

DİJİTAL TEMASLAR, ÇOKLU ALGILAR: PRİZMA EXPANDED SERGİSİ ÜZERİNDEN GENİŞLETİLMİŞ SİNEMANIN DÖNÜŞÜMÜ

DIGITAL ENCOUNTERS, MULTIPLE PERCEPTIONS: THE TRANSFORMATION OF EXPANDED CINEMA THROUGH THE PRİZMA EXPANDED EXHIBITION



İzlemek için tıklayınız!

Neslihan KÜLTÜR*

Keywords:

Expanded cinema,
perception, space,
embodiment, experience,
digital aesthetics

Anahtar Kelimeler:

Genişletilmiş sinema, algı,
mekân, bedensellik,
deneyim, dijital estetik

TEŞEKKÜR

Bazı metinler sadece yazılmaz; hissedilir, yaşanır ve düşünsel bir arayışın izinden doğar. Bu çalışmanın benim için yalnızca akademik bir üretim değil, aynı zamanda içsel bir yolculuk olduğunu söyleyebilirim. Her adımda, kimi zaman sorgularken kimi zaman durup bakarken, yönümü kaybetmeden ilerleyebildiysem, bunda en büyük paylardan biri Doç. Dr. M. Harun Töle'ye aittir.

Kendisinin bilgisiyle olduğu kadar sezgisiyle de rehberlik eden yaklaşımı, bu sürecin en besleyici kaynaklarından biri oldu. Yalnızca neye bakmam gerektiğini değil, nasıl bakmam gerektiğini de öğretti. Anlatının ardındaki katmanları, görünenin ötesindeki bağlantıları fark etmemi sağladı. Ele aldığım konunun hem düşünsel hem de duyuşsal yönlerine aynı anda temas edebilmem, onun yönlendirmeleriyle mümkün oldu.

Yeri geldiğinde sade bir cümlesi, yeri geldiğinde yön gösteren bir sessizliği bu çalışmayı şekillendirdi. Ufuk açıcı soruları, titiz yaklaşımı ve güven veren duruşuyla bu süreci benim için hem öğretici hem de anlamlı kıldı. Kendisine derin bir teşekkür borçluyum.

ÖZET

Bu çalışma, dijital çağda sinemanın dönüşen doğasını, "Prizma Expanded: Algının Poetikası" sergisi üzerinden genişletilmiş sinema perspektifiyle ele almaktadır. Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve mekâna özgü yerleştirme gibi teknolojilerin kullanıldığı bu sergide, Reha Erdem & Florent Herry, Zeynep Dadak & Çiçek Kahraman ile Deniz Tortum & Alican Çamcı'nın işleri incelenmektedir. Kuramsal çerçevede Gene Youngblood'un "expanded cinema" yaklaşımı, Laura U. Marks'ın duyuşsal görsellik kuramı ve Merleau-Ponty'nin fenomenolojisi gibi kavramlar temel alınarak, sinemanın yalnızca bir anlatı aracı değil, çokduyulu ve bedensel bir deneyim alanı olduğu savunulmaktadır. Sergideki işler, izleyiciyi pasif bir gözlemci konumundan çıkarıp, mekânla etkileşen, sese maruz kalan ve anlatının fiziksel bir bileşeni hâline gelen bir özneye dönüştürmektedir. Bu bağlamda çalışma, genişletilmiş sinemanın estetik, politik ve mekânsal boyutlarını ortaya koyarak, sinema ontolojisinin dijital çağdaki yeniden yazımına katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

ABSTRACT

This study explores the evolving nature of cinema in the digital age through the lens of *Prizma Expanded: Poetics of Perception*, an exhibition that exemplifies the aesthetics of expanded cinema. The works of Reha Erdem & Florent Herry, Zeynep Dadak & Çiçek Kahraman, and Deniz Tortum & Alican Çamcı are examined within this context. Drawing on Gene Youngblood's concept of expanded cinema, Laura U. Marks' theory of haptic visuality, and Merleau-Ponty's phenomenology, the study argues that cinema today functions not merely as a narrative device but as a multi-sensory and corporeal experience. The exhibition shifts the viewer from a passive observer to an embodied subject who interacts with space, sound, and temporality. Ultimately, this paper highlights the aesthetic, political, and spatial dimensions of expanded cinema, contributing to the reconfiguration of cinematic ontology in the context of contemporary digital media.

GİRİŞ

Sinemanın yalnızca bir görsel anlatı biçimi değil, aynı zamanda teknolojik dönüşümlerle şekillenen bir deneyim alanı olduğu, özellikle dijital çağda daha görünür hale gelmiştir. 20. yüzyılın sonlarından itibaren ivme kazanan teknolojik gelişmeler, sinemanın ifade biçimlerini genişletmiş; klasik anlatının ötesine geçen, çok duyulu ve katılımcı deneyimlere imkân tanıyan yeni bir sinema dili ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda Expanded Cinema (Genişletilmiş Sinema) kavramı, ilk kez Gene Youngblood tarafından 1970 yılında ortaya atılarak, sinemanın yalnızca beyaz perdeye sıkışmış bir araç olmadığını, aksine televizyon, video sanatı, bilgisayar ortamı ve performans gibi çoklu medya biçimlerini kapsayabileceğini ileri sürmüştür (Youngblood, 1970).

Youngblood'a göre genişletilmiş sinema, "bilinç genişlemesini sağlayan teknolojilerle birleşerek yeni bir sanat formu üretme" potansiyeline sahiptir (Youngblood, 1970, s. 41). Bu yaklaşım, sinemayı salt izleme edimi olmaktan çıkarıp, izleyiciyi sürece dahil eden bir katılım alanına dönüştürür. Bu bağlamda, izleyici artık pasif bir gözlemci değil; deneyimin fiziksel ve zihinsel bir parçasıdır. Laura U. Marks'ın ortaya koyduğu "duygulanımsal görsellik" (haptic visuality) kavramı da bu dönüşümle örtüşmektedir. Marks'a göre izleyici, yalnızca görsel değil; dokunsal, mekânsal ve hatta duygusal bir düzlemde esere temas eder (Marks, 2000).

Türkiye bağlamında bu dönüşüme karşılık gelen önemli bir örnek, küratörlüğünü Lara Kamhi'nin üstlendiği *Prizma Expanded: Algının Poetikası* sergisidir. Sergide yer alan Reha Erdem – Florent Herry, Zeynep Dadak – Çiçek Kahraman ve Deniz Tortum – Alican Çamcı gibi yönetmen-sanatçı ikililerinin işleri, algı, kurgu ve mekân ilişkisini hem teknik hem de duygulanımsal boyutta yeniden inşa etmektedir. Bu eserler, sinemanın yalnızca anlatı kuran bir araç değil; aynı zamanda fiziksel çevre, zaman ve izleyiciyle kurulan etkileşimli bir deneyim alanı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu makale, söz konusu sergide yer alan üç çalışmayı (Mimirap, Vortex I–II ve Kesit) genişletilmiş sinema kuramı çerçevesinde incelemeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, kullanılan teknolojik araçlar, anlatı biçimleri ve yaratılan duygulanımsal atmosferler üzerinden çağdaş sinemanın dönüşen doğasına ışık tutulacaktır.

1. Genişletilmiş Sinemanın Tarihsel Gelişimi ve Medya Sanatlarıyla Kesişimi

Genişletilmiş sinema (Expanded Cinema), yalnızca yeni teknolojilerin sinemaya entegrasyonu olarak değil, aynı zamanda 20. yüzyılın ortalarından itibaren sinema, video sanatı, performans ve yerleştirme sanatları arasında oluşan kavramsal bir melezliğin ürünü olarak değerlendirilmelidir. Bu kavram, temellerini özellikle 1960'lı ve 70'li yıllardaki avant-garde ve deneysel sanat hareketlerinden alır. Gene Youngblood'un 1970 tarihli Expanded Cinema adlı çalışması, bu dönüşümün hem kuramsal hem estetik bir manifestosu niteliğindedir. Youngblood, sinemanın "kitle iletişimi değil, bir bilinç biçimi" olması gerektiğini öne sürer (Youngblood, 1970). Bu yaklaşım, sinemanın salt görsel anlatı olmaktan çıkıp, insan algısına yönelik duyuşsal bir dönüşüm aygıtı hâline gelmesini savunur.

Bu fikirlerin kökeninde, Stan VanDerBeek'in "Movie-Drome" adlı projesi (1965–67) önemli bir dönüm noktasıdır. VanDerBeek, dev bir kubbe içinde çoklu projeksiyonlarla izleyiciyi saran, görsel bombardımanla zaman algısını bozan bir deneyim tasarlamıştır. Bu deney, günümüz VR uygulamalarının öncülü olarak kabul edilebilir. Aynı yıllarda Nam June Paik'in elektromanyetik sinyal ve monitörle kurduğu video heykeller, sinemanın lineer yapısının dışında görsel bir doğrudanlık kurmuş, medyanın bir "canlı organizma" gibi işlemlerini önermiştir (Rush, 2005).

1960'larda Avrupa'daki sanatçılar, özellikle Valie Export ve Peter Weibel gibi isimler, bedenın görüntüyle ilişkisini kırmak ve izleyiciyi performatif olarak dahil etmek için kamusal alanda sinema biçimlerini sorgulayan işler üretmiştir. Export'un "Tapp und Tastkino" (1968) işi, sinemanın sadece göze hitap eden bir araç değil, bedenın de dahil olduğu bir deneyim olması gerektiğini radikal biçimde öne sürmüştür (Export, 1991).

Bu dönemdeki çalışmalar, sinemayı yalnızca anlatıdan ibaret görmeyip, medya teknolojilerinin imkanlarıyla görsel-işitsel deneyimi genişleten bir sanat alanı olarak kavramsallaştırmıştır. Michael Snow'un La Région Centrale (1971) adlı eseri de bu bağlamda kayda değerdir. Kamerayı bir makine koluna bağlayarak doğayla bütünleşik, anlatsız, otomatik ve insan dışı bir sinema dili önerir.

Tüm bu deneysel işlerde ortak olan yön, sinemanın hem teknik hem de epistemolojik olarak dönüştürülmesi arzusudur. Bu arzunun çağdaş izdüşümü, günümüzde interaktif projeksiyonlar, artırılmış gerçeklik, yapay zekâ ile üretilen görüntüler, mekâna duyarlı enstalasyonlar gibi formlarda yeniden karşımıza çıkmaktadır. Böylece genişletilmiş sinema, tarihi boyunca sadece sinema formunu değil, görsel kültürün yapısını da yeniden düşünmeye zorlayan bir alan olarak konumlanır.

2. İzleyici Deneyiminin Dönüşümü: Psikoalgısal ve Beden-Teknoloji Etkileşimi Yaklaşımları

Genişletilmiş sinema, yalnızca biçimsel ve teknolojik sınırların ötesine geçmekle kalmaz; aynı zamanda izleyici öznesinin sinemasal deneyim içerisindeki konumunu da derinlemesine dönüştürür. Klasik sinema modelinde izleyici genellikle edilgen bir konumda, görsel temsili alımlayan bir gözlemci olarak tasarlanırken; genişletilmiş sinemada izleyici, mekânsal kompozisyonun, ses katmanlarının, ışığın ve dijital imgelelerin etkileyici varlığıyla doğrudan etkileşim hâlinindedir.

Bu dönüşüm, sinemasal deneyimin yalnızca görsel-işitsel değil, aynı zamanda duygulanımsal, nöro-fizyolojik ve bedensel bir olay olarak yeniden tanımlanmasına yol açmaktadır (Hansen, 2006; Bruno, 2014).

Yeni medya ortamlarında gelişen bu sinema biçimleri, izleyicinin yalnızca gözlemci değil, duyuşsal bir katılımcı olarak konumlandırıldığı hibrit deneyimler üretir. Özellikle nöroestetik ve affekt kuramları, izleyici bedeninin ekrandaki olaylara verdiği istemsiz, biliş öncesi (pre-cognitive) tepkilere odaklanarak, sinemasal deneyimi yeniden düşünmenin yollarını sunar (Bennett, 2010; Barker, 2009). Jennifer M. Barker'ın beden merkezli sinema kuramı, izleyicinin ekrandaki hareketi ve ritmi yalnızca izlemediğini, adeta sinirsel düzeyde "yanıtladığını" öne sürer. Bu yaklaşım, genişletilmiş sinemada bedenin yalnızca mekânsal olarak konumlanan bir varlık değil, sinema ile eş-zamanlı bir duyuşsal organizma olarak düşünülebileceğini ortaya koyar.

Mark B. N. Hansen ise dijital görsellik çağında bedenin pasif bir araç olmadığını, bilakis dijital teknolojilerin ürettiği deneyimlerin bedensel katılım yoluyla anlam kazandığını vurgular. Bu bağlamda genişletilmiş sinema, teknolojik yapısıyla yalnızca içerik değil, aynı zamanda algı yapısını da dönüştürür. Sinema artık yalnızca bir temsil alanı değil, aynı zamanda duygulanımın, etkileşimin ve deneyimin maddi zemini hâline gelir. Bu sinema pratiği, izleyici öznesini merkezî bir dönüşüme uğratar. İzleyici yalnızca bir "gören" değil, aynı zamanda hisseden, tepki veren, bedenleşmiş bir özneye dönüşür. Bu dönüşüm, sinemayı pasif izleme alışkanlığının ötesine taşıyarak, çok duyulu ve beden-teknoloji etkileşimine dayalı yeni bir sinema deneyimi önerir.

2.1. Maurice Merleau-Ponty ve Sinematik Algı

Maurice Merleau-Ponty'nin felsefesi, öznenin dünyayla ilişkisinin zihinsel temsillerle değil, bedensel deneyim üzerinden kurulduğunu öne sürer. Ona göre görme, yalnızca retina düzeyinde gerçekleşen bir eylem değil, bedenin tüm duyuşsal ve mekânsal ilişkisinin sonucudur: "Görmek, dünyayla bir tarzda temas kurmaktır" (Merleau-Ponty, 1962, s. 239). Bu yaklaşım, genişletilmiş sinemanın izleyiciyi mekâna yerleştiren ve etkileşime zorlayan doğasıyla birebir örtüşür. Özellikle VR (virtual reality) ve AR (augmented reality) temelli işler, izleyiciyi merkezsizleştirir; zaman ve mekân duygusunu kırarak izleyiciyi yeni bir "bedensel hafıza"ya yönlendirir. Bu deneyim, klasik sinema kuramlarında nadiren karşılık bulan bir tür sinematik fenomenoloji önerir. Vivian Sobchack'ın da vurguladığı gibi: "İzleyici yalnızca bakan değil, duyan, hisseden, yönlenen ve bedenlenmiş bir varlıktır" (Sobchack, 1992, s. 5).

2.2. Duyumsal Algıdan Katılımcı Özneliklere

Bu dönüşüm aynı zamanda, sinemanın klasik "bakış rejimi"ni de problematize eder. Laura Mulvey'nin meşhur "erkek bakışı" (male gaze) teorisi, izleyicinin iktidar pozisyonuna yerleştirilmesini eleştirirken (Mulvey, 1975), genişletilmiş sinema bu iktidar pozisyonunu yerle bir eder. İzleyici artık tanımlanmış bir kadrajın efendisi değil; yerleştirme içinde kaybolan, yönünü yitiren, bazen özneleşen bazen nesneleşen bir varlığa dönüşür. Bu dönüşüm, Brian Massumi'nin "duygulanım (affect)" kavramı ile de açıklanabilir.

Massumi'ye göre duygulanım, imajın sadece anlamı değil, bedende bıraktığı izdir (Massumi, 2002). Genişletilmiş sinemada görüntüler yalnızca temsil taşımaz; dokunsal, işitsel ve mekânsal olarak izleyiciyi sarar ve dönüştürür. Dolayısıyla burada izleyici bir "anlatı çözücü" değil, "algı inşacısı" hâline gelir.

2.3. İzleyicilik ve Yeni Beden Rejimleri

Don Ihde'in teknolojik felsefesi, insan bedeninin teknolojik ortamlarla kurduğu ilişkiyi bedenün uzantısı (body extension) olarak değerlendirir (Ihde, 1990). Bu çerçevede VR gözlüğü, hareket sensörü ya da dokunsal titreşim sistemleri, sadece teknik aygıtlar değil; izleyicinin duyuşsal sınırlarını genişleten fenomenolojik arayüzlerdir. Genişletilmiş sinemada bu tür araçlarla çalışan işler, sinemayı sadece bir görsel-işitsel form değil, etkileşimli bir varoluş mekânı hâline getirir. İzleyiciliği "izleme" düzeyinden çıkararak mekânsal, duyuşsal, deneyimsel ve varoluşsal bir alana taşır. Bu dönüşüm, sinema kuramında öznenin yalnızca ideolojik değil; algısal ve bedenlenmiş bir yapı olarak yeniden kurulması gerektiğini ortaya koymaktadır.

3. Yeni Medya, Algı Rejimi ve Genişletilmiş Sinemanın Politik Doğası

Genişletilmiş sinema yalnızca bir estetik deney alanı değil, aynı zamanda görsel kültürün teknolojik, ideolojik ve politik boyutlarını açığa çıkaran bir medya pratiğidir. Bu bağlamda, genişletilmiş sinema uygulamaları günümüz medya rejimlerinin yapısal özellikleriyle iç içe geçer: gözetim teknolojileri, veri kapitalizmi, algı ekonomisi ve duyuşsal manipülasyon. Dolayısıyla, bu tür bir sinema yalnızca izleyiciye yeni bir deneyim sunmakla kalmaz; aynı zamanda bireyin medyatik mekânda nasıl konumlandığını ve dönüştürüldüğünü sorgulayan eleştirel bir düzlem üretir.

Byung-Chul Han'ın ortaya koyduğu "şeffaflık toplumu" kavramı, çağdaş medyanın gözetimle değil, gönüllü teşhirle işleyen yeni bir iktidar biçimini tarif eder. Han'a göre günümüz bireyi, veriye, görünürlüğe ve erişilebilirliğe olan takıntısıyla kendini şeffaflaştırır; böylece bizzat kendisini denetler (Han, 2012). Bu durumda genişletilmiş sinema, özellikle izleyiciyi mekânsal olarak içine alan işler aracılığıyla bu teşhircilik biçimini yeniden üretme ya da onu kırma potansiyeline sahiptir. Örneğin, Refik Anadol'un Machine Hallucinations projesi, hem izleyiciyi dijital veri evreninin içine çeker hem de onun bedensel algısını veriyle bütünleştirir. Bu tür işler, Michel Foucault'nun panoptikon modelinin ötesine geçerek post-panoptik gözetim biçimlerine açılır: artık gözetleyen bir merkez değil, yayılmış, dağılmış ve içselleştirilmiş bir medya denetimi söz konusudur (Foucault, 1975).

3.1. Algı Savaşları ve Duyusal Müdahale

Paul Virilio, çağdaş savaş biçimlerinin yalnızca fiziksel alanlarda değil, görsel alanlarda da gerçekleştiğini öne sürer. Ona göre görüntü, artık yalnızca bilgi aktaran bir nesne değil, hız, algı, panik ve yönlendirme aracı hâline gelmiştir (Virilio, 1998). Bu bağlamda genişletilmiş sinema, özellikle artırılmış gerçeklik (AR) veya yapay zekâ destekli deneyimlerde, izleyicinin duyuşsal sistemlerine doğrudan müdahale eden bir etki aracı olabilir.

Bu potansiyel, bir yandan sinemanın poetik imkânlarını zenginleştirirken, diğer yandan duyuşal sömürgeleştirme (sensory colonization) olarak da değerlendirilebilir. Jonathan Beller'in ileri sürdüğü gibi, "görmek çalışmaktır"; medya sistemleri, izleyicinin algısını üretim süreçlerinin doğrudan bir parçası hâline getirir (Beller, 2006). Dolayısıyla izleyici yalnızca bir tüketici değil, aynı zamanda kapitalist medya devrelerinin emeğini üreten bir öznedir.

Ancak genişletilmiş sinema yalnızca bu hegemonik yapıları yeniden üretmekle kalmaz; aynı zamanda onlara karşı estetik-politik direniş alanları da oluşturabilir. Jacques Rancière'in "duyuşal olanın paylaşımı" (partage du sensible) kavramı bu bağlamda önemlidir. Rancière'e göre sanat, görünür olanla görünmez olanın, söylenilebilir olanla sessizliğin, duyulabilir olanla bastırılanın sınırlarını yeniden düzenleyerek politik olanı estetikte kurar (Rancière, 2006). Genişletilmiş sinema da bu anlamda, mekânın ve zamanın, temsilin ve algının sınırlarını bozan müdahaleleriyle yeni bir "duyumsama siyaseti" üretme potansiyeline sahiptir. Bu potansiyel, özellikle bellek, arşiv, mahremiyet ve göç temalarını işleyen projelerde belirginleşmektedir. VR tabanlı Clouds Over Sidra (Chris Milk, 2015) gibi işler, izleyiciyi duyuşal düzlemde özdeşleşmeye zorlayarak yalnızca bir hikâye anlatmaz; politik bir empati alanı üretir. Bu, estetik müdahalenin etik ve politik etkisini güçlendirir.

4. Prizma Expanded: Algının Poetikası Sergisi ve İçeriği

Sinemanın doğasında, insan algısının işleyişini taklit eden bir yapı gizlidir. İlk hareket gerçekliktir; ilk mercek göz, ilk kayıt cihazı zihin ve ilk kurgucu hafızadır. John Berger'in "Her birimiz hikâye anlatıcılarıyız" sözüyle anımsattığı gibi, anlatı yalnızca sözle değil, algının yönlendirdiği görsel, işitsel ve duyuşal düzenlemelerle de kurulur (Berger, akt. Kamhi, 2023).

Sinemanın evrimi, izleyiciye kendi gerçekliğinden kopabileceği alanlar sunma kapasitesini artırmış; film izleme deneyimi zamanla yalnızca zamansal değil, aynı zamanda mekânsal olarak da genişlemiştir. Bu genişleme, "genişletilmiş sinema"nın doğuşunu da beraberinde getirmiştir.

Prizma Expanded: Algının Poetikası başlıklı sergi, üç yönetmen ile onların yaratıcı ekipleriyle, görüntü yönetmeni, kurgucu ve ses tasarımcılarının ortak çalışmaları üzerinden, sinematik anlatının uzamsal deneyimlerini araştırmaktadır. Bu deneyimler, izleyicinin yalnızca seyirci değil, aynı zamanda bir katılımcı olduğu genişletilmiş poetik atmosferler yaratmaktadır (Kamhi, 2023).

Reha Erdem ve görüntü yönetmeni Florent Herry, Koca Dünya filminden yola çıkarak oluşturdukları döngüsel bir gösteri kutusunda, izleyiciyi sinematik zamanın içinde dolanmaya davet ederler. Zeynep Dadak ve kurgucu Çiçek Kahraman ise Ah Gözel İstanbul, Hitchcock'un Vertigosu, Derek Jarman'ın Mavis'i ve Agnès Varda'nın Agnès'in Plajlarından esinle oluşturdukları akışkan kurgularla, sinemanın içine çeken ve yutan doğasını yeniden biçimlendirirler. Deniz Tortum ve ses tasarımcısı Alican Çamcı'nın çalışması ise Maddenin Halleri filminden yola çıkarak, izleyiciyi hem mekâna hem de zamansal olarak kendine kapalı bir ses ve imge evrenine hapsedir (Kamhi, 2023).

Sergi genelinde kullanılan temel sinemasal elementler, renk, ışık, hareket ve ses, aracılığıyla, sinemanın yalnızca temsili değil, aynı zamanda deneyimsel ve geçirgen doğası da vurgulanmaktadır. Bu işler, sinemanın akışkan, bükülebilir ve dönüştürülebilir gerçeklik inşasını sorgularken, seyirciye şu temel soruyu yöneltir: Sinematik deneyim genişledikçe, algı da genişler mi? Bu sorunun yanıtı, yalnızca teknik yeniliklerde değil, aynı zamanda estetik duyumsamanın mekânla olan ilişkisini yeniden düşünmede saklıdır.

Bu anlamda Alginın Poetikası sergisi ve içeriği, bize üretimin yeniden yorumlanması üzerine teknolojik dokunuşlarla soru sordurma imkânı sunmuştur. Bir filmin yapısal özellikleriyle yeniden anlam inşasını kült filmler ve yönetmenler üzerinden de düşündürmüştür.

4.1. Görsel-Yerleşik Deneyim Olarak Sinema: Koca Dünya ve Mirap

Reha Erdem'in Koca Dünya (2016) filmi, sessizlik, doğa ve yalnızlık gibi temalarla örülmüş şiirsel yapısıyla klasik anlatı sinemasının sınırlarını zorlayan bir yapı sunar. Film, sözlü anlatının yerini bedensel varoluşun ve doğal çevrenin aldığı bir evrene taşır. Karakterlerin ormanla kurduğu ilişki yalnızca fiziksel değil, varoluşsal bir bağa dönüşür. Bu bağlamda, Koca Dünya, izleyiciyi sadece bakmaya değil, hissetmeye, doğayla birlikte yavaşlamaya çağırır. Erdem'in sinemasında görsellik hiçbir zaman sadece kompozisyon değil, bir duyguya, bir atmosfere açılan kapıdır. Bu etkileyici görsel dünyada Florent Herry'nin görüntü yönetmenliği, sinemanın dokunsal potansiyelini öne çıkarır. Doğal ışık kullanımı, kadrajların sadeliği ve mekânın ritmi, izleyiciyi doğayla aynı frekansa çekmekte önemli bir rol oynar. Laura U. Marks'ın "dokunsal sinema" kavramı (2002), bu sinemayı bedenin duyuşsal belleğiyle izlemeyi olanaklı kılar.

Bu sinemasal hassasiyet, Reha Erdem ve Florent Herry'nin birlikte ürettikleri Mimrap adlı yerleştirme çalışmasında mekânsal ve duyuşsal bir deneyime dönüşür. 2023 yılında İstanbul'daki Akbank Sanat'ta açılan "Prizma Expanded: Alginın Poetikası" sergisi kapsamında sunulan Mimrap, genişletilmiş sinema pratiğinin güncel ve çok katmanlı bir örneği olarak öne çıkar. Çalışma Reha Erdem'in Koca Dünya (2016) filminden bir yeniden üretimle oluşturulmuştur.

Çalışmada kullanılan çoklu projeksiyon sistemi, izleyiciyi görsel anlatının dışına değil, doğrudan içine yerleştirir. Projeksiyonlar bir ekran değil, birer yüzeydir; seyirci bu yüzeylerin arasında dolaşır, ışıkla, toprakla, suyla ve sisle temas eder. Bu anlamda Mimrap, sinemanın salt görsel olmaktan çıkıp mekânsal ve bedensel bir deneyime dönüştüğü bir sahneleme biçimidir.

Gene Youngblood'un 1970'te tanımladığı "expanded cinema" kavramı bu çalışmada somutlaşır: Sinema, yalnızca bir hikâye anlatma aracı değil; bir alan, bir atmosfer, bir bedensel varlık hâline gelir (Youngblood, 1970). Görsel süreklilik yerini duyuşsal yoğunluğa bırakırken, izleyici artık bir göz değil, bir beden olarak mekânın içinde konumlanır. Deleuze'ün "zaman-imaj" (1989) kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, Mimrap'taki imgeler nedensel bir zincir oluşturmaz; zaman, duyuşsal bir süreksizlik ve yoğunluk olarak akar.

Görüntüler, olayları değil hâlleri, sonuçları değil geçişleri betimler. Bu yönüyle Mim-irap, klasik anlatının yerini alan bir algı rejimi değişimini temsil eder.

Sergi mekânında yer alan su, toprak, ışık ve sis gibi elementler, sadece estetik değil, aynı zamanda anlam taşıyıcıdır. İzleyicinin ayaklarının altında ezilen toprak, üstüne düşen sis ya da çevresinden yankılanan sesler, anlatının parçaları değil; anlatının kendisidir. Bu, sinemanın artık sabit bir ekrana değil, çok katmanlı bir mekân-zaman düzlemine yayıldığı yeni bir anlatı biçimidir. Walter Benjamin'in klasik sinemanın kolektif deneyimini sorguladığı yaklaşımına (2008) uygun şekilde, Mim-irap, post-dijital çağın çokduyulu kolektif deneyimlerinden birini temsil eder.

Florent Herry'nin sergideki görüntü yerleştirmeleri, Koca Dünya'da kurduğu doğaya yakın, meditatif estetiği mekâna yayar. Mekânın karanlık, nemli, geçişli yapısı; imgelerle değil, ses ve maddenin ilişkisiyle kurulur. İzleyici yalnızca izleyen değil, anlatının fiziksel ve ritmik bir bileşenine dönüşür. Böylece Mimirap, Reha Erdem'in sinemasal evreninin genişletilmiş, mekânsallaştırılmış ve çokduyulu bir izdüşümünü oluşturur.

4.2. Vortex I–II: Zamanın Kırıldığı Aynalı Yapılar

Zeynep Dadak ile kurgucu Çiçek Kahraman'ın ortak üretimi olan Vortex I–II, genişletilmiş sinemanın anlatı, zaman ve çerçeve kavramlarını yeniden düşünmeye olanak tanımaktadır. İki kanallı video yerleştirmeden oluşan bu çalışma, izleyiciyi anlatının pasif bir alımlayıcısı olmaktan çıkararak, onun içine yerleştirmekte; zamanın ve mekânın iç içe geçtiği bir görsel düşünce alanı yaratmaktadır.

Vortex II, Alfred Hitchcock'un Vertigo (1958) filmine açık bir gönderme üzerinden, izleyiciyi anlatı katmanları arasında dolaştıran bir yapı kurmaktadır. Karakterin kendi görüntüsünü izlediği sekanslar, klasik sinemanın temsil sistemlerini tersine çevirerek, anlatı içindeki özne ile izleyici arasındaki sınırları silik hâle getirmektedir. Bu yapı, Gilles Deleuze'ün "kristal-imaj" olarak adlandırdığı sinemasal forma yakındır; çünkü burada imaj, artık yalnızca bir geçmişin temsili değil, aynı anda hem geçmişin hem geleceğin potansiyelini taşıyan bir gerçeklik hâlini almaktadır (Deleuze, 1989). Bu çok katmanlı yapı sayesinde Vortex II, zamansal doğrusallığı kırmakta ve izleyiciyi anlatının sabitlenmiş bir çerçevesi yerine, çerçevenin içindeki başka bir çerçevenin parçası olarak konumlandırmaktadır.

Vortex I ise biçimsel olarak daha durağan bir estetik sergilemektedir. Ancak bu görsel durağanlık, işitsel düzlemdeki yoğunlukla dengelenmektedir. Özellikle Derek Jarman'ın Blue (1993) ve Agnès Varda'nın Les Plages d'Agnès (2008) gibi deneysel yapıtlarına göndermeler içeren bu bölüm, sinemada görsellik ile duyusalılık arasındaki ilişkinin sınırlarını zorlamaktadır. Laura Marks'ın "haptic visuality" (dokunsal görsellik) kavramıyla ilişkilendirilebilecek bu yaklaşımda, izleyici ekrandaki görüntüye dokun-masa bile, sesin ve boşluğun yarattığı çağrışımsal güçle bedensel bir deneyime dâhil olmaktadır (Marks, 2000). Görüntünün sabitliği, izleyicinin algısını sesin titreşimlerine ve boşlukta yankılanan zamana odaklamaktadır.

İki parçadan oluşan Vortex, genişletilmiş sinema içinde zamanın döngüsellliğini, çerçeve içinde çerçeve yapısını ve anlatının kırılğan doğasını merkeze almaktadır. İzleyiciye yalnızca bir hikâyeyi izletmekle kalmayıp, onu anlatının öznesi ve hatta zamanın kırıldığı bir aynanın iç yansıması olarak yeniden konumlandırmaktadır. Bu bağlamda, Vortex I-II, sinemanın sabit bir ekran karşısında tüketilen bir anlatı değil, çoklu duyularla deneyimlenen ve içinde dolaşılabilir bir varoluş alanı olduğunu ortaya koymaktadır.

4.3. Kesit: Zamanın Yapısökümü ve Sinemasal Gerçekliğin Yıkımı

Deniz Tortum ve Alican Çamcı'nın birlikte ürettikleri Kesit adlı video yerleştirme çalışması, genişletilmiş sinema bağlamında deneyimlenen anlatı, zaman ve gerçeklik algısının kırılğan yapısını görünür kılmaktadır. Bu çalışma, Tortum'un 2020 yapımı uzun metrajlı belgeseli Maddenin Halleri ile doğrudan ilişkilendirilmektedir. Nitekim Kesit, söz konusu filmin ana mekânı olan Cerrahpaşa Hastanesi'nin dijital bir yankısını inşa etmekte; fakat temsille sınırlı kalmayıp mekânın, belleğin ve algının yapısökümüne odaklanarak belgesel estetiğini radikal bir biçimde dönüştürmektedir. Bu yönüyle belgesel sinema ile deneyimsel mekân tasarımı arasında özgün bir ara-yüzde konumlanmaktadır.

Çalışmanın dijital katmanlardan oluşan yapısı, izleyiciyi fiziksel olarak durağan bir pozisyonda tutarken, algı düzeyinde derin bir çöküş deneyiminin içerisine sokmaktadır. Bu bağlamda Kesit, Jean Baudrillard'ın "hipergerçeklik" (hyperreality) kavramıyla açıklanabilir. Baudrillard'a göre simülasyon, yalnızca gerçekliğin bir taklidi değil, aynı zamanda onun yerini alan ve kendine özgü bir gerçeklik düzeyi oluşturan bir yapıdır (Baudrillard, 1994). Kesit'te hastane gibi somut ve kurumsal bir yapı, fiziksel bir mekân olmaktan çıkarak dijital, soyut ve içe çöken bir deneyim alanına evrilmektedir.

Çalışmanın atmosferinde hissedilen tekinsizlik, Sigmund Freud'un "das Unheimliche" kavramı ile de ilişkilendirilmektedir. Freud, tanıdık olanın aniden yabancılaşmasının bireyde rahatsız edici bir yakınlık duygusu yarattığını belirtmektedir (Freud, 1919). Bu bağlamda Kesit, izleyicinin aşına olduğu mekânsal referansları bozarak hem tanıdık hem de yabancı bir alan kurmakta, böylece izleyicinin mekânla kurduğu ilişkide çelişkili bir algı düzlemi yaratmaktadır.

Alican Çamcı tarafından tasarlanan ses kurgusu, bu deneyimi daha da derinleştirilmektedir. Ses, yalnızca işitsel bir unsur değil; aynı zamanda mekânın duyusal sınırlarını belirleyen bir yapı taşı hâline gelmektedir. Laura U. Marks'ın "dokunmaya yakın işitme" (proximate hearing) olarak tanımladığı fenomen burada somutlaşmaktadır; çünkü ses artık uzaktaki bir kaynaktan gelen titreşim değil, doğrudan izleyicinin bedenine temas eden bir duyusal yoğunluk olarak algılanmaktadır (Marks, 2000, s. 187).

Kesit, genişletilmiş sinemanın sunduğu deneyimsel olanaklar çerçevesinde; zamanın kırılması, mekânın soyutlaşması ve belgesel gerçekliğin yeniden inşası gibi çok katmanlı bir estetik yapı ortaya koymaktadır.

Sinemanın belgeleyici yönü ile duyumsal boyutu arasında gidip gelen bu çalışma, temsil ile gerçeklik arasındaki sınırları dramatik bir biçimde çözmektedir. Böylece izleyici, anlatının dışında konumlanan bir gözlemci değil; temsilin içine gömülü, sesin ve görüntünün titreşimleriyle kuşatılmış bir bedensel özneye dönüşmektedir.

5. Genişletilmiş Sinemanın Estetik, Politik ve Mekânsal Dönüşümü

Son yirmi yılda sinema pratiklerinde deneyim temelli anlatım biçimleri ön plana çıkmakta, bu eğilim genişletilmiş sinema adı verilen yeni bir alanı küresel ölçekte görünür kılmaktadır. Chris Milk'in *Clouds Over Sidra* (2015) adlı sanal gerçeklik (VR) belgeseli, izleyiciyi yalnızca bir anlatının dışsal tanığı olmaktan çıkararak onun fiziksel ve duygusal parçası hâline getirmektedir. Bu anlatı türü, klasik sinemanın "bakış" temelli izleyici konumlandırmasını aşarak, "varlık" ve "ortam" kavramlarını merkeze almaktadır (Milk, 2015).

Benzer tematik ve yapısal yönelimler taşıyan birçok çağdaş üretim, görsel temsilden çok bedensel ve duygulanımsal bir deneyim önererek izleyici konumunu dönüştürmektedir. Bu bağlamda izleyici, yalnızca "bakan" bir özne olmaktan çıkmakta; anlatının fiziksel, zamansal ve duygusal düzlemlerinde yer alan bir katılımçıya dönüşmektedir. Burada mesele, yalnızca "neyin gösterildiği" değil; aynı zamanda "nasıl deneyimlendiği"dir (Marks, 2002).

Konvansiyonel anlatı yapılarını terk eden bu üretimler, zamanın ritmini bozmakta, mekânın sabitliğini sarsmakta ve izleyiciyi kendi bedeni aracılığıyla anlatının içerisine çekmektedir. Bu anlatı tipi, yalnızca sinema perdesiyle sınırlı kalmamakta; mekânın ses, sessizlik, ışık ve atmosferle kurduğu ilişki üzerinden yeniden yapılandırılmaktadır. Zamanın doğrusal akışını kıran, izleyiciyi meditatif bir dikkatle mekânda konumlandıran bu tür üretimler, klasik "zaman-imağ" anlayışını aşmakta ve seyircinin duyumsal belleğini harekete geçiren yeni bir algı alanı yaratmaktadır (Deleuze, 1985).

Genişletilmiş sinema, bu bağlamda yalnızca estetik bir paradigma olarak kalmamakta; aynı zamanda politik bir pozisyon alışı biçimi olarak da işlev görmektedir. İzleyicinin konumunu dönüştüren, algı eşiklerini zorlayan ve teknolojik olanla bedensel olan arasında yeni bir ilişki kuran bu yaklaşım, klasik temsil düzenlerini sarsmaktadır. Bu sarsılma, hem sanatsal özerklik hem de izleme pratikleri açısından yeni olanaklar ve aynı zamanda riskler barındırmaktadır (Shavero, 2010).

Bugün sinema yalnızca karanlık salonlarda değil; galerilerde, müzelerde, açık kamusal alanlarda ve dijital platformlarda da varlık göstermektedir. Bu dönüşüm, yalnızca teknik bir yer değişimi değil; aynı zamanda küratöryel bir müdahale biçimi olarak okunmaktadır. İzleyici, işin çevresinde dolaşan değil; onunla fiziksel olarak temas eden bir özneye dönüşmektedir. Bu yönüyle sergileme stratejileri, anlatıyı çok katmanlı, mekâna yayılmış bir deneyime dönüştürmektedir (Rancière, 2008).

Prizma Expanded: Alginın Poetikası başlıklı sergi, bu bağlamda dikkate değer bir örnek teşkil etmektedir. Sergide yer alan işler, birbirini tamamlayan tek bir anlatının parçaları değil; bağımsız deneyim alanları olarak konumlandırılmaktadır.

Bu yaklaşım, sinemayı parçalı, modüler ve geçişli bir biçime sokmakta; izleyiciye mekânda dolanma ve bedenini anlatının bir aracı olarak kullanma imkânı sunmaktadır. Uluslararası örneklerle karşılaştırıldığında, sergi teknolojik gösteriştense uzak durmakta; bunun yerine beden, ses ve atmosfer aracılığıyla kurulan duyuşsal bir yerellik üretmektedir.

6. Video-Makale Üzerine Değerlendirme

Bu çalışma kapsamında ürettiğim video, "Prizma Expanded: Algının Poetikası" sergisinde yer alan işler üzerine yürütülen teorik çözümlemenin görsel ve işitsel bir uzantısıdır. Videoda yer alan görüntüler, sergideki işlerin doğrudan belgeleridir; kayıtlar, sergi mekânında birebir gözlem ve deneyimleme sürecinden elde edilmiştir. Bu yönüyle video, yalnızca bir belgeleme aracı değil; aynı zamanda genişletilmiş sinemanın mekâna, zamana ve algıya dair sunduğu dönüşümün duyuşsal bir temsili olarak düşünülmüştür.

Kurguyu bizzat kendim üstlendim; bu tercih, teorik metindeki yorumlarla video arasında kavramsal bir tutarlılık sağlamak amacıyla yapılmıştır. Kurgu sürecinde, sergideki işlerin poetikasına sadık kalınarak, klasik anlatı yapısından uzak, ritmik, parçalı ve dolaşımsal bir yapı benimsenmiştir. Mekânın ışıqla, yüzeyle, sesle ve zamanla kurduğu ilişkiyi yansıtan planlar, görsel bir süreklilikten çok bir duyuşsal haritası gibi yapılandırılmıştır.

Videoda kullanılan sesler, yalnızca görsel eşlik unsurları değil; aynı zamanda sergi mekânının atmosferine içkin olan fiziksel ve dijital katmanların ifadesidir. Farklı kaynaklardan elde ettiğim dijital ses örnekleri (ritmik bozulmalar, ambient dokular, şehir yankıları ve yapay vokal manipölasyonları), her bir yerleştirmenin kendine özgü duyuşsal rezonansına göre yeniden düzenlenmiştir. Bu ses kompozisyonları, izleyicinin duyuşsal belleğini harekete geçirmeyi amaçlayan, deneyimsel bir ses mimarisi oluşturmaktadır.

Bu video, genişletilmiş sinemanın yalnızca teorik bir mesele değil; aynı zamanda bedensel, işitsel ve görsel düzeyde inşa edilen bir deneyim alanı olduğunu hatırlatır. Sergideki işler gibi, bu video da izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkararak, bir algı yolcusu, bir bedenlenmiş özne hâline getirmeyi hedefler. Bu anlamda video, metnin kuramsal katmanlarını duyuşsal bir düzleme taşıyan tamamlayıcı bir sinemasal form olarak değerlendirilmelidir.

BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu çalışma, genişletilmiş sinemanın yalnızca teknolojik bir yenilik olarak kalmayıp, algının, mekânın ve sinemasal deneyimin radikal bir şekilde yeniden düşünülmesini sağlayan kapsamlı bir düşünce pratiği olarak ortaya çıktığını göstermiştir. Prizma Expanded: Algının Poetikası sergisi, sinemanın klasik temsil biçimlerinden koparak, izleyiciyi duyuşsal, mekânsal ve bedensel düzeylerde dönüştüren işlerle, bu dönüşümün somutlandığı yeni bir zemin sunmuştur.

Sergide yer alan Reha Erdem ve Florent Herry'nin doğayla bütünleşik estetik anlayışları, Zeynep Dadak ve Çiçek Kahraman'ın zaman ve kurgunun ötesine geçen anlatı yapıları ile Deniz Tortum ve Alican Çamcı'nın mekânı duyuşsal bir çöküş alanına dönüştüren çalışmaları, genişletilmiş sinemanın çok katmanlı ve çoğulcu doğasını görünür kılmıştır. Bu durum, sinemanın sadece görsel bir temsil alanı olmanın ötesinde, bir düşünce mekânı, varlık deneyimi ve duyuşsal-politik bir sahaya dönüşebileceğini ortaya koymaktadır.

Araştırma bulguları, genişletilmiş sinemanın izleyiciyi yalnızca pasif bir gözlemci değil; anlatının içinde aktif olarak konumlanan, mekânla etkileşen, sese maruz kalan ve beden aracılığıyla anlam kuran bir özneye dönüştürdüğünü göstermektedir. Böylece sinema, klasik anlatının sınırlarını aşarak, izleyicinin deneyimini yeniden tanımlamakta; onu bir bakıştan ziyade etkileşime ve bedensel varoluşa taşıyan bir ortam haline gelmektedir.

Sonuç olarak, Prizma Expanded sergisi çerçevesinde incelenen genişletilmiş sinema örnekleri, sinemanın sadece estetik bir kayma değil; aynı zamanda etik, felsefi ve politik bir pozisyon alışı olduğunu kanıtlamıştır. Sinemanın genişlemesi, yüzeysel bir değişim değil; anlam derinliği ve deneyimsel zenginlik kazanan çok katmanlı bir varoluş biçimini işaret etmektedir. Bu bağlamda, görsel-işitsel malzemenin deneyimsel kullanımı ve video kurgusunun katkıları, genişletilmiş sinemanın algısal dönüşümüne ve sinemasal deneyimin yeniden şekillenmesine önemli bir katkı sağlamıştır.

SONUÇ

Bu çalışma, genişletilmiş sinemanın yalnızca teknolojik bir yenilik olarak değil; algının, mekânın ve sinemasal deneyimin radikal biçimde yeniden düşünülmesini sağlayan bir düşünme pratiği olarak belirlediğini ortaya koymuştur. Prizma Expanded: Algının Poetikası sergisi, sinemanın klasik temsil sistemlerinden koparak, izleyiciyi duygulanımsal, mekânsal ve bedensel düzeylerde dönüştüren işler üzerinden, bu dönüşümün somutlaştığı bir zemin sunmuştur. Reha Erdem ve Florent Herry'nin doğayla bütünleşik estetikleri, Zeynep Dadak ve Çiçek Kahraman'ın anlatıyı zamanın ve kurgunun dışına taşıyan yapıları ve Deniz Tortum ile Alican Çamcı'nın mekânı bir tür duyuşsal çöküş alanına dönüştüren çalışmaları, genişletilmiş sinemanın çok katmanlı doğasını görünür kılmıştır.

Genişletilmiş sinema, izleyiciyi yalnızca bir anlatının tanığı değil; bizzat anlatının içinde konumlanan, mekânla temas eden, sese maruz kalan ve beden üzerinden anlam kuran bir özneye dönüştürür. Bu bağlamda sinema artık sadece görsel bir temsil alanı değil, aynı zamanda bir düşünce mekânı, bir varlık deneyimi ve duyuşsal-politik bir sahadır. Sergideki işler, sinemanın zamanla, sesle, boşlukla ve bedenle kurduğu ilişkileri parçalayarak yeni bir algı rejimi önermektedir. Bu rejim, klasik anlatının sınırlarını ihlal ederken, izleyiciliği de baştan tanımlar: artık izleyici bir göz değil, bir bedendir; bir bakış değil, bir etkileşimdir.

Dolayısıyla Prizma Expanded sergisi üzerinden ele alınan genişletilmiş sinema örnekleri, sinemanın yalnızca bir ifade biçimi değil, aynı zamanda bir varoluş biçimi olabileceğini göstermiştir. Bu, sadece estetik bir kayma değil; aynı zamanda etik, felsefi ve politik bir pozisyon alış biçimidir. Sinema, genişledikçe yalnızca yüzey olarak değil, anlam olarak da derinleşmektedir.

KAYNAKÇA

- Anadol, R. (2019). Machine hallucinations.
<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations/>
- Barker, J. M. (2009). The tactile eye: Touch and the cinematic experience. University of California Press.
- Beller, J. (2006). The cinematic mode of production: Attention economy and the society of the spectacle. Dartmouth College Press.
- Baudrillard, J. (1994). Simulacra and simulation (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press. (Original work published 1981)
- Benjamin, W. (2008). Sanatın teknik olarak yeniden üretilebilirliği (A. Cemal, Trans.). İş Bankası Kültür Yayınları. (Original work published 1935)
- Bruno, G. (2014). Surface: Matters of aesthetics, materiality, and media. University of Chicago Press.
- Deleuze, G. (1989). Cinema 2: The time-image (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1985). Cinema 1: The movement-image (H. Tomlinson & B. Habberjam, Trans.). University of Minnesota Press.
- Export, V. (1991). VALIE EXPORT: Video and film works. Phaidon Press.
- Foucault, M. (1975). Discipline and punish: The birth of the prison (A. Sheridan, Trans.). Pantheon Books.
- Freud, S. (1919). The uncanny. *Imago*, 5, 297–324.
- Han, B.-C. (2012). Şeffaflık toplumu (E. Kılıç, Trans.). Versus Kitap.
- Hansen, M. B. N. (2006). Bodies in code: Interfaces with digital media. Routledge.
- Ihde, D. (1990). Technology and the lifeworld: From garden to earth. Indiana University Press.
- Kamhi, L. (2023). Prizma Expanded: Algının Poetikası [Sergi]. Akbank Sanat, İstanbul.
- Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT Press.

- Marks, L. U. (2000). *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Duke University Press.
- Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous theory and multisensory media*. University of Minnesota Press.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*. Duke University Press.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge & Kegan Paul.
- Milk, C. (Director). (2015). *Clouds over Sidra* [VR film]. United Nations.
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Paik, N. J. (2003). *Video art*. Phaidon Press.
- Ranci re, J. (2006). *The politics of aesthetics* (G. Rockhill, Trans.). Continuum.
- Ranci re, J. (2008). *The emancipated spectator* (G. Elliott, Trans.). Verso.
- Rush, M. (2005). *Video art* (2nd ed.). Thames & Hudson.
- Shaviro, S. (2010). *Post-cinematic affect*. Zero Books.
- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press.
- Stern, M. (2016). *Dreamlands: Immersive cinema and art, 1905–2016* [Exhibition catalog]. Whitney Museum of American Art.
- VanDerBeek, S. (1965–1967). *Movie-Drome* [Installation].
- Virilio, P. (1998). *The vision machine* (J. Rose, Trans.). Indiana University Press.
- Weerasethakul, A. (Director). (2015). *Cemetery of splendour* [Film].
- Youngblood, G. (1970). *Expanded cinema*. Dutton.
- ZKM Center for Art and Media Karlsruhe. (2018). *Hybrid layers* [Exhibition]. ZKM.