran 2026*

© 2026 Onur Toprak. Bu makale Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası (CC BY 4.0) lisansıyla yayımlanmaktadır.

Giriş

Sinema teknolojisi, tarihi boyunca estetik üretimi doğrudan biçimlendirmiştir. Kullanılan kayıt ortamı, optik sistem ve işleme süreçleri bir filmin anlatı diliyle birlikte görsel karakterini de belirler. Bordwell vd. (2020) sinema dilinin kurgu ve çerçeveleme gibi anlatı tekniklerinin yanı sıra kaydın ve gösterimin maddi koşullarından da beslendiğini belirtir. Yirminci yüzyıl boyunca fotokimyasal film bu maddi koşulların merkezinde yer almış ve dönemin "sinematik" görünümünü tanımlayan başat belirleyici olmuştur.

2000'li yıllarla birlikte dijital çekimin ve dijital ara kopya (digital intermediate) süreçlerinin yaygınlaşması bu maddi zemini kökten değiştirmiştir. Belton (2002) dijital geçişin çoğu zaman abartılı bir "devrim" söylemiyle sunulduğunu, oysa dönüşümün asıl etkisinin izleyicinin gündelik algısından çok dağıtım ve gösterim altyapısında hissedildiğini savunur. Prince (2012) ise dijital görüntülerin izleyiciyi gerçeklik etkisiyle "baştan çıkarma" gücünü, analog sinemanın görsel ipuçlarını yeni araçlarla yeniden üretmesine bağlar. Geçiş film kuramında da köklü bir tartışma açmıştır. Bazin'in (1958/2007) fotografik görüntünün ontolojisine ilişkin, sonradan indekssellik kavramıyla okunan çözümlemesinden hareketle mecranın gerçekle bağı yeniden sorgulanmış; Rodowick (2007) ve Doane (2007) bu bağın dijitaldeki dönüşümünü mecra özgüllüğü ve indekssellik bağlamında ele almıştır.

Bu dönüşüm gündelik izleyici söyleminde en sık "günümüz filmleri neden eskisi gibi görünmüyor?" sorusuyla dile gelir. 2020'lerin ortasında bu soruyu ele alan bir dizi popüler video denemesi geniş kitlelere ulaşmıştır. Söz konusu içerikler olguyu CGI, görsel efekt ya da yapay zekâya bağlama eğilimine karşı çıkar ve meselenin daha temel bir yerde, çekim ve ışık pratiklerinde yattığını ileri sürer. Bu söylem dalgası akademik açıdan iki bakımdan ilgi çekicidir: olgunun kültürel görünürlüğünü belgeler ve derin odak, haptik görsellik gibi film kuramı kavramlarıyla temas eder (bkz. 4.3).

Çalışmanın çıkış noktası, söz konusu izlenimin salt bir nostaljik yanılsama olmadığıdır. Olgu; teknik geçişin sonuçları, öğrenilmiş üretim konvansiyonları ve izleyici belleği arasındaki etkileşimden doğan çok etmenli bir görünümdür. Çalışma şu soruları sorar: (1) Analog ve dijital üretim arasındaki farklar, algılanan görsel karakteri hangi boyutlarda ayırt eder? (2) Bu boyutların ne kadarı kayıt ortamının fiziksel özelliğinden, ne kadarı öğrenilmiş üretim tercihlerinden kaynaklanır? (3) Dijital sinemanın "filme benzeme" arayışı hangi noktalarda bir "aşırı telafi"ye dönüşür ve bu savın sınırları nelerdir? (4) Yapay zekâ tabanlı görüntü üretimi bu tabloyu nasıl yeniden çerçeveler? Çalışma birincil ölçüm yapan ampirik bir araştırma değil, film kuramını sinematografi literatürü ve pratisyen söylemiyle bir araya getiren kuramsal bir derlemedir. Katkısı, dağınık tartışmaları aşırı telafi, üç katmanlı model (analog-dijital-algoritmik) ve algısal gerçeklik kavramları etrafında bütünleştirmesi; bu çerçeveyi tersine işaret eden sinemetrik bulgularla sınırlandırarak ölçümsel sınamaya açık hâle getirmesidir.

1. Kavramsal Çerçeve

1.1. Teknoloji, Estetik ve "Aşırı Telafi"

Sinemada teknoloji ile estetik arasındaki ilişki tek yönlü bir belirlenim değildir. Salt teknik determinizm, kayıt ortamındaki her değişikliğin estetikte zorunlu bir karşılık ürettiğini varsayar; oysa teknik olanakların hangi biçimde kullanılacağı estetik bir tercihtir. Bu çalışma teknik geçişi, estetik eğilimleri biçimlendiren bir olanak (affordance) olarak ele alır; belirleyici bir neden olarak görmez. Bu bakışın görgül dayanağı görüntü yönetmeni Steve Yedlin'in (t.y.) gösterimlerinde bulunabilir. Yedlin, kamera yeterli bilgiyi kaydettiği sürece "film görünümü" ile "dijital görünüm" arasındaki farkın kayıt ortamından değil, görüntü verisinin gösterim için hazırlanma biçiminden (dönüşüm ve renk işleme) kaynaklandığını farklı kameralarla karşılaştırmalı olarak gösterir. Görünümün büyük ölçüde işleme düzeyinde belirlendiği kabul edilirse, çağdaş filmlerin görünümü de zorunluluktan çok bir dizi tercihin ürünü olarak okunmalıdır.

Çalışmanın anahtar kavramı "aşırı telafi" bu zeminde tanımlanır. Kavram belirli bir tarihsel süreci adlandırır. Erken dijital video, küçük sensörlerin derin alan derinliği, sert kırpılan parlak alanlar ve aşırı keskinlik nedeniyle "video görünümü" eleştirisiyle karşılanmıştır. Sektör bu eleştiriye filmin belirli özelliklerini taklit ederek yanıt vermiştir: büyük sensörlerle sığ alan derinliği, logaritmik kodlamayla geniş dinamik aralık, yumuşak ışık, film grain emülasyonu ve LUT tabanlı renk işleme. Sonraki adımda bu taklit bir konvansiyona dönüşmüş ve klasik sinemanın hiçbir zaman gitmediği noktalara dek itilmiştir: varsayılan hâle gelen bokeh, hiç patlamayan parlak alanlar, hiç kapanmayan gölgeler. Aşırı telafi, taklidin referansını aştığı bu son adımı adlandırır. 2008'de tam kare fotoğraf makinelerinin video kaydına başlamasıyla sığ alan derinliğinin "sinematik" görünümün amatörlerce de erişilebilir göstergesi hâline gelmesi, sürecin önemli bir

uğrağıdır; konvansiyon profesyonel üretimden amatör üretime, oradan da izleyici beklentisine sızmıştır.

Kavram, Bolter ve Grusin'in (1999) "yeniden aracılama" (remediation) çözümlemesinin özel bir durumu olarak düşünülebilir. Bolter ve Grusin'e göre her yeni mecra kendinden önceki mecrayı yeniden biçimlendirir, ona öykünür ve onunla rekabet eder. Dijital sinemanın filme öykünmesi bu anlamda bir yeniden aracılamadır; aşırı telafi ise öykünmenin referansından koptuğu, taklit edilen özelliğin kendi başına bir değere dönüştüğü anı işaretler. Kavramın kapsamı da baştan belirtilmelidir. Aşırı telafi, ana akım ticari üretimdeki baskın eğilimi tarif eder, her filmi değil. Dahası, aşağıda görüleceği gibi, bazı boyutlarda (plan süresi, lens seçimi) çağdaş eğilim filme öykünmenin tersi yönde ilerlemiştir; bu nedenle kavramdan bütün farkları açıklaması beklenmemeli; kavram, farkların bir bölümünü düzenleyen bir ilke olarak okunmalıdır.

1.2. Algısal Gerçeklik: Kavramın Aktarımı ve Sınırları

Çalışmanın algı düzeyindeki dayanağı Prince'in (1996) "algısal gerçeklik" (perceptual realism) kavramıdır. Prince, dijital görsel efektler bağlamında göndergesel gerçeklik ile algısal gerçekliği ayırır: bir görüntü fiziksel olarak var olmayan bir şeyi gösterse bile, izleyicinin gerçek dünyayı algılarken kullandığı görsel ipuçlarıyla (ışık, doku, ölçek, derinlik, devinim) tutarlıysa "gerçek" hissettirir. Prince (2012) dijital görüntülemeyi analog geçmişten bir kopuş olarak değil, bu ipuçlarının yeni araçlarla yeniden üretilmesi olarak konumlandırır; bu da çalışmanın mecra determinizmine mesafeli duruşuyla örtüşür.

Kavramın bu çalışmadaki kullanımı Prince'in özgün bağlamından daha geniştir ve bu genişletme gerekçelendirilmelidir. Prince'in saydığı ipuçları, üretim konvansiyonlarının tam da müdahale ettiği değişkenlerdir: ışık tasarımı aydınlatma ipucunu, alan derinliği derinlik ipucunu, gürültü azaltma doku ipucunu doğrudan biçimlendirir. Konvansiyonlar bu bakımdan algısal gerçekliğin düzenleyicileri olarak okunabilir. Yine de dikkat gerektiren bir nokta vardır. Sığ alan derinliğinin gündelik algıyla çeliştiğini söylemek fazla kestirme olur, çünkü insan görüşü de sınırlı bir alan derinliğine sahiptir. Fark, bu sınırın gözde devingen olmasındadır: bakış, uyum ve göz sıçramalarıyla sahnenin her noktasına odaklanabilir. Bordwell vd. (2020) derin odağın ve derinlemesine sahnelemenin izleyiciyi kareyi taramaya davet ettiğini belirtir; sabit bir bulanıklığa gömülen arka plan ise bu tarama olanağını ortadan kaldırır. Algısal gerçeklik kaybı bu durumda optik bir uyuşmazlıktan çok izleyicinin bakışına tanınan özgürlüğün daraltılmasıyla ilgilidir. Bu aktarım bir varsayımdır ve sonuç bölümünde önerilen ölçümsel çalışmayla sınanabilir.

1.3. Bellek, Nostalji, Haptik Görsellik ve İndekssellik

Teknik farklar tek başına "eskisi gibi görünmeme" izlenimini açıklamaya yetmez, çünkü görsel değerlendirme her zaman öğrenilmiş normlar aracılığıyla gerçekleşir. Bordwell vd. (2020) sinema dilinin izleyici belleğinde kültürel olarak kodlandığını belirtir; analog dönemin görünümü bir referans noktası oluşturur ve bu referanstan sapma, teknik bir iyileşme olsa bile "kayıp" olarak algılanabilir. Boym'un (2001) nostalji çözümlemesi, bu kayıp duygusunun geçmiş bir görünüme yönelik kültürel özlemle nasıl örüldüğünü açıklar. Marks (2002), görsel dokular ile bellek arasındaki duyusal ilişkiye işaret eden "haptik görsellik" kavramıyla dokunsal bir görselliğin izleyicide güçlü duygusal çağrışımlar ürettiğini savunur; grain, ter, kir ve doku gibi ögeler bu bağlamda "canlılık" hissinin taşıyıcısıdır.

Buna bağlı bir başka kavram indekssellikti r. Film kuramında Bazin'in (1958/2007) ontoloji çözümlemesiyle ilişkilendirilen bu kavrama göre fotokimyasal görüntüde ışık filme fiziksel olarak temas ederek bir iz bırakır. Rodowick (2007) dijital kaydın bu nedensel bağı zayıflattığını ve filmin zamanla kurduğu ilişkiyi dönüştürdüğünü ileri sürer; Doane (2007) ise indekssellği mecra özgüllüğü tartışmasına bağlayarak dijital görüntünün kavramı tümüyle terk etmek yerine yeniden tanımlamayı gerektirdiğini savunur. Bu kuramsal çerçeve, popüler söylemdeki "yapaylık" ve "gerçek görünmeme" sezgilerine kavramsal bir zemin sağlar: izleyicinin "gerçek" dediği şey kısmen bir iz, kısmen de belleğe kazınmış bir dokudur.

1.4. Dağıtım ve İzleme Bağlamı: Sinemadan Küçük Ekrana

Olguyu biçimlendiren bir başka etmen, filmlerin artık öncelikli olarak nerede izlendiğidir. Belton'ın (2002) dijitalin asıl etkisinin üretimden çok dağıtım ve gösterimde hissedildiği savı bu noktada genişletilebilir: dağıtım ve izleme bağlamı erişimle birlikte estetik kararları da biçimlendirir. Klasik dönemde filmler büyük perde için tasarlanırken çağdaş yapımların büyük bölümü telefon, tablet ve televizyon ekranlarında, çoğu zaman parçalı dikkat koşullarında ve aydınlık ortamlarda izlenmektedir. Tavlin (2025), akış platformu yapımlarının "gündelik izleme" (casual viewing) varsayımıyla tasarlandığını, izleyicinin

ekrana yarım dikkatle baktığı kabulünün düz aydınlatmadan diyalogla açıklanan eyleme kadar bir dizi biçimsel tercih ürettiğini belgeler. Küçük ve yansımalı ekranlarda okunabilirliği artırmak için aşırı karanlıktan ve yüksek kontrasttan kaçınılması, renklerin birbirine yakınlaştırılması ve karakterin sığ alan derinliğiyle sürekli öne çıkarılması bu "izlenebilirlik" mantığının sonuçları olarak okunabilir. Böylece film, sinematik bir yapıt olmaktan çok akış içinde tüketilen bir "içerik"e yaklaşır; estetik karar yaratıcılardan platform ve pazarlama mantığına doğru kayar.

2. Derlemenin Yaklaşımı ve Kapsamı

Bu çalışma bir kuramsal derlemedir. Amacı bir nedensellik ilişkisini görgül olarak sınamak değil, yaygın biçimde dile getirilen "eskisi gibi görünmeme" olgusunu film kuramı, sinematografi literatürü ve pratisyen söylemi ekseninde kavramsal olarak bütünleştirmektir. İnceleme birimi olarak tek tek filmler yerine analog ve dijital üretimi ayırt eden görsel boyutlar alınmıştır. Bu boyutlar iki öbekte ele alınır: (a) kayıt ortamına bağlı boyutlar (doku/grain ve renk yanıtı) ve (b) öğrenilmiş üretim konvansiyonları (görüş açısı ve alan derinliği, ışık ve pozlama, keskinlik, kamera devinimi ve plan süresi).

Derleme üç tür kaynağa dayanır. İlk kaynak kümesi film kuramı ve sinematografi literatürüdür; buraya, savın sınırlarını çizmek için, çağdaş film üslubunu nicel olarak izleyen sinemetrik çalışmalar da (Bordwell, 2002; Cutting vd., 2010, 2011; Salt, 2009) dâhil edilmiştir. İkinci küme, görüntü yönetmenlerinin meslek yayınlarında ve üretici firma platformlarında belgelenmiş anlatımlarıdır (Desowitz, 2026; Emmons, 2026; Mutter, 2025). Bu anlatımlar üretim tercihlerine ilişkin birinci elden bilgi sağlar; ancak bir bölümünün üretici firma tanıtım içeriği olduğu ve tercihlerin bu bağlamda sunulduğu göz önünde tutulmuştur. Üçüncü küme, olgunun kültürel görünürlüğünü temsil eden popüler söylemdir. Bu kümeye 2025-2026 döneminde yayımlanan, doğrudan "filmler neden eskisi gibi görünmüyor" sorusunu ele alan ve geniş dolaşıma ulaşan üç video seçilmiştir: tographer'ın (2025) pratisyen bakışıyla hazırladığı video, van der Linden'in (2025) film kuramına açıkça yaslanan denemesi ve *The Devil Wears Prada* (2006) ile devam filmini (2026) karşılaştıran Türkçe bir YouTube Shorts videosu (Sinemori, 2026). Bu içerikler akademik birincil kaynak olarak değil, olgunun toplumsal dolaşımına ve pratisyen sezgilerine tanıklık eden malzeme olarak değerlendirilmiştir. Seçimde dil çeşitliliği (İngilizce ve Türkçe) ve bakış açısı çeşitliliği (pratisyen, kuramsal, izleyici) gözetilmiştir; üç video kapsayıcı bir örneklem oluşturma iddiası taşımaz, söylemin tipik biçimlerini temsil eder.

Bir derleme olarak bu çalışma birincil kare ölçümü ya da istatistiksel sınama sunmaz; katkısı, olguyu ayırt eden boyutları kavramsal olarak haritalamak, bu haritayı mevcut nicel bulgularla karşılaştırmak ve bütünleşik bir çerçevede sentezlemektir. Ölçümsel bir genişleme sonuç bölümünde gelecek araştırma yönü olarak önerilmektedir.

3. Görsel Boyutların Karşılaştırmalı İncelemesi

Bu bölüm, olguyu ayırt eden görsel boyutları karşılaştırmalı olarak okur. Tablo 1 analog ve çağdaş/dijital eğilimleri ile bunların algılanan etkilerini özetler; izleyen alt bölümler her boyutu literatür ve belgelenmiş pratisyen anlatımlarıyla ayrıntılandırır.

Tablo 1. Analog ve çağdaş/dijital üretimin görsel boyutlarda karşılaştırması.

Boyut	Analog eğilim	Çağdaş / dijital eğilim	Algılanan etki
Doku ve grain	Tanecikli, organik doku	Temiz, düz yüzeyler (gürültü azaltma); sonradan eklenen yapay grain	"Canlılık"a karşı "düzlük"
Renk ve derecelendirme	Stoğa özgü, öngörülebilir	Post-prodüksiyonda biçimlenen, tekrarlı palet (turuncu-teal)	Homojenleşme, filmlerin birbirine benzemesi
Kontrast / dinamik aralık	Yumuşak roll-off; sert ışıkla belirgin kontrast	Aşırı korunan dinamik aralık; orta grilere sıkışma; ortalama parlaklıkta düşüş*	Düz, "yıkanmış" ve koyu görünüm
Görüş açısı / perspektif	Döneme göre değişken; mesafeli çerçeveleme	Geniş görüş açısı ve yakın çerçeve; lens seçiminde iki kutuplu aşırılık*	Sinematik mesafenin kaybı
Alan derinliği	Çoğunlukla derin; sığ odak niyetli vurgu	Varsayılan sığ odak (bokeh)	Arka planın / mekânın kaybı

Boyut	Analog eğilim	Çağdaş / dijital eğilim	Algılanan etki
Işık	Sert / güçlü; şekil ve doku	Yumuşak, düz ışık; yüksek ISO ile az ışık	Şekil / doku / kontrast kaybı
Keskinlik	Optik yumuşaklık (filtrasyon)	Yüksek çözünürlük / mikrokontrast; vintage lensle geri çağırma	"Fazla gerçek" / yapay his
Kamera devinimi	Sabit, ağır, planlı	Devingen (gimbal / dron); ağırlıksız kamera	"Video oyunu" hissi
Plan süresi / kurgu	Makara sınırı; ölçülü ritim	Kısalan ortalama plan süresi*; gösterişli tek plan modası	Hızlanan ritim; durağan bakışın kaybı

Kaynak: Yazar tarafından Bordwell (2002), Bordwell vd. (2020), Brown (2016), Cutting vd. (2010, 2011), Van Hurkman (2014) ile pratisyen söyleminden (tographer, 2025; Emmons, 2026) derlenmiştir. Yıldızla (*) işaretli ifadeler sinemetrik ölçümlere ya da üslup çözümlemelerine dayanır; diğer ifadeler literatür ve pratisyen gözlemlerine dayalı eğilimleri özetler.

Tablo 1'in bütününe bakıldığında, boyutlar arasındaki değişimin büyük ölçüde tutarlı bir mantık izlediği görülür. Çoğu satırda analog eğilimin taşıdığı bilgi zenginliği (doku, derinlik, şekil, kontrast) çağdaş eğilimde daha temiz, daha düz ve daha "güvenli" bir karşılıkla yer değiştirir; yitirilen şey, izleyicinin bir sahneyi "gerçek" olarak okumak için kullandığı görsel ipuçlarıdır. Bu açıdan tablo, 1.2'de tanımlanan algısal gerçeklik sorununu boyut boyut somutlaştırır. Satırların iki öbeğe ayrılması da anlamlıdır: farkların büyük bölümü öğrenilmiş konvansiyonlarda toplanır, kayıt ortamına bağlı boyutlara kalan pay görece küçüktür. Bununla birlikte tablo tek sesli değildir. Görüş açısı ve plan süresi satırları, sinemetrik literatürün aşırı telafi savıyla çeliştiği ya da onu karmaşıklaştırdığı noktaları işaretler; bu satırlar aşağıda ayrıca tartışılır.

3.1. Substrat Boyutu: Doku, Grain ve Renk Yanıtı

Analog film stoğu, ışığa duyarlı gümüş halojenür kristallerinin kimyasal tepkimesiyle görüntü oluşturur. En belirgin görsel sonucu grain adı verilen tanecikli dokudur. Brown'a (2016) göre grain görüntüye rastlantısal mikro varyasyonlar kazandırır ve kareden kareye değişen "yaşayan" bir doku hissi yaratır; bu stokastik yapı dijital görüntünün deterministik piksel ızgarasından niteliksel olarak ayrılır. Film stoğunun ikinci özelliği, özellikle cilt tonlarında ve düşük ışıkta ton geçişlerindeki yumuşaklıktır. Üçüncüsü, highlight roll-off olarak adlandırılan davranıştır: filmin karakteristik eğrisindeki "omuz" bölgesi parlak alanların doygunluğa yumuşak biçimde ulaşmasını sağlar (Brown, 2016). Dijital görüntü ise gürültü azaltıldığında düzgün ve sabit yüzeyler üretir. Grain bilinçli olarak fark edilmese bile görüntüye "derinlik" ve "canlılık" atfeden bir arka plan oluşturur; çağdaş üretimin bir bölümünün bu farkı kapatmak için yapay grain eklemesi, doku bileşeninin algılanan sinematiklik açısından ne denli belirleyici sayıldığını gösterir.

Renk yanıtı da substrat düzeyinde başlar ama orada kalmaz. Analog stoğun renk karakteri belirli ve öngörülebilirdir; dijitalde renk çekimden bağımsızlaşıp post-prodüksiyona taşınmıştır. Sıkça ilk tam dijital ara kopyayla derecelendirilen büyük yapım olarak anılan *O Brother, Where Art Thou?* (2000), çekim sonrası renk denetiminin estetik bir araç olarak gücünü erken gösteren bir örnektir (Prince, 2012). Van Hurkman (2014) derecelendirme sürecinin artık filmin "laboratuvarı" işlevini üstlendiğini belirtir ve gölgeleri teal'e, cilt tonlarını turuncuya kaydıran "turuncu-teal" paletini çağdaş popüler sinemanın tekrarlanan bir imzası olarak tanımlar. Bu palet LUT kültürü aracılığıyla yaygınlaşmış ve farklı filmlerin birbirine benzemesine katkıda bulunmuştur. Flueckiger (2017), film renklerini "materyal estetik" çerçevesinde ele alarak rengin teknik olduğu kadar tarihsel ve kültürel olarak da kodlanmış bir değişken olduğunu ve nicel çözümlemeye açık bir alan sunduğunu gösterir. Yedlin'in (t.y.) gösterimleri bu tabloyu tamamlar: renk ve ton karakterinin büyük bölümü işleme aşamasında belirlendiğine göre, "dijital görünüm" denilen şey büyük ölçüde belirli bir işleme konvansiyonunun adıdır.

3.2. Optik-Uzamsal Boyut: Görüş Açısı, Perspektif ve Alan Derinliği

Popüler söylemin en sık dile getirdiği gözlem, çağdaş filmlerin "daha geniş açıyla ve daha yakından" çekildiği, arka planın ise bulanıklığa gömüldüğüdür (tographer, 2025). Bu gözlem değerli olmakla birlikte iki kavramsal düzeltme gerektirir. Bunlardan ilki tarihsel ölçeğe ilişkindir. "Klasik sinema" tek bir optik tercihle özdeşleştirilemez. 1930'ların stüdyo üslubu normal odak uzaklıkları, görece sığ odak ve yumuşatılmış portre ışığıyla çalışırken, 1940'ların derin odak geleneği geniş açılı lensleri kapalı diyaframla ve güçlü ışıkla birleştirerek ön planı da arka planı da keskin tutmuştur; Bordwell vd. (2020) bu ikinci geleneğin izleyiciyi kareyi taramaya davet eden sahneleme biçimini ayrıntılı olarak tartışır. Salt'ın (2009) üslup tarihi de lens

tercihlerinin dönemden döneme dalgalandığını, 1960'lar ve 1970'lerde zoom ve uzun lens kullanımının belirgin biçimde arttığını gösterir. Bu durumda "geniş açı çağdaş, uzun lens klasik" karşıtlığı yerine, alan derinliğinin klasik dönemde çoğu zaman niyetli bir anlatım aracı olarak kullanıldığı, çağdaş pratikte ise varsayılan bir bakış hâline geldiği söylenmelidir.

Öteki düzeltme teknik terimlere ilişkindir. Popüler söylemin "geniş lens" dediği şey odak uzaklığından çok görüş açısıdır ve görüş açısı sensör formatına bağlıdır. Büyük formatlı sensörlerde aynı görüş açısını elde etmek için daha uzun odak uzaklığı gerekir; aynı görüş açısında alan derinliği ise büyük formatta daha sığdır. Çağdaş görüntünün "yakın ve bulanık" izlenimi bu bileşimden doğar: geniş görüş açısıyla kameranın sahnenin içine girmesi ve büyük formatın sığ odağı. Perspektifin kendisi lensle değil kamera ile özne arasındaki mesafeyle belirlenir (Brown, 2016); geniş görüş açısı yalnızca yakın mesafeyi teşvik eder ve bu yakınlık, popüler söylemde sıkça dile getirildiği gibi, görüntüyü gündelik ve "vlog benzeri" bir yakınlığa iter.

Bu düzeltmelerle birlikte okunduğunda sinemetrik literatür savı hem sınırlar hem de güçlendirir. Bordwell (2002), 1960'lardan itibaren Hollywood'da "yoğunlaştırılmış süreklilik" (intensified continuity) adını verdiği bir üslubun yerleştiğini ve bu üslubun belirgin özelliklerinden birinin lens seçiminde iki kutuplu aşırılık (bir yanda uzun lensler, öte yanda çok geniş açılar) olduğunu belgeler. Çağdaş sinemayı yalnızca geniş açıyla özdeşleştirmek bu bulguyla çelişir. Bordwell'in ikinci bulgusu ise savı destekler: diyalog sahnelerinde çerçevelerin giderek yakınlaştığı, yani kameranın karakterle arasındaki mesafeyi kapattığı gözlemi, "sinematik mesafenin kaybı" izleniminin lens tercihinden çok çerçeveleme ölçeğiyle ilgili olabileceğini gösterir. Sığ alan derinliğinin varsayılan hâle gelmesi ise aşırı telafinin en net örneğidir. Büyük sensör ve hızlı diyaframın sunduğu yoğun bokeh önce "sinematik"in göstergesi sayılmış, sonra arka planı, yani mekânı, figüranı ve vistayı tanınmaz bir bulanıklığa gömen bir norma dönüşmüştür. Klasik sinemada belirli bir vurgu aracı olan sığ odak, bu sınırı aşarak paradoksal biçimde "ucuz" bir görünüm üretir.

3.3. Işık, Pozlama ve Dinamik Aralık

Klasik sinema, hem film stoğunu doğru pozlamak hem de derin alan derinliğini korumak için çoğu zaman güçlü ve sert ışık kaynakları kullanırdı; sert ışık yüze ve mekâna şekil, doku ve boyut kazandırır (Brown, 2016). Dijital üretim ise geniş dinamik aralık arayışıyla büyük ölçüde yumuşak ışığa yönelmiş; büyük difüzyon yüzeyleri standart hâle gelmiştir. Aşırı yumuşak ışık kontrastı, şekli ve dokuyu azaltarak "düz" bir görünüm üretebilir. Tavlin'in (2025) akış platformu yapımlarına ilişkin gözlemi bu eğilimin kurumsal boyutunu gösterir: gündelik izleme varsayımı, şekil veren ışığı gereksiz bir maliyete dönüştürür.

Buna yüksek ISO değerlerinin temizlenmesi eklenir. Sensörler ve gürültü azaltma algoritmaları iyileştikçe düşük ışıkta temiz görüntü alma olanağı "az ışıklandırma" eğilimini beslemiştir. Oysa ışık yoksa şekil, boyut ve doku da yoktur; sonuç çoğu zaman düz, çamurlu ve cansız bir görünümdür. Klasik sinema geceyi olduğu gibi kaydetmek yerine onu aydınlatır ve biçimlendirirdi. Dinamik aralığın aşırı korunması ise üçüncü bir etmendir. Çağdaş sensörlerin dinamik aralığı negatif filmle karşılaştırılabilir düzeye gelmiştir (Brown, 2016); bu olanak, parlak alanların hiç "patlamaması" ve gölgelerin hiç kapanmaması yönünde bir kaygıyla birleştiğinde tüm sahneyi orta grilere sıkıştırarak kontrastı düşürür. Kare, bilgi bakımından zengin ama kontrast bakımından yoksul, "düz ve yıkanmış" bir görünüm kazanır.

Bu noktada sinemetrik bir bulguyla hesaplaşmak gerekir. Cutting vd. (2011), 1935-2010 arasındaki Hollywood filmlerinde ortalama parlaklığın zaman içinde belirgin biçimde düştüğünü, yani filmlerin karardığını ölçmüştür. Bu bulgu "düzleşme" iddiasıyla ilk bakışta çelişir, ancak iki olgu farklı değişkenlere ilişkindir: Cutting vd. ortalama parlaklığı ölçer, düzleşme ise parlaklık dağılımının genişliğiyle, yani kontrastla ilgilidir. Ortalama olarak daha karanlık ama tonal olarak daha sıkışık bir görüntü, kaldırılmış siyahlarla ve bastırılmış parlak alanlarla elde edilebilir; "koyu ve düz" görünüm çağdaş akış yapımlarına yöneltilen tipik eleştiridir. Yine de bu uzlaştırma bir varsayımdır ve derlemenin kendi sınırını gösterir: düzleşme iddiası, ortalama parlaklık yerine kontrast dağılımını ölçen bir çalışmayla sınanmadıkça pratisyen gözlemi düzeyinde kalır.

3.4. Keskinlik ve Mikrokontrast

Dijital sistemler yüksek çözünürlük ve güçlü mikrokontrast sunar. Bu üstünlük teknik olarak "daha net" bir görüntü üretse de zaman zaman "fazla gerçek" ya da yapay bir his uyandırabilir (Prince, 2012). Bu nedenle birçok çağdaş yapım, keskinliği bilinçli olarak yumuşatan vintage lensler ya da difüzyon filtreleri kullanarak analog karakteri geri çağırmaya çalışır. Keskinlik ekseninin tarihsel yönü dikkat çekicidir: analog

dönemde de optik yumuşatma yaygın bir konvansiyondu. Ballhaus, 2006 tarihli *The Devil Wears Prada*'nın dönemin görsel modalarına ve filtrasyon düzeyine yaslanmadığı için bugün bakıldığında hemen 2006 yapımı olarak tanınmadığını ve bu sayede iyi yaşlandığını belirtir (Emmons, 2026). Bu ifade tersinden okunduğunda, dönemin filtrasyon modasına yaslanan filmlerin o dönemle özdeşleştiğini ima eder; yani "eski" görünümün yumuşaklığında film stoğu kadar dönemin kendi konvansiyonunun da payı vardır; bu da olgunun kısmen öğrenilmiş bir norm meselesi olduğunu bir kez daha gösterir.

3.5. Zaman ve Devinim: Kamera Hareketi, Plan Süresi ve Kurgu Ritmi

Analog dönemde kameralar büyük, ağır ve görece sabitti; çekim tripod üzerinde, plan plan ilerlerdi. Film makarasının sınırlı süresi çekimi planlı, ölçülü ve storyboard'a dayalı bir ritme zorlardı. Dijital bu sınırı kaldırmıştır: saatlerce kesintisiz kayıt ve gösterişli uzun planlar artık olanaklıdır. Küçük ve hafif kameralar, gimbal ve dronlarla birlikte, ortamda fiziksel bir varlığı kalmamış gibi süzülen bir kamera dilini olağanlaştırmıştır. Bu devinim kimi zaman etkileyicidir; ancak sıklıkla klasik sinemanın sabit, ağırlıklı ve mesafeli bakışının ürettiği sinematik hissi zayıflatır ve popüler söylemde "video oyunu" benzetmesiyle anılır.

Ne var ki plan süresi boyutunda aşırı telafi savı, sinemetrik literatürün en güçlü bulgularından biriyle karşı karşıyadır. Bordwell (2002) yoğunlaştırılmış sürekliliğin ilk özelliği olarak hızlanan kurguyu, yani kısalan ortalama plan süresini gösterir. Cutting vd. (2010), 1935-2005 arasındaki 150 filmde plan sürelerinin yalnızca kısalmadığını, aynı zamanda insan dikkatinin doğal dalgalanmasına benzeyen bir örüntüye yaklaştığını ölçer; Cutting vd. (2011) bu bulguyu 75 yıllık bir aralıkta plan süresi, devinim miktarı ve parlaklık ölçütleriyle genişletir ve çağdaş filmlerin daha hızlı kurgulandığını, daha fazla hareket içerdiğini ve karardığını gösterir. Salt'ın (2009) istatistiksel üslup çözümlemesi de aynı yöndedir. Bu bulgular karşısında dijitalin "uzun çekimi" olağanlaştırdığı iddiası dikkatle sınırlandırılmalıdır. Gösterişli tek plan (oner) çağdaş sinemanın görünür bir modasıdır, ancak ortalama plan süresini belirleyen bu moda değildir; çağdaş film ortalamada daha hızlı kesilir. Dijitalin kaldırdığı sınır çekim süresiyle ilgilidir, kurgu ritmiyle değil: sınırsız kayıt uzun planı olanaklı kılar ama onu norm yapmaz. Devinim ekseninde aşırı telafi savı öyleyse kamera hareketinin ağırlıksızlaşması için geçerliyken plan süresi için geçerli değildir; tersine, hızlanan kurgu ile süzülen kamera birlikte, klasik sinemanın durağan ve mesafeli bakışından iki ayrı yönde uzaklaşır.

3.6. Örnek Olay: The Devil Wears Prada (2006) ve The Devil Wears Prada 2 (2026)

Yukarıda ayırt edilen boyutlar, aynı serinin yirmi yıl arayla çekilen iki filmi üzerinden açıklayıcı bir örnek olay olarak izlenebilir. *The Devil Wears Prada* (Frankel, 2006) ile devam filmi *The Devil Wears Prada 2* (Frankel, 2026) aynı evreni ve başlıca oyuncu kadrosunu olduğu gibi aynı yönetmeni ve aynı görüntü yönetmenini (Florian Ballhaus) de paylaşır; Ballhaus yapım tasarımcısının da aynı kişi olduğunu belirtir (Emmons, 2026). Bu süreklilik karşılaştırmayı açıklayıcı kılar, ancak örnek olayın neyi denetleyip neyi denetlemediği açıkça söylenmelidir. İki film arasında sabit tutulan şey yaratıcı öznedir; mecra sabit değildir. İlk film 35 mm negatife çekilmiş, devam filminde ise ekip, film kullanmama kararının ardından ARRI Alexa 35'i seçmiştir (Emmons, 2026). Örnek olay bu hâliyle mecra ile konvansiyonun etkilerini birbirinden ayrıştıramaz. Gösterebildiği şey daha sınırlı ama yine de anlamlıdır: aynı yaratıcı ekip, yirmi yıl içinde değişen üretim konvansiyonlarını kendi tercihleriyle benimsemiştir.

Ballhaus'un aktardığı tercihler bu çalışmada çizilen tabloyla büyük ölçüde örtüşür, bir noktada ise onu karmaşıklaştırır (Emmons, 2026). Film ARRI Alexa 35 ile ve ağırlıklı olarak Leitz Summilux-C lenslerle çekilmiş; bazı sahnelerde ilk filmde kullanılan Zeiss Ultra Prime lensler de yeniden kullanılmış, ana kameranın görüntüsüne de post-prodüksiyonda film greni eklenmiştir; buna ek olarak görüntü yönetmeninin kendi Leica SL2-S fotoğraf makinesi etrafında kurulan küçük bir el kamerası düzeneği kullanılmıştır. Bu ikinci kameranın görüntüsü post-prodüksiyonda bilinçli olarak daha grenli ve daha kontrastlı hâle getirilmiş, böylece ana kameradan ayrışması sağlanmıştır; başka bir ifadeyle "analog karakter" dijital ortamda sonradan ve niyetli biçimde üretilmiştir. Otofokustan, odağı kovalamanın bambaşka bir görsel dil yarattığı gerekçesiyle bilinçli olarak kaçınılmış; ikinci kamerada sensör boyutundan çok devinim serbestliği öncelenmiştir. Tabloyu karmaşıklaştıran nokta ışıktır: Ballhaus devam filminin ilk filmle çok benzer biçimde aydınlatıldığını ve ilk filmin ölçülü yaklaşımının onun iyi yaşlanmasında payı olduğunu söyler. Bu ifade, popüler söylemin iki film arasında algıladığı farkın kaynağını ışık tasarımından çok mecra, optik, filtrasyon ve post-prodüksiyon eksenlerinde aramak gerektiğini düşündürür.

Popüler söylem (bu tartışma büyük ölçüde devam filminin fragmanının yayımlanmasıyla başlamıştır) iki filmi karşılaştırırken devam filminin aynı ekiple dönmesine rağmen "herhangi bir film gibi" görünmeyi seçtiğini ileri sürer (Sinemori, 2026). Görüntü yönetmeninin anlatımıyla bir arada okunduğunda bu yargıda verimli bir gerilim vardır: söz konusu görünümün arkasında özensizlik yoktur, bir dizi bilinçli karar vardır. Filmler arasındaki benzeşmeyi tembellikle açıklamak yerine çağdaş konvansiyonların doğallaşmasına bağlamak gerekir; bu da çalışmanın savını destekler. Şekil 1, iki filmde aynı mekânın (Miranda Priestly'nin ofisi) görünümünü yan yana getirir. Kareler burada ölçüm için değil, 3.2 ve 3.3'te tartışılan çerçeveleme, renk paleti ve kontrast farklarını örneklemek için sunulmaktadır; aynı mekânın iki filmdeki kare çözümlemesi, çalışmanın önerdiği ölçümsel genişleme için elverişli bir vaka sunar.



(a) *The Devil Wears Prada* (2006) (b) *The Devil Wears Prada 2* (2026)

Şekil 1. Aynı mekânın (Miranda Priestly'nin ofisi) iki filmdeki görünümü: çerçeveleme, renk paleti ve kontrast farkının karşılaştırması.
Kaynak: (a) *The Devil Wears Prada* (Frankel, 2006), © 20th Century Fox; (b) *The Devil Wears Prada 2* (Frankel, 2026), © 20th Century Studios. Kareler eleştiri ve bilimsel inceleme amacıyla alıntılanmıştır.

4. Tartışma

4.1. Çok Etmenli Bir Olgu ve Aşırı Telafinin Sınırları

Çözümleme, "eskisi gibi görünmeme" olgusunun tek bir nedene indirgenemeyeceğini gösterir. Olgu en az üç düzeyin kesişiminde belirir: kayıt ortamına bağlı farklar (grain, roll-off, renk), öğrenilmiş üretim konvansiyonları (görüş açısı, alan derinliği, ışık, devinim) ve kültürel-algısal kodlama (nostalji, haptik görsellik, indekssellik). Bu düzeyler arasında üretim konvansiyonlarının ağırlığı özellikle vurgulanmalıdır, çünkü bunlar mecranın dayattığı sonuçlar olmaktan çok değiştirilebilir tercihlerdir. Çağdaş dijital sistemlerin dinamik aralığı artık filmden aşağı değildir; dolayısıyla düzleşme mecranın değil, o mecranın belirli bir kullanım biçiminin sonucudur.

"Aşırı telafi" kavramı bu tablonun bir bölümünü düzenler. Dijital, filmi taklit ederken sığ alan derinliği, dinamik aralığın korunması ve yumuşak ışık eksenlerinde sınırı aşmış ve sinematik olmaya çalışırken sinematiklikten uzaklaşmıştır. Kavramın sınırları da aynı netlikte söylenmelidir. Plan süresi ekseninde çağdaş sinema filme öykünmemiş, tersine ondan hızla uzaklaşmıştır (Bordwell, 2002; Cutting vd., 2010); lens seçiminde iki kutuplu bir aşırılık söz konusudur ve filmlerin kararma eğilimi (Cutting vd., 2011) düzleşme iddiasının kontrast dağılımı üzerinden yeniden formüle edilmesini gerektirir. Bu bulgular aşırı telafiyi geçersiz kılmaz; onu bir genel açıklama olmaktan çıkarıp belirli eksenlerde işleyen bir mekanizmaya dönüştürür. Olgunun bütünü ise aşırı telafi (öykünmenin aşırıya kaçması), yoğunlaştırılmış süreklilik (öykünmeden bağımsız bir hızlanma) ve izleme bağlamı (küçük ekran için okunabilirlik) olmak üzere birbirine indirgenemeyen en az üç dinamiğin ürünüdür.

4.2. "Post'ta Düzeltiriz": Karar Erteleme ve Bağlılık Kaybı

Bu tercihlerin ortak bir kökü, dijitalin sunduğu esnekliğin ürettiği karar erteleme eğilimidir. Çekim anında ışığa, arka plana ya da kompozisyona kesin biçimde bağlanmak yerine benimsenen "nasıl olsa post-prodüksiyonda düzeltiriz" yaklaşımı, sahnenin düz aydınlatılmasını ve bütüncül bir görsel kararın ertelenmesini teşvik eder. Oysa ışık gibi kimi tercihler sonradan geri kazanılamaz. Klasik üretimin sinematik

niteliğinin önemli bir bölümü setteki bağlılıktan kaynaklanır: yönetmen ile görüntü yönetmeninin bir bakışı en baştan tanımlaması ve sonuna kadar ona sadık kalması. Ballhaus'un otofokusu reddetme gerekçesi (Emmons, 2026) bu bağlılığın küçük ama anlamlı bir örneğidir: odağı makineye bırakmak teknik bir kolaylık gibi görünse de görsel dilin bir parçasını devretmek anlamına gelir. Olgu bu yönüyle teknolojiden çok üretim kültürüne ve niyete ilişkindir.

4.3. Popüler Söylem ve Kuram: Yakınsama mı, Aktarım mı?

Olguyu ele alan popüler video denemeleri, farklı bir dille de olsa yerleşik film kuramı kavramlarıyla temas eder. Pratisyen söylemdeki "arka planın kaybolması" ve "mekânı taramak" vurgusu derin odak ve derinlemesine sahneleme tartışmasıyla (Bordwell vd., 2020); "ter, kir, doku" özlemi Marks'ın (2002) haptik görsellik kavramıyla; "yapaylık" sezgisi ise Rodowick (2007) ve Doane'in (2007) indekssellik tartışmasıyla örtüşür. Ancak bu temasın niteliği videodan videoya değişir ve "kendiliğinden yakınsama" olarak genelleştirilemez. Van der Linden'in (2025) denemesi haptik görsellik ve algısal gerçeklik kavramlarına açıkça ve kaynak göstererek yaslanır; bu bir yakınsama değil, kuramın popüler bir mecraya aktarımıdır. tographer'ın (2025) pratisyen bakışıyla hazırladığı video ise kuramsal kaynak anmadan, set deneyiminden hareketle benzer sonuçlara ulaşır; yakınsamadan söz edilebilecek asıl örnek budur. Türkçe içerik (Sinemori, 2026) üçüncü bir konum tutar: kuramsal bir çerçeve kurmaksızın, izleyici gözüyle farkı somut bir karşılaştırma üzerinden gösterir. Bu ayrım yapıldığında söylem dalgasının anlamı daha net görünür. Pratisyen ve izleyici kaynaklı içeriklerin kuramla örtüşmesi, olgunun uzman yargısıyla sınırlı kalmayıp geniş bir kesimin paylaştığı algısal bir deneyim olduğunu gösterir; kuramsal kaynaklı içeriğin geniş dolaşımı ise akademik kavramların gündelik görsel deneyimi açıklama gücünün izleyicilerce de tanındığını belgeler. Popüler söylem bu yüzden çalışmada kanıt kaynağı olarak kullanılmamış, olgunun kültürel görünürlüğünü belgeleyen ve diller arası bir toplumsal gösterge olarak değerlendirilmiştir. 3.6'da görüldüğü gibi, popüler söylemin "benzeme" yargısıyla görüntü yönetmeninin belgelenmiş tercih anlatısı bir arada okunduğunda, olgunun mecranın zorunlu bir sonucu değil, öğrenilmiş ve bilinçli konvansiyonların doğallaşması olduğu daha da belirginleşir.

4.4. Üçüncü Katman: Algoritmik Estetik ve Aşırı Telafinin Uç Hâli

Tartışma, yapay zekâ tabanlı görüntü üretiminin yükselişiyle yeni bir boyut kazanır. Üretken çekişmeli ağlar (Goodfellow vd., 2014) ve gizil difüzyon modelleri (Rombach vd., 2022) gibi üretken mimariler, eğitildikleri görsel külliyattaki istatistiksel düzenlilikleri yeniden üretir; belirli dönemlere ait sinematografik özellikler (grain, lens kusurları, analog renk sapmaları, bloom) bu düzenliliklerin bir parçasıdır. Manovich (2018), yapay zekânın görsel kültürde üretim aracı olmanın ötesine geçip estetik tercihleri biçimlendiren bir karar mekanizmasına dönüştüğünü savunur; Manovich'in (2001) yeni medyayı programlanabilirlik üzerinden tanımlayan erken çözümlemesi bu gelişmenin kuramsal öncülü sayılabilir. Böylece analog-dijital ikiliğinin ötesinde üçüncü bir kategori belirir: algoritmik olarak üretilmiş estetik. Bunun en dikkat çekici biçimi, algısal olarak nostaljik, teknik olarak dijital, üretim olarak algoritmik olan "sentetik analog" görünümdür. Bu üçüncü katmanın çerçevedeki yeri açıkça belirtilmelidir. Algoritmik üretim, çalışmanın merkez olgusunun nedeni değildir; olgu yapay zekâdan bağımsız ve ondan önce ortaya çıkmıştır. Katmanın çerçeveye dâhil edilmesinin gerekçesi başka bir yerdedir: sentetik analog görünüm, aşırı telafinin uç hâlidir. Dijital sinema filme öykünürken öykündüğü özellikleri en azından bir kayıt sürecinden geçirir; algoritmik üretimde ise grain, roll-off ve lens kusuru hiçbir kayıt olmaksızın, doğrudan bir görünüm olarak üretilir. Bolter ve Grusin'in (1999) terimleriyle, yeniden aracılama burada aracılanan mecradan tümüyle kopar; öykünme kendi referansını kaybeder. Bu açıdan algoritmik katman, aşırı telafi mantığının vardığı mantıksal sınırı görünür kılar ve analog-dijital tartışmasını yeni bir zemine taşır.



Şekil 2. Sinema estetiğinde üç katman: analog, dijital ve algoritmik estetiğin algısal gerçeklik ortak zemininde konumlanışı.
Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Şekil 2 bu çalışmanın önerdiği üç katmanlı modeli görselleştirir. Soldaki düşey ok katmanları birbirine bağlayan teknolojik dönüşümü temsil eder; ancak bu dönüşüm katı ve tek yönlü bir yerine geçme değildir. Katmanlar birbirini dışlamaz, üst üste biner ve birikir. Dijital, analog konvansiyonları taklit ederek sürdürür; algoritmik katman ise kesikli okla gösterildiği gibi ilk katman olan analog görünümü yeniden üreterek doğrusal ilerlemeyi geriye doğru katlar. Sağdaki ayraç çalışmanın merkez savını özetler: mecra katmandan katmana değişse de görüntünün "gerçek" hissettirip hissettirmediğini belirleyen ölçüt, yani algısal gerçeklik (Prince, 1996), sabit kalır. "Eskisi gibi görünmeme", hangi katmanda bulunduğumuzla değil, o katmanın ürettiği görsel ipuçları ile gündelik algı arasındaki açıkla ilgilidir.

4.5. Otantiklik ve Aura

Algoritmik üretim otantiklik tartışmasını yeniden açar. Benjamin'in (1936/2008) "aura" kavramı, teknik yeniden üretilebilirliğin sanat yapıtının biriciklik niteliğini ve "şimdi ve burada"lığını aşındırdığını ileri sürer. Algoritmik görüntü sınırsız çoğaltılabilir ve dönem-üstü taklit üretebilir; bu yönüyle aura kavramının radikal bir sınavıdır. Buradan iki soru doğar: analog estetiğin simülasyonu otantik sayılabilir mi ve estetik değer üretim sürecine mi, sonuca mı bağlıdır? Bu çalışmanın çerçevesi iki soruya da kısmi bir yanıt verir. Algısal gerçeklik ölçütü sonuca bakar: izleyici için "gerçek" hissettiren görüntü, nasıl üretildiğinden bağımsız olarak algısal ipuçlarıyla tutarlı olandır; Prince (1996) bu ölçütü zaten fiziksel olarak var olmayan şeylerin görüntüleri için geliştirmiştir. İndekssellik ve haptik görsellik ise sürece bakar: Marks'ın (2002) dokuya yüklediği bellek değeri, dokunun bir temasın izi olduğu varsayımına dayanır ve sentetik grain bu izi taşımaz. Otantiklik tartışması tam da bu iki ölçütün çatıştığı yerde doğar. Sentetik analog görünüm algısal olarak gerçek, indekssel olarak boş olabilir; izleyici bu boşluğu fark etmediği sürece sonuç ölçütü, fark ettiği anda süreç ölçütü baskın çıkar. VistaVision'a dönen yapımların kamuoyuna "gerçek filme çekildi" vurgusuyla sunulması (Wakeman, 2025), süreç ölçütünün izleyici için hâlâ bir değer taşıdığını gösterir. Olgu böylece teknik bir mesele olmaktan çıkıp bir değer ve kültür tartışmasına dönüşür.

4.6. Karşı Eğilim: Film Dokusunu ve Büyük Perdeyi Yeniden Sahiplenen Örnekler

Olgunun bir tercih olduğu en açık biçimde yaygın eğilime direnen çağdaş örneklerde görülür. *The Brutalist* (Corbet, 2024; görüntü yönetmeni Lol Crawley) ve *One Battle After Another* (Anderson, 2025; görüntü yönetmeni Michael Bauman), 1950'lerin büyük formatlı VistaVision (8 perforasyonlu 35 mm film) tekniğini yeniden canlandırarak çağdaş homojen görünümün karşısında konumlanır (Wakeman, 2025). Bauman'ın anlatımı bu tercihin ayrıntılarını verir: Anderson filmin bir yetmişler filmi gibi görünmesini istemiş, *The French Connection* (1971) ve *The Last Detail* (1973) gibi filmlerin gevşekliği tonu belirlemiş,

ekip "doku"yu anahtar sözcük olarak benimsemiş ve laboratuvardan renk sapmalarının olduğu gibi bırakılması istenmiştir (Desowitz, 2026). Bauman, Anderson'ın temiz ya da zengin bir siyah istemediğini, kirli ve doku dolu bir görüntü hedeflediğini ve grain'in bir kusur değil, benimsenen bir estetik olduğunu aktarır (Mutter, 2025). Önemlisi bu tercih izleme bağlamıyla açıkça ilişkilendirilir. Anderson'ın bir formata bağlanırken sorduğu soru, Bauman'a göre, filmin 70 mm'de ya da olabilecek en büyük formatta nasıl sonuçlanacağıdır (Mutter, 2025); Wakeman (2025) ise VistaVision'a dönüşü, akış platformlarının izleyiciyi evde beklemeye alıştırdığı bir dönemde sinema salonuna gitmek için ek bir gerekçe üretme çabasına bağlar. Bu örnekler çalışmanın savını iki yönden doğrular. Çağdaş "düz" görünüm teknik bir zorunluluk olmaktan uzak, terk edilebilir bir konvansiyondur; dağıtım ve izleme bağlamı ise estetik kararın merkezinde yer alır. Bir noktaya daha dikkat çekmek gerekir: bu filmlerin "ham" estetiği de bir konvansiyondur, yetmişler sinemasına bilinçli bir göndermedir ve Bolter ile Grusin'in (1999) anlamında bir yeniden aracılamadır. Karşı eğilim konvansiyonun dışına çıkmaz; başka bir konvansiyonu seçer. Popüler söylemin bu iki filmi "gerçek görünen, görsel risk alan" örnekler olarak anması (tographer, 2025), seçilen konvansiyonun izleyicide karşılık bulduğunu gösterir.

5. Sonuç

Bu çalışma, "günümüz filmleri neden eskisi gibi görünmüyor?" sorusunu yaygın bir sezgi ve popüler bir söylem olmaktan çıkarıp kuramsal bir derleme çerçevesinde ele almayı amaçlamıştır. Giriş bölümünde sorulan dört soru şu biçimde yanıtlanabilir. Analog ve dijital üretimi ayırt eden boyutlar (soru 1) Tablo 1'de iki öbek hâlinde haritalanmıştır: kayıt ortamına bağlı doku ve renk yanıtı ile öğrenilmiş görüş açısı, alan derinliği, ışık, keskinlik ve devinim konvansiyonları. Farkların ağırlığı (soru 2) ikinci öbektedir; çağdaş sensörlerin dinamik aralığı ve görünümün işleme düzeyinde belirlenebilirliği (Yedlin, t.y.), düz görünümün mecranın değil belirli bir kullanım biçiminin sonucu olduğunu gösterir. Aşırı telafi (soru 3) sığ alan derinliği, dinamik aralığın aşırı korunması ve yumuşak ışık eksenlerinde işler; plan süresi ve lens seçimi eksenlerinde ise sinemetrik bulgular tersi yönü gösterir ve kavramı genel bir açıklama olmaktan çıkarıp belirli eksenlerde işleyen bir mekanizmaya indirger. Yapay zekâ tabanlı üretim (soru 4) olgunun nedeni değildir; ancak sentetik analog görünüm, öykünmenin kayıttan tümüyle koptuğu uç hâl olarak aşırı telafi mantığının sınırını görünür kılar. Öne çıkan sonuç, olgunun ne salt bir nostaljik yanılsama ne de mecranın zorunlu bir sonucu olduğudur; olgu büyük ölçüde bir üretim kültürü ve niyet meselesidir. Aynı yönetmen ve görüntü yönetmeniyle yirmi yıl arayla çekilen *The Devil Wears Prada* örneği bu savı, sınırlarıyla birlikte somutlaştırır: örnek olay mecra ile konvansiyonu ayrıştıramaz, ama aynı yaratıcı ekibin değişen konvansiyonları bilinçli kararlarla benimsediğini belgeler. Kuramsal düzeyde çalışma mecra determinizmine mesafeli durur; algısal gerçeklik, farklı teknolojik katmanları tek bir ölçütte buluşturan birleştirici kavram olarak öne çıkar. Uygulama düzeyinde ise "post'ta düzeltiriz" mantığının ve setteki bağlılık kaybının estetik sonuçlarına dikkat çeker; *The Brutalist* ve *One Battle After Another* gibi karşı örnekler bu sonuçların kaçınılmaz olmadığını ve yaratıcı failin hâlâ belirleyici olduğunu gösterir. Çalışmanın sınırları gelecek araştırmanın yönünü de belirler. Derleme, aşırı telafi savını sinemetrik bulgularla karşılaştırmış ama kendi ölçümünü yapmamıştır. Plan süresi, devinim ve ortalama parlaklık için nicel bir literatür zaten vardır (Bordwell, 2002; Cutting vd., 2010, 2011; Salt, 2009); buna karşılık alan derinliği, kontrast dağılımı ve renk paleti için karşılaştırılabilir bir külliyat ölçümü bulunmamaktadır. Doğrudan bir genişleme, seçili film çiftlerinden (*The Devil Wears Prada* örneğinde olduğu gibi) alınacak karelerin CIELAB renk uzayında palet dağılımı, parlaklık histogramı ve kontrast ölçütleri ile alan derinliği göstergeleri (bulanıklık haritaları) üzerinden karşılaştırılmasıdır; Flueckiger'in (2017) ve Manovich'in (2020) kültürel analitik yaklaşımları bu tür bir çözümlemeye yöntemsel zemin sağlar. Böyle bir çalışma, 3.3'te varsayım olarak bırakılan "koyu ama düz" iddiasını sınayabilir. Söylem dalgasının izleyici alımlamasını inceleyen bir çalışma ve daha geniş bir film örneklemi üzerinden derlem düzeyinde bir çözümleme de verimli olabilir.

Bunun ötesinde olgu film çalışmalarının ötesinde görsel iletişim ve grafik tasarım alanlarını da ilgilendirir. "Turuncu-teal" gibi palet konvansiyonlarının standartlaşması, LUT kültürü ve algoritmik üretimin dönem taklidi üretme kapasitesi, görsel dilin nasıl homojenleştiğine dair daha geniş bir tasarım sorusuna bağlanır. Sonuç olarak "eskisi gibi görünmeme", çözülmesi gereken bir teknik arıza değil; teknoloji, konvansiyon ve algı arasındaki ilişkiyi okumamızı sağlayan verimli bir mercektir.

Beyanlar

Etik Kurul İzni: Bu çalışma insan katılımcılardan veya hayvanlardan veri toplamadığı için etik kurul izni gerektirmemektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı: Çalışmanın tasarımı, literatür taraması, çözümlemesi ve yazımı tek yazar tarafından gerçekleştirilmiştir.

Destek ve Teşekkür Beyanı: Bu çalışma için herhangi bir finansal destek alınmamıştır.

Çatışma Beyanı: Yazar herhangi bir çıkar çatışması bildirmemektedir.

Görsel İzinleri: Şekil 1'deki film kareleri eleştiri ve bilimsel inceleme amacıyla, telif sahipleri belirtilerek alıntılanmıştır. Şekil 2 ve Tablo 1 yazar tarafından oluşturulmuştur.

Üretken Yapay Zekâ Kullanımı: Metnin dil düzenlemesi, kaynakça biçimlendirmesi ve Şekil 2'nin çizimi aşamalarında üretken yapay zekâ aracından (Claude, Anthropic) yararlanılmıştır. Kavramsal çerçeve, çözümleme, kaynak seçimi ve sonuçlar yazara aittir; yapay zekâ çıktıları yazar tarafından denetlenmiş ve düzeltilmiştir.

Kaynakça

Anderson, P. T. (Yönetmen). (2025). *One battle after another* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Bazin, A. (2011). *Sinema nedir?* (İ. Şener, Çev.). Doruk Yayınları. (Orijinal eser 1958)

Belton, J. (2002). Digital cinema: A false revolution. *October*, *100*, 98–114. https://doi.org/10.1162/016228702320218411

Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of mechanical reproduction* (J. A. Underwood, Çev.). Penguin. (Orijinal eser 1936)

Bolter, J. D. ve Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.

Bordwell, D. (2002). Intensified continuity: Visual style in contemporary American film. *Film Quarterly*, *55*(3), 16–28. https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.3.16

Bordwell, D., Thompson, K. ve Smith, J. (2020). *Film art: An introduction* (12. baskı). McGraw-Hill Education.

Boym, S. (2001). *The future of nostalgia*. Basic Books.

Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and practice: Image making for cinematographers and directors* (3. baskı). Routledge.

Corbet, B. (Yönetmen). (2024). *The brutalist* [Film]. A24.

Cutting, J. E., Brunick, K. L., DeLong, J. E., Iricinschi, C. ve Candan, A. (2011). Quicker, faster, darker: Changes in Hollywood film over 75 years. *i-Perception*, *2*(6), 569–576. https://doi.org/10.1068/i0441aap

Cutting, J. E., DeLong, J. E. ve Nothelfer, C. E. (2010). Attention and the evolution of Hollywood film. *Psychological Science*, *21*(3), 432–439. https://doi.org/10.1177/0956797610361679

Desowitz, B. (2026, 6 Şubat). Revolution and revenge: One Battle After Another. *American Cinematographer*. https://theasc.com/articles/one-battle-after-another-cinematography-bauman

Doane, M. A. (2007). The indexical and the concept of medium specificity. *differences*, *18*(1), 128–152. https://doi.org/10.1215/10407391-2006-025

Emmons, S. (2026). *The reserved beauty of comedy on The Devil Wears Prada 2 with Florian Ballhaus, ASC*. Leitz Cine. https://www.leitz-cine.com/interview/the-devil-wears-prada-2

Flueckiger, B. (2017). A digital humanities approach to film colors. *The Moving Image*, *17*(2), 71–94. https://doi.org/10.5749/movingimage.17.2.0071

Frankel, D. (Yönetmen). (2006). *The devil wears Prada* [Film]. 20th Century Fox.

Frankel, D. (Yönetmen). (2026). *The devil wears Prada 2* [Film]. 20th Century Studios.

Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A. ve Bengio, Y. (2014). Generative adversarial nets. *Advances in Neural Information Processing Systems*, *27*, 2672–2680.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Manovich, L. (2018). *AI aesthetics*. Strelka Press.

Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. MIT Press.

Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous theory and multisensory media*. University of Minnesota Press.

Mutter, Z. (2025, 20 Aralık). Michael Bauman / One Battle After Another. *British Cinematographer*. https://britishcinematographer.co.uk/michael-bauman-one-battle-after-another/

Prince, S. (1996). True lies: Perceptual realism, digital images, and film theory. *Film Quarterly*, *49*(3), 27–37. https://doi.org/10.2307/1213468

Prince, S. (2012). *Digital visual effects in cinema: The seduction of reality*. Rutgers University Press.

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

Rombach, R., Blattmann, A., Lorenz, D., Esser, P. ve Ommer, B. (2022). High-resolution image synthesis with latent diffusion models. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and*

Pattern Recognition (CVPR), 10674–10685. https://doi.org/10.1109/CVPR52688.2022.01042

Salt, B. (2009). *Film style and technology: History and analysis* (3. baskı). Starword.

Sinemori. (2026). *Filmler neden eskisi gibi görünmüyor?* [Video]. YouTube. https://youtube.com/shorts/Wf7HkMWA-08

Tavlin, W. (2025). Casual viewing: Why Netflix looks like that. *n+1*, (49). https://www.nplusonemag.com/issue-49/essays/casual-viewing/

tographer. (2025). *Why movies don't look like movies anymore* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=JANRWEXRYmM

van der Linden, T. [Like Stories of Old]. (2025). *Why movies just don't feel "real" anymore* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=tvwPKBXEOKE

Van Hurkman, A. (2014). *Color correction handbook: Professional techniques for video and cinema* (2. baskı). Peachpit Press.

Wakeman, G. (2025, 30 Eylül). Why are some of the world's best directors reviving this special film format created in the 1950s? *Smithsonian Magazine*. https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/why-are-some-of-the-worlds-best-directors-reviving-this-special-film-format-created-in-the-1950s-180987424/

Yedlin, S. (t.y.). *On color science*. Yedlin.net. https://www.yedlin.net/OnColorScience/

ANALOG-DIGITAL TRANSFORMATION, PRODUCTION CONVENTIONS AND THE CHANGING VISUAL PERCEPTION OF CONTEMPORARY CINEMA

Onur Toprak

ABSTRACT

Over the past two decades, the digital transformation of filmmaking has altered not only the recording medium but also the visual character of films. Audiences frequently remark that contemporary films "do not look the way they used to," an impression voiced in a wave of popular video essays. This conceptual review examines the technical, perceptual and cultural factors behind that impression by bringing film theory together with the cinematography literature and documented practitioner discourse. The phenomenon is explained not only by the physical differences between film and sensor but also by learned production conventions such as angle of view, depth of field, lighting design, camera movement and shot duration. The central claim is that, in pursuing a "filmic" look, digital cinema has overshot the mark along several axes, producing an "overcompensation" that weakens perceived cinematic quality. The claim is qualified against cinemetric findings on shot length and lens use that point the other way. AI-based image generation is positioned as a third, "algorithmic aesthetic" layer, with the "synthetic analog" look read as the limit case of overcompensation. The framework is illustrated by a comparison of The Devil Wears Prada (2006) with its 2026 sequel, shot by the same director and cinematographer. The contribution is an integrative and empirically testable framework that unites overcompensation, a three-layer model and perceptual realism.

Keywords: Digital cinema, Analog film, Film aesthetics, Depth of field, Visual perception, Perceptual realism, Conceptual review