

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

THOMAS ELSAESSER
MALTE HAGENER

FİLM KURAMI

FİLM KURAMI

DUYULAR YOLUYLA BİR GİRİŞ



THOMAS ELSAESSER - MALTE HAGENER

Çevirenler: Berhan Soner - Barış Yıldırım

Thomas Elsaesser - Malte Hagener
FİLM KURAMI

***dipnot Yayınları**

Özgün adı
Film Theory
Routledge, New York, 2010.

© Thomas Elsaesser, 2010
© Dipnot Yayınları, 20011
Bu kitabın Türkçe yayın hakları Dipnot Yayınları'na aittir.

■■■
Dizi editörü: Ahmet Gürata
İngilizceden çevirenler: Berhan Soner - Barış Yıldırım
Düzeltili: Emel Yuvayapan-Ümit Özger
Görsel Tasarım: Duysal Tuncer

■■■
Dipnot Yayınları 188 Sinema 7
1. Baskı 2014/Ankara
ISBN: 978-605-4878-04-8

■■■
Baskı Öncesi Hazırlık: Dipnot Basın Yayın Ltd.Şti.
Baskı: Sözkese Matbaacılık
İvedik O.S.B 1518. Sok Mat-Sit İş Merkezi No:2/40
Yenimahalle/ANKARA ••Tel: (0312) 395 21 10

■■■
Dipnot Yayınları
Selanik Cad. No: 82/24 Kızılay / Ankara
Tel: (0 312) 4192932 / Faks: (0 312) 4192532
e-posta: dipnotkitabevi@yahoo.com
www.dipnotkitap.com

Thomas Elsaesser - Malte Hagener

FİLM KURAMI

Duyular Yoluyla Bir Giriş

Çevirenler

Berhan Soner - Barış Yıldırım

***dipnot Yayınları**

İçindekiler

Giriş/Film Kuramı, Sinema, Beden ve Duyular	9
1. Pencere ve Çerçeve Olarak Sinema	29
2. Kapı Olarak Sinema	69
3. Ayna ve Yüz Olarak Sinema	107
4. Göz Olarak Sinema	157
5. Ten ve Dokunma Olarak Sinema	203
6. Kulak Olarak Sinema	237
7. Beyin Olarak Sinema	271
Sonuç / Dijital Sinema	303
Kaynakça	335

TEŞEKKÜR

Bu kitap Thomas Elsaesser'in ilk kez 2005-2006 yıllarında Amsterdam Üniversitesi'nde Film ve Televizyon Çalışmaları'ndaki uluslararası yüksek lisans öğrencilerine verdiği yedi konferanslık diziyi temel alıyor. Thomas'a beceriyle asistanlık yapan iki doktora öğrencisi, Marijke de Valck ve Ria Thanouli'nin coşkusu ve değerli önerileri, bunun daha da ileriye götürmeye değer bir proje olduğuna dair ikna edici oldu. Sonraki yıl Patricia Pisters ve Tarja Laine de derinlikli bir dizi yorum ekledi ve bu arada da ilk modeli temel alarak kendi derslerini oluşturdular. Konferans notları ve yorumları Malte Hagener'e gönderildi, o da bunları tutarlı bir Almancaya çevirirken bölümlere şekil verdi ve metni kendi gözlemleri ve tahlilleriyle genişletti. Metin 2006-2007 yılları arasında birkaç kez daha gitti geldi, bu sırada Thomas, duyar galana çıkılan ve itiraz etmesini bilen Yale lisans öğrencilerine ders veriyordu; onların Bergman, Tarkovsky, Sirk, Resnais, Mann ve diğerlerinin filmlerini karmakansık ve bir arada ele almalan, filmlerin kendi kuramını düşünmesini sağlama yolunda bütünüyle yeni olanaklar açtı.

Metnin Almanca versiyonu nihayet 2007 Kasım'ında yayımlandı, bu süreçte Balthasar Haussmann ve Steffen Herrmann'ın yapımcı- eleştirel desteği çok yardımcı oldu. Aldığımız (ağırlıklı olarak) olumlu tepkiler bizi Almanca metni İngilizceye çevirmeye teşvik etti, bunda seçkin bir çevirmen olan ve projeye bağlılığı görev duygusunun çok ötesine geçen Gabriele Stoicea'nın da önemli payı vardı. Sonunda nere de yse her bölümü yeniden yazmaya, yeni bir giriş ve dijital sinema ve duyular konusunda bir sonuç bölümü eklemeye karar vermemiz

adları saklı tutulan Routledge okurları sayesinde oldu, onların yanı sıra Yale'deki keskin gözlü gönüllü okuyucular ekibine de teşekkür borçluyuz: Michael Anderson, Ryan Cook, Michael Cremer, Victor Fan, Seunghoon Jeong, Patrick Noonan ve Jeremi Szaniawski. Ryan Cook'a uygundörüntüleri bulmak için gerçekleştirdiği parlak çalışma dolayısıyla özel teşekkür borçluyuz, Damian Gorczany ve Patricia Prieto Blanco ise yeni soru bölümüne verdiği destekle çok yardımcı oldular. İngilizce versiyon konusundaki diğer faydalı yorumlar Warren Buckland, Ria Thanouli ve Craig Uhlin'den geldi. Yani bu proje, birçok bakımdan, kitabın kapağında görülen iki yazarın isimlerinin bir araya gelmesinin çok daha ötesinde bir elbirliğiyle gerçekleşti ve bu sayede de çok daha iyi bir kitap haline geldiğine kani olsak da şimdilik Film Kuramı'na bir giriş sunma konusunda başarılı olup olmayacağımıza okurlar karar verecek.

Thomas Elsaesser, Amsterdam
Malte Hagener, Hamburg
Eylül 2009

GİRİŞ

FİLM KURAMI, SİNEMA, BEDEN VE DUYULAR

I

Film kuramı en az sinemanın kendisi kadar uzun bir geçmişe sahiptir. Sinema, on dokuzuncu yüzyılın sonunda fotoğraf, mekanik, optik ve dizi görüntülerin bilimsel üretimindeki (kronofotografi) ilerlemelerin bir sonucu olarak gelişti, ancak kökeni büyülu fener gösterileri ve fantazmagoryalardan büyü ölçekteki panorama, diorama ve optik oyuncuklara, yüzlerce yıllık popüler eğlencelere dayanıyordu. Başlangıcından bu yana, mucitler, imalatçılar, sanatçılar, entelektüeller, eğitimciler ve bilim insanları sinemanın özüne ilişkin sorular sormuşlardır: sinema bir hareket mi yoksa zaman aralığı mı, görüntü mü yoksa süreç mi, mekânı mı yakalayıp aktarıyor yoksa zamanı mı donduruyor? Sinemanın diğer görselleştirme ve temsil biçimleriyle olan ilişkisinin yanı sıra, sorulan soru

şuydu: sinema bilim midir sanat mı; eğer bir sanatsa, insanları eğitip yüceltiyor mu yoksa oyalayıpyozlaştırıyor mu? Tartışmalar yalnızca sinemanın kendine özgü niteliklerine değil, ontolojik, epistemolojik ve antropolojik önemine odaklanıyordu, bu çerçevede verilen yanıtlar da itibarsızlaştırıcı ("sinema geleceği olmayan bir buluştur"), kuşkucu ("gölgelerin krallığıdır": Maksim Gorki) ya da muazzam ("gözün Esperanto'sudur": D.W. Griffith) bir ton içerebiliyordu. Film yeni bir iletişim aracı olarak değerlendirmeye yönelik ilk girişimler yirminci yüzyılın başlarında başladı. Bu çerçevede, çalışmaları "ilk film kuramı" olarak değerlendirilebilecek iki isim Vachel Lindsay ve Hugo Münsterberg'dir. Film kuramı ilk olarak 1920'lerde ilgi odağı olsa da, İngilizce konuşulan ülkelerde ve Fransa'da İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna kadar, daha geniş ölçekte ise 1970'lere değin kurumsallaşmadı (bir diğer deyişle, üniversite ders programlarında yer bulamadı). Diğer ülkeler bu alandaki gelişmeleri takip ettiler, ancak Fransa'nın oynadığı rol ve ardından İngilizce'deki kuramsallaştırma çabaları önemli bir avantaj sağladı. Öyle ki —geniş ölçüde "Avrupa"dan (Fransa) etkilenen— Anglo-Amerikan film kuramı 1980'lerden bu yana bu alandaki egemen konumunu korudu. Elinizdeki çalışma işte bu uluslararası düşünceler topluluğuna sesleniyor ve ona katkıda bulunmayı hedefliyor.

Bu tür bir girişim aynı zamanda, coğrafi kökenlere inerek, yirmi birinci yüzyılın film kuramına ilk kez yeni bir giriş sunabilme olanağını içeriyor. Bu çerçevede örneğin, Jean Epstein, André Bazin ve Gilles Deleuze'ü birbiriyle ilişkilendiren bir Fransız düşünce çizgisini, Hugo Münsterberg'den Noël Carroll'a uzanan İngilizce'deki yaklaşımlardan ayırt edebiliriz. Béla Balázs, Rudolf Arnheim, Siegfried Kracauer, Walter Benjamin ve Bertolt Brecht gibi isimlerden de anlaşılabilceği gibi, Almanca film kuramı başlangıçta önemli bir role sahiptir. An-

cak, Nasyonal Sosyalizm ve İkinci Dünya Savaşı'nın ardından uluslararası tartışmalardaki baskın konumunu yitirmiştir. Aynı şey Stalinizm öncesi ve sonrasında Rus dilinde üretilen kuramsal çalışmalar için de geçerlidir. Belirli tarihsel kırılmalar ve siyasal çalkantılar, coğrafya ve dile dayalı bir film kuramı tarihinin iki sorununu oluşturur. Bunun yanı sıra, ulusal ölçüde dayalı bir sınıflandırma, başka yerlerdeki (örneğin, İtalya, Çek Cumhuriyeti, Latin Amerika ve Japonya) önemli çabaları marjinalleştirmekle, çeviri ve göçün katkısını ihmal etmekle kalmaz, genellikle uluslararası bir kapsamı ve evrenselci bir amacı olan kuramsal pozisyonların iç mantığına ters bir dışsal (ulusal) tutarlılık dayatır.

Diğer taraftan coğrafi köken; kurumların stratejilerinin, etkinlik ve yayınlarının söylemsel mantığını açıklamamıza yardımcı olabilir: film kuramı genellikle, *Cahiers du cinéma* ve *Screen* gibi dergiler, Fransız Sinemateği (Cinémathèque française), İngiliz Film Enstitüsü (British Film Institute) ve Modern Sanatlar Müzesi (Museum of Modern Art) gibi kurumlar ile üniversite bölümleri, hatta festival ve sergilerle yakından bağlantılı olarak gelişme gösterdi. Bu çerçevede, özellikle 1960'lardan bu yana, göstergebilimsel, psikanalitik ya da fenomenolojik yaklaşım gibi, film kuramına ilişkin paradigmların çevirisi, temellükü ve aktarılması, kuramın içsel dinamiklerine değil, mekâna bağlı olarak, dışsal faktörlerce belirlenen "yaratıcı öbeklerin" çabalarıyla gelişti. Kuramların gelişmesinde kentler önemli bir role sahiptir: 1920'lerde ve 1930'ların başında Berlin, 1950'ler ve 60'larda Paris, 1970'lerde Londra ve ayrıca (film ve kültürel araştırmalarda) Birmingham (Birleşik Krallık), Melbourne (Avustralya), (avangard film ve sinemanın başlangıç dönemine ilişkin kuramlar konusunda) New York. Büyük kentlerle bağlantılı olmasa da, zamanında film kuramı açısından önemli olarak nitelendirilebilecek üniversiteler ise şöyle

sıralanabilir: 1970'lerde Iowa Üniversitesi, 1980'lerde İngiltere'de "Yeni Üniversiteler" olarak anılan üniversiteler, 1980'lerden bu yana Wisconsin'deki Madison Üniversitesi (yeni biçimcilik/*neo-formalism* alanında) ve 1990'larda Chicago Üniversitesi (kuramsal temele dayalı film tarihi alanında). Belirli bir mekânın "yaratıcı"-üşişlevini görebilmesi için belirli kuramları yayması, akademik dünyaya etkin öğrenciler kazandırması, önemli konferanslara ev sahipliği yapması ve öncü yayınlar üretmesi gerekir. Bunun neden ve ne zaman gerçekleşeceği ise, kişisel ve kurumsal faktörlerin bileşimine bağlı olmakla birlikte, entelektüel modalar ve eğilimler tarafından da belirlenir.

Sinemayla ilgili kuramsal yaklaşımlar konusundaki en yaygın sınıflandırmacı, biçimci ve gerçekçi film kuramları arasındaki etkili ayrımı başlangıç noktası olarak almaktır. Biçimci kuramlar filme inşa ve kompozisyon açısından bakarken, gerçekçi kuramlar filmin (dolaylı) gerçekliğe dair şimdiye değin erişilememiş bir görüş sunabilme olanağına vurgu yaparlar. Bir diğer deyişle, "biçimciler" sinemanın yapaylığına odaklanırken, "gerçekçiler" filmsel ortamın bizleri görünürde doğrudan tanıklara dönüştüren (yarı-) saydamlığına dikkat çekerler. Bu sınıflandırmaya göre, Sergey Ayzenştayn, Rudolf Arnheim, Rus Biçimcileri ve Amerikan Yeni-Biçimcileri sinemanın yapay bir şekilde inşa edildiğini (bu inşayı ister klasik estetik, ister siyasal ya da bilişsel açıdan temellendirsinler) savunurlarken; Béla Balázs, Siegfried Kracauer ve André Bazin gibi isimlerin oluşturduğu karşı taraf "ontolojik" gerçekçilik bayrağı altında toplanırlar. Bu isimlerinde hatırlattığı üzere, tartışma uluslararası boyuttadır ve izleri 1920'lere dek sürebilir. Bu tarihlerde, hem kuramla hem de uygulamayla yakından ilgilenen film ve medya öncüleri arasında, bir iletişim aracı olarak filmin özgünlüğü ve doğasına ilişkin soruların yanı sıra, bir sanat tarzı olarak sinemanın meşruiyeti gün-

demin ilksıralarındayermaktadır. Sınıflandırma amacıyla, yine ikili gruplar biçiminde kurgulanan başka ayrımlar da denenmiştir: normatif ve betimleyici ya da eleştirel ve olumlayıcı karşıtlıkları gibi.

Bir diğer yaygın yaklaşıma göre ise, film kuramı kendi araştırma nesnesini geliştirmek yerine, sürekli başka disiplinlerden ödünç alan ve başarısını bir tür yöntembilimsel fırsatçılığın yanı sıra yeni teelektüel eğilimlere hızla uyum sağlayabilme yetisine borçlu olan bir bilgi alanıdır. Bu tür bir yaklaşım, film kuramının sanat tarihi, edebiyat kuramı ve sosyal bilimler alanındaki daha geniş ölçekteki gelişmelere olan bağımlılığını vurgularken, insan bilimlerinde en azından 1980'lerden bu yana gözlemlenen disiplinler-ötesieğilimlere de dikkatimizi çeker. Bu bakış açısına göre, eşsüremlı [*synchronic*] ya da art-süremlı [*diachronic*] düşünce okulları feminist (film) kuram(ı), (film) göstergebilim(i) ya da bilişsel (film) kuram(ı) gibi adlar taşır. Bu sınıflandırmadan hareketle, bu tür kuramsal konular daha kapsamlı başlıklar altında toplanabilir. Bu durumda, örneğin psikolojik ile sosyolojik yaklaşımlar arasında ya da bağlamsal-antropolojik ile metinsel ya da ikonolojik yaklaşımlar arasında yapılacak bir ayırım anlamlı olacaktır.

Film kuramlarını sistematikleştirme yönündeki daha yakın tarihli girişimler, bu tartışmalı ve normatif sınıflandırmalardan uzak duruyor. Bunun yerine, birbirini izleyen bireysel duruşları aktarmayı tercih ediyor. Bunun sonucunda, her yeni kuramın daha öncekileri geliştirmesiyle, film kuramının teledojik olarak kusursuzluğadoğru ilerlediği gibi bir görüş ortaya çıkıyor. Ya da en kötüsü, bir yaklaşımın diğer yaklaşımın hemen ardından koşturduğu, ama bu okulların ya da eğilimlerin bir takım paylaşılan yahut ortak soruların perspektifine yerleştirilmediği bir tür döner kapı etkisi ortaya çıkıyor. Her yeni kuramın öncekileri geliştirdiğine yönelik ilk görüşte, bireysel ba-

kış açıları yalnızca birbirlerine göre ya da esas olarak hayali bir kaçış noktasıyla ilişkili olarak var olabiliyor. Bir kuramın hızla diğerinin yerini aldığı savında ise, bireysel bakış açıları birbirinden hemen hemen bağımsız olarak, birbirine koşut ya da sarkacıniki uç noktası biçiminde ele alınıyor. Her iki sorunun da üstesinden gelebilmek için, yörüngemizi farklı bir biçimde çizmeye, okul ya da akımları izlemek yerine film kuramını temel bir soru çerçevesinde değerlendirmeye karar verdik. Bu bizi birbiriyle ilişkisiz yaklaşımların basit bir listesini çıkarmaktan kurtarmakla kalmıyor, zorunlu olarak geçmişe dönük [*retrospektif*] ve bu nedenle de geçici olmaya mahkûm bir mantığa dayalı olarak örtük bir hedefe işaret eden evrimci modelden kaçınmamızı sağlıyor. Açık bir çerçeve sunarak, mevcut kuramsal konumları sorgulamaya ve eleştirmekle kalmıyor, aynı zamanda sorduğumuz temel sorunun tarihsel olarak konumlandırıldığını teslim ederek, akademik tartışmalarda bir duruş ortaya koymayı umuyoruz.

II

Sinema, algı ve insan bedeni arasındaki ilişki nedir? İster klasik ya da çağdaş, ister geleneksel ya da avangard, isterse normatif ve sınır-aşıcı [*transgressive*] olsun film kuramları örtük ya da açık biçimde bu konuya değinmiştir. *Film Kuramı: Beden ve Duyulama Giriş*'te temel sorunumuz bu: bu soru, tarihsel-sistemantik araştırmamız için yol gösterici kavramlar sunuyor ve bölümlere tutarlılık kazandırıyor.

Her sinema tarzı (ve film kuramı) bir ideal izleyici tahayyül eder. Bunun sonucunda, izleyici (-nin bedeni) ile perdedeki görüntü (-nün özellikleri) arasında belirli bir ilişki olduğu varsayılır. Her ne kadar, bu ilişkiye dair akla ilk gelen kavramlar "anlama", "anlamlandırma", "yorumlama" ve "kavrama" olsa da... Örneğin, klasik anlatı sineması olarak adlandırılan tarz,

belirli bir filmin izleyici bedene nasıl hitap ettiđi, onu nasıl kendine bađlayıp sarmaladıđına gre tanınlanır. Filmler ayrı-
ca, film ile izleyicinin, sinema ile bedeninin birbirleriyle karřılař-
tıkları, hem fiziksel hem de sylemsel bir sinemasal mekn
varsayar. Bu izleme meknının mimari dzenlemesini (sıra
koltuklarıyla sinema salonu), gsterimlerin zamansal olarak
sıralanışı (ayrı seanslar ya da devamlı gsterim), sinemaya
gitme ediminin belirli bir sosyal ereveye oturtulmasını (ar-
kadařlarla geirilen bir gece ya da yalnızlıđın tadını ıkarmak)
ve filmsel meknın mizansen, kurgu ve anlatım aracılıđıyla
kurgulanışıyla birlikte izleyiciyi saran ses ve diđer algısal uy a-
ranları da (duyusal muhafaza) ierir. Benzer biimde, filmdeki
bedenler, meknlar ve nesneler de, boyut, doku, biim, yođun-
luk ve yzeydeki ekicilik [*surface appeal*] aracılıđıyla olduđu
kadar, lek, uzaklık, yakınlık, renk ve diđer optik imleyiciler-
le oynayarak birbirleriyle (ve izleyiciyle) iletiřim kurarlar. An-
cak, grme, dokunma ve iřitme duyularının yanı sıra, beden
filmle bařka yollarla da iliřki kurar: algı ve zamansallık, faillik
ve bilin gibi felsefi konular da izleyici aısından olduđu kadar
sinema aısından da nemlidir. stlendiğimiz grevin zorluk-
larından biride, biimci ve gereki kuramların her birinde, is-
ter (rneđin, her ne kadar birbirlerine karřıt olarak konumla-
nırılırsalar da, hem Sergey Ayzenřtayn hem Andr Bazin'in
yaklařımlarında olduđu gibi) normatif olarak, ister (zellikle,
fenomenolojik kuramına ya da diđer ađdař kuramların retorik
stratejisindeki gibi) betimleyici tarzda formle edilmiř olsun,
sinemanın bedenle iliřkisine dair kavramları bulup ıkartmak-
tı.

Beden ve duyulara iliřkin bu leitmotif, sinema tarihinin
gnmzde yaygın biimde erken, klasik ve klasik-sonrası
olarak dnemlendiriliřiyle de verimli bir bađ kurmamızı sađlı-
yor. zellikle, dnemler arasındaki ayrımların —projetr,

perde ve izleyici arasındaki sabit geometrik düzenlemeden, televizyon ekranı ya da dizüstü bilgisayar karşısındaki daha akışkan ve teklifsizizleme koşullarına, el-göz koordinasyonu açısından yenibedenselilişkitarzlarını zorunlu kılan elde taşınabilen cihazların ekranlarına — (gerçek) alımlama mekânı ile (hayali) medya mekânı arasındaki ilişkide sinemanın geçirdiği dönüşümlere dayandırılması durumunda bu leitmotif ayrı bir anlam kazanıyor.

İşte bu nedenle modelimiz, bir filmde gösterilen beden ve nesneler ile film ve izleyici arasındaki uzamsal-zamansal ilişkileri kuramsal açıdan uygun bir biçimde yeniden açıklamaya çalışıyor. Bu çerçevede, filmin “dünyasının” diegetik düzeyi ile ve diegetik-olmayan ve diegetik-dışı düzeylerini birbirine bağlayan dinamikler ile bunların izleyicinin “dünyası” ile kesişmeleri önemlidir. (Yunanca, öykünme, temsil demek olan “mimesis”e karşılık, anlatım, bildirmeye ya da sav anlamına gelen “diegesis”den türeyen) Diegesis kavramı, anlatı kuramında, anlatının yarattığı belirli bir zaman-mekân bütünlüğü ile bunun dışında kalanları ayırt etmek için kullanılmıştır. Örneğin, bir filmdeki gece kulübü sahnesinde müzisyenlerin ya da orkestranın görüntülerine yer veriliyorsa kullanılan caz müziği diegetiktir. Buna karşılık, baş başa bir romantik sahnede fonda duyulan ancak kaynağı gösterilmeyen yaylılar genellikle diegetik değildir (filmde anlamlı olmakla birlikte öykü dünyasının dışında olan öğeler). Kamera bağımsız olarak anlatıda önemli bir role sahip bir nesneye doğru yaklaştığında (örneğin Yurttaş Kane’in sonunda “Rosebud”un kızak olduğunun izleyiciye gösterilmesi gibi), söz konusu nesne diegetik olsa da, diegetik olmayan kamera hareketinden söz edilebilir. Günümüzde filmlerin, DVD kasetleri ve yorumlar gibi diegetik dışı materyaller içerdiği, “hareket halinde” film izleyen izleyicilerin giderek artan oranda iki ayrı dünyada (sinemasal evren,

diegesis, ve içinde bulundukları fiziksel çevre ve ortam) yer aldıkları, zaman zaman birinden birini askıya aldıkları ya da ikisi arasında gidip geldikleri göz önüne alınırsa, diegesis kavramının yeni bir tanımının genel değerlendirmemizde önemli bir rol oynayacağı aşikârdır.

Bu ilişkinin sinema, film, duyuşsal algılama, fiziksel çevre ve beden arasında aldığı farklı biçimler, beden üzerinden bir dizi metafor ya da kavram çifti ile ifade edilebilir: bedenin yüzeyi, duyular ve algı biçimleri, dokunma, duygulanım ve duyuşsal-motor yetileri. İncelenen semantik alanlar, sinemanın özellikleri ve ana öğelerine odaklanarak, fiziksel, epistemolojik ve hatta ontolojik temellerini de dikkate alır. Bir hattı “dışarı”dan “içeri”ye doğru tanımlayan yedi farklı kavram çifti seçtik. Bu kavramlar aynı zamanda, yeni-gerçekçilik ve modernist kuramlardan psikanalitik kuram, “aygıt” kuramı, fenomenolojik ve bilişsel kuramlara, film kuramının ana hatlarıyla 1945’ten günümüze en önemli aşamalarını kapsamlı olarak incelememize olanak sağlıyor. Çözümleme için birer uygunluk [pertinence] düzeyi ve giriş noktası olarak yedi ayrı grup kullanılarak, 1920’lerdeki ve 1930’lardaki “klasik” dönemdeki gibi erken film kuramlarının da bu türden bir bölümlendirmeye uygun olduğunu göstermiş olduk. Bu aşamada —her ne kadar şematik ve geçici olsa da— çizdiğimiz çerçeve nihai olarak, sinemanın insani duyularla ve izleyicinin bedeniyle çok çeşitli temas noktalarına ilişkin incelikli ve bütünlüklü bir yeniden sınıflandırmaya imkân sağlayabilir.

Bugüne dek anlaşıldığı biçimiyle film kuramı açısından anlamlı olmakla birlikte, kavramsal metaforlarımızın daha önce kullanılan kavramsal modellerin yerini almak ya da ardışık bağımsız ve özerk birimler oluşturmak gibi bir amacı yok: birbirinden tamamen farklı ve birbirine zıt gibi görünen kuramların temel savlarını ele almakla birlikte —pencere/çerçeve, ka-

pı/ekran, ayna/yüz, göz/bakış, ten/dokunma, kulak/mekân ve beyin/zihin üzerine— bölümler birbiriyle sıkı biçimde bütünleşmektedir. Niyetimiz Hegelyen bir sentez sunmak değil, ama tartışmanın dışında da yer almıyoruz; özetle ifade edecek olursak, bizim metodolojik öncülümüz, kuramın kendisinin tarihselliği olacak. Her yeni yaklaşım, (örtük ya da açık biçimde) daha önceki bir kuramınışıktıttığı ancak tatmin edici biçimde açıklayamadığı sorularla ilgilenir. Ancak bu çerçevede, her yeni kuram kendi sorularını da üretir. Bu söz konusu yaklaşımın, bir kez daha, önceki bir kuramın çözülmüş addettiği meselelerle karşı karşıya kalması anlamına gelir. Sözgelimi, gerçekçilik kuramının (gerçekçiliğin yaygın biçimde burjuva sanatının bir ideolojik özelliği olarak değerlendirildiği) 1970'lerde ıskartaya çıkarılması karşın, André Bazin'in kuramlarının 1990'ların ortasından itibaren sürpriz biçimde canlanışını, analogdan dijital medyaya geçişle açıklayabiliriz. Bu dönüşüm, Bazin'in "fotografik görüntünün ontolojisi"ne ilişkin temel sorusunun, yeni bir biçimde olsa da, gündeme gelmesine neden olmuştur. Bazin'in (aynı zamanda da Kracauer, Epstein, Balázs ve Arnheim'in) yeniden canlandırılması film kuramı tarihinin giderek daha kapsamlı ya da kusursuz bir biçimde indirgenmiş modellere doğru ilerleyen bir ereksel hikâye olmadığına kanıt. Genel olarak, bir kuram tarihsel açıdan asla sabit değildir, farklı bağlamlarda yeni anlamlar kazanır. Daha önce belirtildiği üzere, film kuramı sinema kadar eskiyse, yalnızca geleceğe değil, geçmişe doğru da uzanabilir, tıpkı görüntüde hareket kuramına ilişkin 17. ve 18. yüzyıllardaki bilimsel araştırmalara yönelik olarak canlanan ilgide olduğu gibi. Benzer biçimde, bilişselcilik çerçevesinde fen bilimleri ile insan bilimleri arasında kurulan yeni diyalogun, "öncül" olarak Hugo Münsterberg'in *The Photoplay: A Psychological Study* (1916) çalışmasına güncellik kazandırması da, film kuramının tarihinin

geleceğe uzandığının bir göstergesi. Buradan hareketle, film kuramının tarihinin değişime açık olduğunu, zira her yeni ânın kendi tarihini yeniden yazmaya çalıştığını söyleyebiliriz.

Ana sorumuza dönecek olursak: bu çalışmadaki tek tek bölümler yalnızca film kuramının tarihiyle değil belirli dönemde geçerli sinema tarzlarıyla da birilişki kuruyor. Çünkü kuramın evrimi ile film yapımı ve izleme alışkanlıklarındaki değişimler birbirlerini etkileyen faktörler. Projemiz, (André Bazin ve David Bordwell'den Gilles Deleuze ve Laura Mulvey'e) pek çok önemli kuramsal konunun tarihsel-analitik değerlendirmesinin yanı sıra, (sinema öncesi ve erken sinema ile 1940'tan günümüze) sinema tarihinin yeniden sınıflandırılmasının da başlangıcını içeriyor; buradaki öncülümüz, hareketli görüntüye bağlı olarak izleyicinin bedeninin, büyük ölçüde film kuramı ile sinema tarihinin birbirinden ayrı olarak ele alınmasından dolayı, önemi bugüne dek göz ardı edilen temel bir tarihsel değişken olduğudur. Buna bağlı olarak, film kuramını tarihe ait kapalı bir söylem evreni olarak değerlendirerek, nesnel bir bakış açısıyla sunmaktan ötesini amaçlıyoruz. Amacımız, geçmişe ait çeşitli kuramsal projelerin çağdaş film ve medya kuramı açısından yararlılığını incelemek. Bu çerçevede, kuramı yeniden kavramsallaştırmayı, bu sayede yeni bir kuram değilse bile, geçmiş kuramların olası mantığının yeni bir değerlendirilmesini sunabilmeyi umuyoruz.

Ancak, bu tür bir tarihin çalışmamızın öncelikleri arasında yer almadığını da eklemek gerek, zira benzeri artsüremli değerlendirmeler konusunda bir eksiklik hiçbir vakit hissedilmedi. Eski sorunlara dair bir dizi farklı soru sorarak ilerleyen özgün bir bakış açısının desteği ve rehberliğinde, kapsamlı ve sistematik bir giriş sunabilmeyi amaçlıyoruz. Misyonumuz — binlerce sayfalık kuramla dolu yüzlerce yıllık tarihi özetlemek — kayıpları, önyargıları ve ihmalleri kaçınılmaz kılıyor,

fakat bütününde konsantre bir sıvıya benzer bir etki yaratmayı hedefliyoruz: miktar azalır, sıvı yoğunlaşır, fakat önemli aromalar ve kullanılan malzemeler ortaya çıkar. Kuramların, kimi zaman uyuşmazlık noktasına varan kendine özgü nitelikleri göz ardı ya da inkâr edilmemelidir.

Kitaptaki her bir bölüm ayrıca bir film den örnek bir sahneyle açılıyor. Bu sahnelerin amacı, temel öncülü yakalamak, düzeylerden birini ön plana çıkarmak ve ana savunucuları (akımlar, kavramlar ve kuramcılar) tanıtmak. Seçilen filmler, *Arka Pencere* (*Rear Window*, 1954, Alfred Hitchcock) ve *Çöl Aslanı* (*The Searchers*, 1956, John Ford) gibi klasikler ile daha yakın tarihli *Çarpışma* (*Crash*, 2004, Paul Haggis) ve *Sil Baştan* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004, Michel Gondry) gibi eserlerden oluşuyor. Değindiğimiz filmlerin ait oldukları dönem her zaman ele alınan kuramların tarihiyle çakışmıyor. Yedi kademeli modelimiz, hemen hemen kronolojik çizgide ilerlese de, sinema tarihi ile film kuramı arasında birebir ilişki kurmuyor. Bu nedenle, örnek film sahneleri “örnek” ya da “açıklama” olarak değil, Gilles Deleuze’ün sinema kitaplarında son derece başarılı bir biçimde önerdiği ve denediği üzere, belirli bir filmle birlikte (ama yalnızca onun hakkında değil) düşünme olanağı olarak değerlendirilmeli. Ayrıca her bölümde zaman zaman örneklere yer veriliyor. Bu örnekler, birbirinden bağımsız olarak var olan kuramlara ilişkin kanıt oluşturmaya değil, okuyucuya düşünme aynı zamanda da film ve kuramlarla yeniden-tanışma fırsatı sunmayı amaçlıyor. Okuyucuların, bir şeyi diğerine “uygulamak” değil, çıkarsama hatta müdahale anlamında, bu kuramsal bilgiye kendi sinema kültürlerini ve deneyimlerini de ekleme arzusu duyacaklarını umuyoruz: sinemanın kurama ve kuramın sinemaya olan katkısına dair arabuluculuk girişimi. Düşünsel niteliklerinin bir parçası olarak izleyiciyle belirli bir bilinç düzeyini paylaşan gişe

filmlerinden sanat filmlerine ve avangard örneklere kadar çağdaş filmlerin çoğu, akademik tartışmalardan haberdar görünüyor ve kuramsal düzeyde de ciddiye alınmak istiyor.

III

Giriş bölümüne son verirken, ileriki sayfalarda yer alan yedi bölümün kısa bir değerlendirmesinin metodolojik amaç ve varsayımlarımızı daha iyi açıklamamıza yardımcı olacağını düşünüyoruz. İlk bölüm “pencere ve çerçeve”ye ayrıldı ve filmin temel bir ögesi olarak görüntünün çerçevelenmesini ele alıyor. André Bazin’in sinemada gerçekçilik kuramı ya da David Bordwell’in derinlikli sahnelemeye ilişkin incelemeleri gibi çeşitli yaklaşımlar, sinemasal görüntünün diegetik açıdan tutarlı ancak birbirinden ayrı evrenlere ayrıcalıklı bir bakış ve iç-görü olanağı sunduğu görüşünde birleşirler. Buna karşın, Rudolf Arnheim ve Sergey Ayzenştayn gibi yazarlar çerçevenin içerisinde görüntü düzenlemesine dair ilkelere vurgu yaparlar. Genellikle birbirine karşıt olarak gerçekçi ve biçimci olarak anılan bu iki yaklaşımın, birbirlerine tahmin edilenden daha yakın olduklarını savunuyoruz. Her iki yaklaşımda da algı, yalnızca görsel algıya indirgendiği için, tamamen bedenden ayrı bir süreç olarak değerlendiriliyor. İşte bu noktada, “kapı ve ekran” başlığı altında, izleyicinin dünyasından filmin dünyasına geçişi tanımlamaya çalışan yaklaşımları ele alan ikinci bölüm devreye giriyor. Bu bölümde, anlatı kuramınca geliştirilen yaklaşımları (anlatıbilim) inceleyerek, hem fiziksel olarak sinemaya giriş hem de izleyicinin hayali olarak filme girişine odaklanıyoruz. Aynı zamanda, odaklanma, özdeşleşme, bağlanma [*engagement*] ve çevrelenme [*immersion*] gibi kavramlarla, izleyicinin filmsel anlatı süreciyle nasıl ilişki kurduğu sorusu üzerinde duruyoruz. Bu araştırma alanı, biçimci kuramlar, (post-)yapısalcı yaklaşımların yanı sıra izleyici ve film arasın-

daki ilişkiyi Mikhail Bakhtin'den esinle diyalojik açıdan yorumlayan modellerden oluşuyor. Bu yaklaşım, aşına olmadığı/olduğu bir dünyaya giren, bu nedenle de kendi dünyasına "yabancılaşan" (Rus Biçimcilerin kullandığı deyimle *ostranie*) bir varlık olarak izleyicinin, daha iyi ya da daha bilgece olduğu için, ait olduğu dünyaya döndüğü varsayımına dayanıyor.

"Ayna ve yüz" başlığını taşıyan üçüncü bölüm, sinemanın yansıtmacı [*reflective*] ve düşünümsel [*reflexive*] potansiyelini inceliyor. Bu bir yandan Avrupa sinemasında 1950'lerden 1970'lere kadar süren ("Yeni Dalgalar" olarak nitelenen) modernleştirici akımlarda örneklerine rastladığımız öz-göndergesellik hakkında görüş belirtmemize olanak sağlıyor. Öte yandan, aynanın önemli bir yere sahip olduğu psikanalitik kurama göre, aynaya bakmak yalnızca kişinin kendisiyle yüzleşmesi değil, bu bakışı dışa çevirmesi, Ötekinin bakışına dönüştürmesinin anlamına gelir. Bu bağlamda, sinemanın Doppelgänger motifine —1920'leri Alman Dışavurumcu filmlerini 1970'lerin Japon hayalet öykülerine ve 1990'lardaki Güney Kore korku filmlerine bağlayan ikiz ve kimlik-değiştirme öyküleri— duyduğu hayranlık en az özdeşleşme ve düşünümsellik kadar önemlidir. Sıkça tartışılmasına karşın, hayli muğlak ve kuramsal açıdan halen yeterince açıklanmamış olan konulardan biri de, film ve izleyici arasında mimesis ve katlama [*doubling*] etkisidir. Bunun, son zamanlarda insan beynindeki ayna-sinir hücreleri üzerine yazılan yazılarda ele alınan Benlik ve Öteki arasındaki karışıklığa neden olan mekanizmalara benzer bir biçimde işleyip işlemediği sorusunu soruyoruz. Bu bölümde ayrıca, biri diğerine bağlı olan yakın-çekim ve insan yüzünün —her yüz yüze geliş aynı zamanda bir aynalama/aynayla yansıtma ânıdır— temel rolüne odaklanan kuramsal yaklaşımları da değerlendiriyoruz.

Aynaya bakmak aynı zamanda belirli bir mekânsal düzenleme içerir. Sinematografik bakışın da bu düzenlemeye dayandığı söylenebilir. Bu konu göz ve bakış konusunda ayrılan ve temelde 1970'lerde film kuramında geliştirilen çeşitli yaklaşımlara değinen dördüncü bölümde ayrıntılarıyla ele alınıyor. Söz konusu yaklaşımlar bir taraftan yoğun biçimde Jacques Lacan'ın Freudcu psikanalizi post-yapısalcı çerçevede yeniden ele alan formülasyonundan etkilenirken, diğer taraftan da görme ve denetime dayalı toplumsal ilişkilerin bir modeli olarak Michel Foucault'nun panoptikon kuramına başvurdular. Özellikle feminist kuram, (kamera ve karakterler, aynı zamanda da izleyici ve film arasında gidip gelerek, filmi yapılandıran ve filmin içinde yapılandırılan) görme ve bakışın toplumsal cinsiyete dayalı ve asimetric yapısıyla ilgilendiler. Bu yaklaşıma göre, izleyici ve film arasında belirli bir mesafe bulunmaktadır. Söz konusu mesafe görüntü alanında kendini bir tür patoloji ("röntgencilik", "fetişizm") ve yanlış algı ("yanlış kavrama" [*miscognition*], "tanımama/inkâr") olarak gösterir.

Deri ve dokunma başlığını taşıyan beşinci bölümdeki yaklaşımlar, mesafe konusunda bunun tam tersi bir yaklaşımı savunmaktadır. Fiziksel yakınlık kavramına dayalı bu yaklaşımlar, daha önceki kuramların "görsel rejimlerine" bir karşılık ya da tepki olarak değerlendirilebilir. Sinemayı, Ötekilikle temas mekânı ya da uzak yerleri yakınlaştıran ve fiziksel olarak varolmalarına olanak tanıyan bir olay gibi bir tür karşılaşma olarak kavramsallaştırma girişimleriyle sıkça karşılaşyoruz. Bu görüş, derinin bir organ, dokunmanın bir algı biçimi olduğu varsayımından hareketle, sinemayı dokunmayla ilgili bir deneyim olarak tanımlayan ya da tam tersi gözün optik boyutunun yanı sıra dokunmayla ilgili özelliklerinin de bulunduğunu savlayan kuramlarla koşutluk gösterir. Aynı zamanda hem kişiler arası, hem kültür-ötesi, hem de — felsefi varsayımları aç-

sından — fenomenolojik olan yaklaşım, insan bedenine, onun yüzeyine ve sınırlarına, yumuşaklığına ve örselenebilirliğine, aynı zamanda zırh ve koruyucu kalkan özelliklerine karşı özel bir ilgi duyar.

Maddi ayrıntıya, doku ve dokunmaya yönelik bu ilgi, bizi doğrudan altıncı bölüme taşıyor. “İşitme ve kulak” başlığını taşıyan bu bölüm de, bedenin algıdaki rolüne ve üç-boyutlu yönsemeye eğiliyor. Aynı zamanda da, daha önceki kuramların yalnızca, ister iki-boyutlu ister üç-boyutlu olsun, görsel algıya odaklanmalarının eksikliğine dikkat çekiyor. Bu sayede dikkatimizi deri ve temastan, film ve izleyici arasında bir arayüz olarak, kulağa çeviriyoruz. Kendi işitsel algı dünyasını yaratan kulak, aynı zamanda da insan bedeninin mekânda yerini nasıl belirleyeceğini düzenler. İzleyiciyi görsel doğrulama ve bilişsel veri işleme yönünden tanımlayan daha önceki anlayışların aksine, bu görece yeni yaklaşımlar, çerçeve içerisinde değil, süre, mekân, mesafe ve etkileşim bağlamında denge ve denklik duygusu gibi faktörlere eğilirler. Bu yaklaşıma göre, izleyici, edilgen biçimde optik enformasyona maruz kalan biri değil, filmin görsel dokusu ve ses evreniyle işitsel, motor-duyusal ve bedensel [*somatic*] olarak ve duyguya dayalı biçimde [*affectively*] hemhalolan bir bedensel varlıktır. 1970’lerden bu yana ses mühendisliğindeki gelişmeler (çok çeşitli Dolby formatları) gibi teknolojik yenilikler, psikanaliz, estetik ve ses çalışmaları alanındaki kuramsal gelişmelerle doğrudan ilişkilidir.

Son olarak, yedinci kavram çiftimizi en iyi Gilles Deleuze’ün “beyinekrandır” sözü ifade ediyor. Bir taraftan, film, sinir bağlanımlarını harekete geçirerek ve beyin fonksiyonlarına etki ederek [*affect*] izleyicinin derin varlığına işler. Hareketli görüntü ve ses, nöronal yolları modüle eder ve sinirlere etki eder, bedensel reaksiyonlara ve istem dışı tepkilere neden olur.

Film, bir yandan kendisini üreten bir oluşum ("zihin") yaratırken, bir yandan da bu oluşum tarafından üretilmekte ("beden"), böylece adeta bedeni ve zihni "yönlendirmektedir". Sinemanın zihinde önceden var olduğu ile zihinsel dünyaların gözlemlenebilir maddi gerçekliklere dönüştüğü yolundaki görüşler arasında kurulan bu tür sentezlere son on beş yıl içerisinde çok sayıda filmde rastlıyoruz. Söz konusu filmlerde, ana karakterin hayal ürünü olduğu ortaya çıkan filmin uzamsal-zamansal dünyası (*diegesis*), artık doğanın kanunlarına uymamaktadır ya da izleyici yanıltmak ya da yanlış yönlendirmek için özellikle bu şekilde tasarlanmıştır. *Altıncı His (The Sixth Sense)*, *Dövüş Kulübü (Fight Club)*, *Sil Baştan* gibi filmler, "karışık hikâye anlatımı" ve "yolları çatallanan anlatılar" etrafında canlı tartışmalara neden olmuştur ki bilişsel anlatı bilimciler bu durumun kendi tezlerini doğruladığını savunmaktadırlar. Öte yandan, Deleuze bu tür anlatıbilimsel çözümlemelerin konuyla ilgisi olmadığını ileri sürmüştür. Zira, Deleuze'e göre, beyinde oturan ve girdileri ve çıktıları denetleyen bir "zihin" yoktur, bu nedenle de bu filmlerin izleyiciyle kurduğu ilişkinin başka bir açıdan değerlendirilmesi gerekir. "Zihin ve beyin" ile ilgili bölüm, sözü Deleuze'e vererek konstrüktivizm ve epistemik kuşkuculuğun radikal versiyonlarına değiniyor. Çağdaş sinemada bu tür eğilimleri, yalnızca sosyolojik açıdan değil (pazarda video-oyunları ve bilgisayar simülasyonları ile rekabet), aynı zamanda felsefi bulmacalar olarak epistemolojik açıdan da anlamak için, zihin-oyunları ve zamansal-çözgü filmlerinin önümüze koyduğu sorulara bilişselcilerin nasıl yanıt verdiklerini inceliyor.

Sinemasal görüntü ve görsel-işitsel algıyla ilişkili olarak, bedenin bir duysal muhafaza, algısal zar tabakası ve maddi-zihinsel arayüz olduğu düşüncesi, yalnızca bulgusal bir araç ve estetik bir metafor değildir: bu düşünce, günümüzde film

ve sinemaya dair kuramların ontolojik, epistemolojik ve fenomenolojik “temelini” oluşturmaktadır. Pencere ve kapının “dışarısmından” zihin ve beynin “içerisine”, algısal metafor şemamızın (ereksel-olmayan) gelişimi de, farklı film kuramlarını felsefi varsayımların ışığında incelememiz ve beden ve duylar çerçevesinde değerlendirmemiz için bize yol göstermektedir. Bu süreci çifte hareket olarak da tanımlayabiliriz: bedenden ayrı ancak gözlemleyengözden ayrıcalıklı fakat hissettiren bakışa (ve kulağa); görülen, hissedilen ve dokunulan görüntüden sinemasal gerçekliğin oluşumunda etkin rol oynayan duyu organlarına; nörolojik beynin aracılığını gerekli kılan filmin duyuusal-algısal yüzeyinden, — rasyonel seçim ya da aracılık kuramlarının yalnızca etki ve tepki silsilesi gördüğü — anlatının mantığında derin muğlaklıklar saptayan bilinçdışına. Film ve izleyici, bir noktada, (üstü örtülürken açığa çıkan ya da tam tersi açığa çıktığı noktada gizlenen tek bir gerçekliğe ulaşma noktasına değin) birbirlerini işgal eden, aynı zamanda da işgal edilen parazit ve taşıyıcısına benzetilebilir.

Bedene, algıya ve duylara odaklanılması, yalnızca biçimci ve gerçekçi kuramların kesişme noktasında yer almakla ya da *auteur* ve alımlama kuramları arasındaki açığı kapatmaya çalışmakla kalmaz. Son bölümde ihtiyatla işaret ettiğimiz gibi, bu süreç fotoğrafik ve dijital sinemanın ayrı kıyıları arasında birbirine bağlayabilir; bunu farklılıkları reddederek değil hem sinema deneyiminin ısrarla varlığını sürdürmesini hem de sinemanın ilkyüzyıllık tarihçesinde birbirleriyle rekabet halindeki kuramsal yaklaşımlar arasında kimi zaman şaşırtıcı ve beklenmedik ancak her zaman hoş karşılanan tamamlayıcılığı da yeniden onaylayarak yapabilir.

Hareketli görüntünün ve kaydedilmiş sesin 21. yüzyılda taşıdığı önemle orantılı olarak, beden ve duylara odaklanmanın bir diğer olası sonucu da şu: Sinema bir “yaşam biçimi”

(bu sayede de kendi başına bir gerçeklik) olmak için, (gerçekliği temsileden) bir “araç” olarak işlevini yitiriyor. Film kuramına dair temel öncülümüz olan film ve sinemanın beden ve duyularla olan ilişkisi, (burada yanıtlayamayacağımız) başka bir soruya da kapı aralayabilir: sinemanın —beden ve duyuları film kuramının merkezine yerleştirerek — dünyayı yeni bir biçimde anlayabilmenin dışında, dünyada varolmanın yeni bir yolunu sunup sunmadığı, böylece film kuramından yeni bir epistemolojinin yanı sıra yeni bir ontoloji de talep edip etmediği sorusuna. Film kuramının on yedinci yüzyılda görüntülerle/görüntülerde hareketin teknik olarak betimlemesiyle başladığı, günümüzdeyse —geçici olarak— bir tür film felsefesinde ve bu çerçevede de genel bir hareket (beden, duygulanım, zihin ve duyuların hareketinin) teorisinde son bulduğu göz önüne alınırsa, bu önemli bir başarı olarak kabul edilebilir.

1. BÖLÜM

PENCERE VE ÇERÇEVE OLARAK SİNEMA

Tekerlekli sandalyeye mahkûm bir adam, vakit geçirmek ve kendini eğlendirmek için, dikdörtgen bir çerçeveden, gözlerinin önünde meydana gelen insanlık dramlarını gözetliyor. Görsel alanını geniş bir panorama ile ayrıntıları görebileceği daha yakın bir görünüş arasında değiştirebiliyor. Yüksek ve ayrıcalıklı bir konuma sahip, olayların bakışından bağımsız olarak akıp giderken yine de kendisini dışlanmış hissetmiyor. Alfred Hitchcock'un *Arka Pencere'sini* (*Rear Window*, ABD, 1954) böyle de özetlemek mümkün. Filmin bakış açısının mecazi olarak klasik sinemadaki özgül seyir konumunu yeniden canlandığı düşünüldüğü için film kuramında temel örnek olaylardan biri olarak kabul ediliyor:¹ Bir kaza geçiren fotoğ-

¹ *Arka Pencere*, gösterime girişinden bu yana seyirci ve film arasındaki kapsam ilişkisinin bir metaforu olarak yorumlandı. Örneğin, bkz. Jean

rafçı L.B. Jefferies (James Stewart) alçılı ayağıyla tekerlekli sandalyeye mahkûmdur. Dürbünü ve fotoğraf makinasının zum merceği, penceresinden görünen avlunun genel bir görünüşü ile her bir daire ve sakinlerinin yakın plan görüntüleri arasında gidip gelmesini sağlar. Sinemayı pencere/çerçeve olarak değerlendiren kuramsal yaklaşıma göre, bu durumdan iki temel ilke çıkarılabilir: Jefferies'in izleyen ve (bir ölçüde) dinleyen biri olarak *görünüşte* ayrıcalıklı bakış açısı ile olaylara olan mesafesi. Film giriş bölümünde sorduğumuz soruya (film izleyiciyle ilişkili olarak dışarıda mı içeride mi yer alır?) bile bir yanıt sunar: Jefferies izleyici olarak mesafeli konumunu sürdürdüğü sürece, olaylar ona zarar veremeyecektir. Ancak, Jefferies —ya da daha ziyade kız arkadaşı Lisa Carol Fremont (Grace Kelly)— bu sınırı aştığında, “dışarı” “içeriye” yönelik bir tehdit durumuna gelir. *Arka Pencere* film kuramı alanında yalnızca görünürlük ve mesafe konusuna odaklanmasıyla anılmaz:

Arka Pencere adı, düz-anlamının dışında, sinemanın çeşitli “pencerelerini” akla getirir: kameranun merceği ve projeksiyon makinası, makine dairesindeki pencere, pencere olarak göz ve “dünyaya açılan bir pencere” olarak film.²

Douchet: “Hitch et son public”. *Cahiers du Cinema*, c.XDX, No. 113, Kasım 1960: 7-15, özellikle s. 8-10 içinde (İngilizcede “Hitch and his Audience” (Hitch ve Seyircisi) başlığıyla yayımlandı. Jim Hillier (ed.) *Cahiers du Cinema*, 1960-1968: *New Wave, New Cinema, Reevaluating Hollywood*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1986: 150-7 içinde); ayrıca Robert Stam ve Roberta Pearson: “Hitchcock’s *Rear Window*: Reflexivity and the Critique of Voyeurism”. *Enclitic*, c. 7, No. 1, Bahar 1983: 136-45 içinde. Yeni basım: Marshall Deutelbaum ve Leland Poague (haz.), *A Hitchcock Reader*. Ames, IO: Iowa State University Press 1986: 193-206 içinde.

² Robert Stam ve Roberta Pearson: “Hitchcock’s *Rear Window*: Reflexivity and the Critique of Voyeurism”. *Enclitic*, c. 7, No. 1, Bahar 1983: 136-

Bu bölüm ilk ontolojik metaforumumuzun bu ve buna benzer yönlerini inceleyecek ve tartışacak.

Pencere ve çerçeve kavramları pek çok ortak temel öncüle sahiptir, ama aynı zamanda aralarında belirgin farklar da bulunur. Benzerliklerden başlayalım: öncelikle, pencere ve çerçeve olarak sinema, (kurmaca olan ya da olmayan) bir olaya özel ve gözle görülebilir bir erişim olanağı sunar —bu genellikle izleyicinin görsel merakına mekân olan dikdörtgen bir görüştür. İkincisi, beyazperdenin dışına taşar gibi görünen (hayali) üç-boyutlu uzama bakarken, (gerçek) iki-boyutlu perde de dönüşüme uğrar. Üçüncüsü, filmde anlatılan olaylara olan (gerçek ve metaforik) mesafe, sinema salonunun karanlığında oturan izleyici açısından bakma eylemini güvenli kılar. İzleyici filmdeki olayların tamamen dışındadır, bu sayede ne (modern tiyatrodaki olduğu gibi) eyleme doğrudan dahil olmaktan korkmak zorunda kalır ne de (gerçek yaşamda olduğu gibi) müdahale etme yönünde ahlaki bir yükümlülük hisseder. Bir başka deyişle, —(sinemada/dünyada) yedi varoluş biçimimizden ilki olan — pencere ve çerçeve olarak sinema görsel-yansıtımlı [ocular-specular] yani, optik erişime dayalıdır), geçişli (bir nesneye bakarız) ve cisimsizdir (izleyici güvenli bir mesafede durur).

Her ne kadar bu iki kavram “pencere çerçevesi” ifadesinde bir araya gelse de, metaforları aynı zamanda farklı niteliklere işaret eder: pencereden bakarız, ama çerçeveye bakarız. Pencere kavramı şeffaflığı çağrıştırdığı için dikdörtgen çerçeveyi görmediğimiz anlamına gelir, çerçeve ise (şeffaf olmayan) yüzeye ve onun inşa edilmiş doğasına işaret ettiği için kompozisyon ve yapaylığı akla getirir. Pencere bakan kişiyi ardında ve ötesinde bir şey yönlendirirken —bakma eyleminde ideal olarak

45 içinde. Yeni basım: Marshall Deutelbaum ve Leland Poague (haz.), *A Hitchcock Reader*. Ames, IO: Iowa State University Press 1986: 195 içinde.

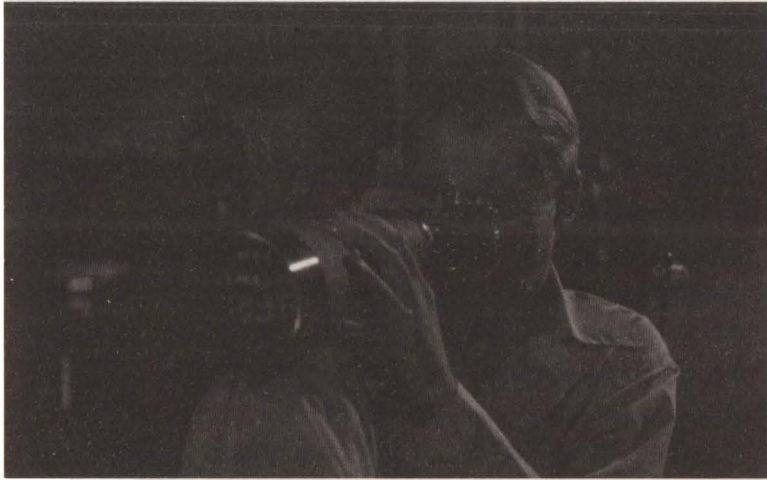
cam panel tamamen ortadan kalkar — çerçeve ise hem düzenlemenin yapıntı [*artifact*] niteliğine hem de imgeyi destekleyen niteliğine dikkat çeker: klasik resim çerçevelerini, onların zenginliğini ve süslemelerini, gösterişli ve şatafatlı sergilenişlerini bir düşünün. Pencere kendisini tamamen silip görünmez olurken, çerçeve kendisini maddi özelliğinde görünür kılar.



Resim 1.1 Arka Pencere: Uzam budanmış ve güvenli bir mesafede.

Gerek pencere gerekse çerçeve film kuramında yerleşmiş kavramlardır. Ancak, tarihsel bağlamda ele alındığında aralarındaki farklar daha belirgin hale gelir. Geleneksel olarak, çerçeve biçimci ya da *konstrüktivist* film kuramlarına karşılık gelirken, pencere modeli *gerçekçi* film kuramlarında kullanılır. Uzunca bir zaman *konstrüktivist* (ya da biçimci ve biçimlendirici) ve *gerçekçi* (ya da mimetik ve fenomenolojik) kuramlar arasındaki ayrımın temel bir ayrım olduğuna inanılıyordu. Siegfried Karacauer'ın *Theory of Film*'de ele aldığı ve Dudley Andrew'un *The Major Film Theories*'te geliştirdiği bu ayrım ol-

dukça etkili olmuştur.³ Bu sınıflandırmada Béla Balász, Rudolph Arnheim ve Rus montaj kuramcıları bir cephede yer alırken, Bazin ve Kracauer öbür cephede konumlanır. Birinci grup, sinemasal algının, günlük algıdan farklı olarak, montaj, çerçeveleme aracılığıyla yada siyah-beyaz ve sessiz oluşuyla değiştirilmesi ve manipülasyonuna odaklanır. İkinci grup sinemanın özünü, çıplak gözle görülemeyecek bazı fenomenler de dahil olmak üzere gerçekliği kaydetme ve yeniden-üretme becerisi ile tanımlar.



Resim 1.2 *Arka Pencere*: Seyirci olarak Jefferies.

Ne var ki, bu uzlaşmaz gibi görünen iki kutup arasında bir dizi bağ da vardır. Her iki eğilim de sinemanın kültürel açıdan değerini yükseltmeye — onu diğer yerleşik sanat dallarıyla aynı düzeye taşımaya — çalışmaktadır. Pencere ve çerçeve fikri bu anlamda yararlıdır, zira sinemanın daha eski ve yerleşik

³ Siegfried Kracauer: *Theory of Film: the Redemption of Physical Reality*. New York: Oxford University Press 1960. Dudley Andrew: *The Major Film Theories: an Introduction*. New York: Oxford University Press 1976.

akrabaları —tiyatro ve resim — karşısında duyduğu ve izleyicinin nesneden ve sahneden uzak olduğu varsayımına dayalı olan aşağılık kompleksine tarihsel bir yanıt sunar. Rönesans'ın —erken dönem sinemadaki kolektif ve dış etkilere açık deneyimin aksine, bütünüyle yapıta odaklanması ve onun üzerinde düşünülmesi ile karakterize olan — hümanist ideal sanat değerlendirmesi mesafe, dolayısıyla çerçeveleme gerektirir. Çünkü gerek konstrüktivistler gerekse gerçekçiler için, algı görsel boyutla sınırlıdır; duyu ve veri işlemenin oldukça rasyonel işlediği düşünülürken ana amaç algılanan şeyi bilinçle ayrıntılı biçimde işlemektir. Bu çerçevede, Kracauer ve Ayzenştayn sinema deneyiminin “şok” değerine ve somatik boyutuna duyarlı olmasına karşın, Balázs ve Bazin, Ayzenştayn ve Kracauer, hepsi izleyici ile film arasındaki ilişkiyi benzer biçimde kavramsallaştırır.⁴

Charles F. Altman pencere ve çerçeve metaforları arasında bir diğer yakınlığa dikkat çekiyor: “Pencere ve çerçeve metaforları tamamen zıt kutuplarda görünseler de, her ikisi de, beyaz perdenin temelde üretim ve tüketim sürecinden bağımsız olduğu varsayımına dayanır.”⁵ Her iki model de, yani hem pencere hem çerçeve modeli, görüntüyü verili kabul ederek izleyiciyi yapıyla ve yapıtı yapılarıyla en tam biçimde hemhal

⁴ Bazin, resimdeki çerçeve kavramını korur ve onu “cache”nin, yani perdenin, görüntüyü kendisini çevreleyen karanlıktan keskin bir biçimde ayıran siyah kenarının karşısına yerleştirir. Yine de burada perdenin ötesine açılan ve seyir yeriyle bağlantısı kesin bir biçimde kopartılmış, çerçeveselenmiş bir gerçeklik fikri kalır. Bu konuda şu makalesine bkz. “Painting and Film”. André Bazin: *What Is Cinema?* 1. Cilt. Berkeley, CA: University of California Press 1967: 164-9.

⁵ Charles F. Altman: “Psychoanalysis and Cinema: the Imaginary Discourse”. *Quarterly Review of Film Studies*, c. 2, No. 3, Ağustos 1977: 157-272.

olmaya yoğunlaşmış olarak görür ve bütünlüğü ve (varsayılan bir) tutarlılığı çözümlemesinin odağına yerleştirir. Bunlar, aynı zamanda filmin üzerinde iz bırakan potansiyel olarak çelişkili (gerek teknolojik gerek kurumsal) üretim süreçlerini göz ardı etme eğiliminde olmakla kalmaz; algı, kültürel koşullanma ve kavrayış farklarının filmlerin alımlanışına getirdiği özgürlüğe de sınırlılıklara da yeterince önem vermezler.

Sinemanın “açık” ve “kapalı” biçimleri arasındaki fark, pencere/çerçeve ayrımı konusunda farklı bir bakış açısına imkân tanır.⁶ Leo Braudy’ye göre,⁷ “kapalı” kavramı filmde (onun diegesisinde) betimlenen evrenin, yalnızca içsel olarak güdülenmiş oldukları ve zorunlu öğeleri bulunduğu için kendi üzerine kapandığı filmlere göndermede bulunur: sürekli olarak kendisine göndermede bulunan sinemasal teknikler ve hileli çekimlerle denemelere girişen Georges Méliès’nin filmleri bu kategoriye dahildir. Tıpkı, görünmeyen ancak kadiri mutlak bir güç ya da kusursuz bir plan uyarınca her şeyin önceden belirlendiği izlenimini veren Fritz Lang, Alfred Hitchcock ve David Fincher’in özenle tasarlanmış dünyaları gibi. Ayrıca, “perdede” yer alan her şeyin birbirine bağlı, fakat çerçevenin dışında olanlarla gerilim içinde oluşu, perdedeki ve perde dışındaki uzam arasında sıkı bir bağ kurar. Buna karşın, açık filmler sürekli akan ve gelişen bir gerçekliğe ait bir bölüm, enstantane ya da parça sunar. Lumière kardeşlerin filmleri (her zaman ikna edici bir biçimde olmasa da) genellikle bu tarz sinemanın tipik bir örneği olarak anılır. Diğer önemli örnekler arasında,

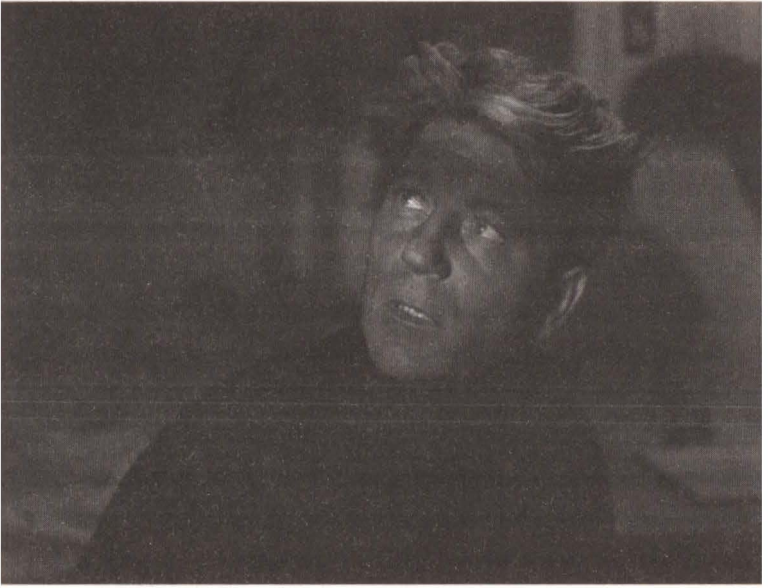
⁶ Açık ve kapalı sanat eseri arasındaki fark Umberto Eco tarafından kuramsallaştırıldı. Bkz. *The Open Work*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1989 [orijinali İtalyanca 1962].

⁷ Leo Braudy: *The World in a Frame: What We See in Films*. Garden City, NY: Anchor Press/Doubleday 1976: 44-51.

uzun ve akıcı kamera hareketleri ve geniş karakter kadrosu ile Jean Renoir'nın filmleri, Roberto Rossellini'nin Yeni Gerçekçi filmleriyle Dardenne kardeşlerin belgesel ve kurmaca arasında sağlam bir denge kuran dahayakın tarihli çalışmaları da yer alır. Açık filmlerde öykü dünyası, sanki aktarılan şey kamera durduğunda aynı şekilde de devam edecekmiş ve hayat çerçevesinin sınırları dışında akışını sürdürecekmış gibi görünür. Buna karşılık kapalı biçim, içe dönüktür; dünyanın bütünselliği (tanımı gereği, perde dışı uzamı da kapsayan) görüntü çerçevesinin içindedir. Açık biçim ise, merkezi konumda ve dışa dönüktür. Burada (hareketli bir pencere olarak) çerçeve, potansiyel olarak sınırsız dünyanın bir parçasını sunar:

Fark, bir dünya bulmak ile bir dünya yaratmak arasındaki fark olabilir: gerçekliğin halihazırda var olan malzemelerini kullanmak ile bu malzemeleri tamamen şekillenmiş bir vizyona dönüştürmek arasındaki fark; gözlemciden bağımsız olarak düzenler ile gözlemcinin izleyerek yarattığı düzenleri keşfetme çabaları arasındaki fark. Röntgencilik, özgürlük ve baskının uygun oranda bir karışımından oluştuğu için, kapalı filme özgü bir görsel araçtır: tehlikeli ve yasak bir şeyi görme özgürlüğü ile görme arzusunun ve bakışlarını başka yöne kaçıramayacağı konusunda farkındalık. Kapalı filmle rde, perdedeki dünyanın kusursuz tutarlılığına maruz kalan izleyici kurban konumundadır. Açık filmlerde ise, gerçeklik vizyonu yönetimele aynı olduğu varsayılan ve filme eşit biri olarak davet edilen izleyici misafir konumundadır.⁸

⁸ Leo Brady: *The World in a Frame: What We See in Films*. Garden City, NY: Anchor Press/Doubleday 1976: 49.



Resim 1.3 Harp Esirleri/Büyük Aldanış (La Grande Illusion, Fransa, 1937, Jean Renoir): Çerçevenin içiyle dışı arasında özgürce akan gerçeklik.

Bu yüzden, kapalı ve açık film formu arasındaki fark, pencere ve çerçeve arasındaki farkın bir başka ifadesi olarak değerlendirilebilir: pencere, öğeleri belirli bir düzene göre dağıtılmamış izlenimi veren daha büyük bir bütünün parçasını sunar. Bu nedenle izleyici açısından gerçeklik izlenimi her şeyden önce şeffaflığın bir sonucudur. Buna karşılık, çerçevenin ön plana çıkarılması dikkatleri malzemenin düzenlenişine yöneltilir. Çerçeve yalnızca bakan kişinin gözünde varolan bir sinemasal kompozisyonu tanımlarken, pencere de görüntünün sınırlarının ötesine taşan bir öykü dünyasını ima eder.

Pencere ve çerçeve kavramları, filmle izleyici arasındaki karmaşık mesafe ve yakınlık ilişkilerinin idaresine dayandığından, “klasik” olarak bilinen bir sinemasal üslup içerisinde bir arayagelir. Klasik sinema bedensiz/cisimsiz izleyicisini bir

adımlık mesafede tutarken aynı zamanda içine çeker. Bol miktarda olmakla birlikte mümkün olduğunca az dikkat çekmeye çalışan sinemasal araçların (kurgu, aydınlatma, çekim ölçeği ve açısı, özel efektler) uyumlu kullanımı sayesinde şeffaflık etkisi verir. Maksimum teknik ve teknoloji minimum dikkat çekmeye çalışır, bu sayede yalnızca manipüle araçlarını gizlemekle kalmaz yakınlık ve teklifsizlik izlenimi yaratan bir şeffaflık yaratmayı başarır. Bu paradoks, yani dolaylımsız izleme (pencere) etkisinin gelişkin araçlara ve sistematik kurallara bağlı oluşu, belki de bu özel üslubu bu kadar baskın, bir diğer deyişle izleyiciler için çok çekici, yapımcılar içinse çok pahalı kılan şeydir. İlk olarak Hollywood'da 1910'ların sonunda kursuzlaştırılan bu klasik üslup, gücü yetebilen film endüstrileri açısından en azından 1950'lerin sonuna kadar uluslararası hakimiyetini sürdürmüştür.⁹ Her ne kadar "Hollywood" ve "klasik" kavramları sıklıkla birbirlerinin yerine kullanılsalar da, çeşitli ülkelerde ve çeşitli dönemlerde pek çok popüler sinema formu kimi zaman yerel ve ulusal değişikliklerle genel olarak onun kurallarına uymuşlardır: bu normların hem Nazi dönemi filmlerde hem de Sosyalist Gerçekçi filmlerde kullanıldığını, hatta İtalyan Yeni Gerçekçiliği ile İngiliz "kitchen sink" [modern yaşamın sefil yönlerini anlatan dramalar] gerçekçiliğinde de geçerli olduğunu görüyoruz. Televizyon için yapılmış çağdaş filmlerin çoğu en azından iletişim aracını ve

⁹ ABD sinemasındaki klasik üslubun doğuşu konusunda bkz. David Bordwell, Janet Staiger ve Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Londra: Routledge & Kegan Paul 1985; Eileen Bowser: *History of the American Cinema 2: the Transformation of Cinema 1907-1915*. New York: Charles Scribner's Sons 1990; Charlie Keil: *Early American Cinema in Transition: Story, Style, and Filmmaking, 1907-1913*. Madison, WI: University of Wisconsin Press 2001.

onun yapaylığını ortadan kaldırma anlamında hâlâ klasik olarak değerlendirilebilir.

Klasik sinemada izleyici görünmez bir tanık konumundadır; onun varlığını tanımadan akıp giden anlatı karşısında görünmezdir. Bu nedenle de klasik üslupta ne doğrudan izleyiciye hitaba ne de oyuncunun kameraya bakışına yer verilir. Bu tarz tercihler (Fransız *Nouvelle Vague*'ında (Yeni Dalga) olduğu gibi) klasik sinemanın normatif yapısından bilinçli bir sapma ya da kırılmaya işaret eder. İlginçtir, aynı gerilim pencere-çerçeve olarak sinema kavramının geçerli olduğu farklı belgesel tarzları arasında da ortaya çıkar. Bazı belgesel tarzları (doğrudan sinema ya da ekibin ve teknolojinin, hem filmin izleyicileri hem de filme çekilen özneler karşısında görünmez olmaya çalıştığı "duvardaki sinek" yaklaşımı) dolayimsız bir gerçekliğe karşı izleyiciye görünürde saydam bir görüş sunarken, diğer tarzlar, özellikle de *cinéma vérité* (sinema gerçek), kamerayı bilinçli bir şekilde eylemler/tepkiler yaratmak için bir katalizör olarak kullanarak saydamlık (pencere) yanılsaması yaratmadan dünyaya yaklaşmak (ve çerçeveyi tersyüz etmek) ister. İzleyici ya görünmez bir tanık konumundadır ya da ondan bağımsız olarak gelişen ancak (sinemanın dışındaki) ortak bir dünyada meydana gelen olaylara sanal bir katılımcı olarak davet edilir.¹⁰ Bu nedenle, pencere ile çerçeve arasındaki dinamikte, bütün dramatik potansiyeli ve ürkütücü sonuçlarıyla *Arka Pencere*'nin ustaca ortaya koyduğu gibi, edilgen ile etkin, manipülasyon ile faillik, tanıklık etmek ile röntgencilik, sormusuzluk ile ahlaki yanıt arasında içsel bir yarılma vardır.

¹⁰ Belgesel alanındaki temel meselelere yönelik iyi bir değerlendirme için bkz. Bill Nichols: *Introduction to Documentary*. Bloomington, IN: Indiana University Press 2001.



Resim 1.4. Caspar David Friedrich, *Frau am Fenster* (Penceredeki Kadın: Manzarayı çerçeveleyen pencere).

Mesafeyi düzenlemesi ve esas olarak bedenden ayrılmış göz aracılığıyla tamalgıya [*apperception*] öncelik tanıması ile ta-

nımlanan bu görsel temsil geleneği sinemada ortaya çıkmamıştır, kökenleri Rönesans'tan bu yana klasik resimde kullanılan merkezi perspektife dayanır. Pek çok yazar gibi Stephen Heath de, sinemada kamera perspektifinin gelişimini on beşinci yüzyılda İtalya'da merkezi perspektifin keşfine dayandırır:

Temel olan şey penceredeki izleyici düşüncesidir, dünyaya yönelik bir görünüş sunan bir "*aperta finestra*": çerçevelemiş, ortalanmış, uyumlu ("*istoria*") [...] Quattrocento sistemi kavrayış skenografik bir uzam, izleyicinin gözüne seyirlik olarak sunulan bir uzam kavrayışıdır.¹¹

Buna karşın, bir teknik olarak perspektif ile simgesel bir form olarak perspektif arasında bir gerilim vardır. Teknik olarak, tek kaçış noktası ve bunun beraberinde getirdiği boyut ve ölçek, üç boyutlu gerçekliğin bir başka üç boyutlu gerçeklik ortaya çıkaracak tarzda örgütlenmiş iki boyutlu bir yüzeye indirgenmesini sağlar. Bu, başka bir dünya (hayali bir evren) olarak ya da izleyicinin kendi üç boyutlu dünyasının bir uzantısı olarak da deneyimlenebilir; sıkça değinilen bir efsaneye göre Lumière'lerin trenin gara girişini gösteren filmi lokomotifin gösterim mekânına girmek üzere olduğunu sanan insanların panik içinde kaçışmasına neden olurken, Lucas'ın *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*) filminde ilk kez Dolby ses kullanması izleyicilere uzay aracıyla aynı (işitsel) uzamı paylaştıkları duygusunu vermiştir (ayrıca bkz. 6. Bölüm). Simgesel bir form olarak perspektif, Batı hümanizminin, algı çerçevesi bir sahip olma eylemi ile ilişkilendirilen ya da eşitlenen tek bir bireyi

¹¹ Stephen Heath: "Narrative Space" [orijinali 1976]. *Questions of Cinema*. Londra: Macmillan/Bloomington, IN: Indiana University Press 1981: 19-75 (vurgular orijinal metinde).

“merkezine” alan bir dünyaya dair inancına dayanır;¹² burada, dünyaya açılan pencere ya duvarda bir kasaya da nesneler ve meta olarak insanlar dünyasını sergileyen bir mağaza vitrini olur. Sinemacılar, görüntüyü “düzleştirerek” (örn. *Çılgın Pierrot*’da [*Pierrot le fou*, 1965] Jean-Luc Godard) ya da çerçeveyi merkezsizleştirerek (*Nicht versöhnt* [Not Reconciled, 1965] Jean-Marie Straub ve Danièle Huillet), bu birbirleriyle çelişen “şeylerin yüzeyini” görmek ile “şeyler aracılığıyla görmek” özellikleri ile oynamaya çalıştılar.

Bu kısa tarih incelemesi ve film örneklerinin ortaya koymaya çalıştığı üzere, eğer bu karşıtlık gerçekçilerle konstrüktivistleri cepheleştirme şeklinde anlaşılıyorsa, pencere ve çerçeve analitik modelleri arasında eskiden beridir süregelen ve sağlam bir biçimde kemikleşmiş karşıtlığı parçalamak gerekebilir. Bu amaçla genel olarak bölünmenin farklı taraflarında durduğuna inanılan üç kuramcıyı kendi adlarına konuşturalım. Sinemayı kavramsallaştırma biçimleri açısından Rudolf Arnheim ve Sergey Ayzenştayn konstrüktivisttir, çerçeveyi ve onunla birlikte, filmsel dünyaya yapılan yaratıcı müdahaleyi vurgularlar; öte yandan film ortamının saydamlığına odaklandığı için genel olarak gerçekçi olarak görülen André Bazin’in de çerçeve hakkında söyleyecek önemli sözleri vardır ki bunlar, saydamlık ve ortama özgülük açısından da diğer ikisinin konumlarında ayırt edici olan şeyi çekip çıkarmaya yardımcı olabilir.

¹² Bkz. Erwin Panofsky: *Perspective as Symbolic Form* (çev. Christopher S. Wood). New York: Zone Books 1993 [orijinali Almanca 1927]; Erwin Panofsky: “Style and Medium in the Motion Picture” [orijinali Almanca 1936]. Leo Braudy ve Marshall Cohen (editörler): *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (altıncı baskı) içinde. New York: Oxford University Press 2004: 289-302. Ayrıca Western perspektifinin ideolojik bir eleştirisi için bkz. John Berger: *Ways of Seeing*. Londra: Penguin 1972.



Resim 1.5. Çılgın Pierrot: Düzleştirilmiş görüntü ve çarpık perspektif.

Rudolf Arnheim, Weimer Cumhuriyeti'nde partizan olmayan sol bir dergi olan *Die Weltbühne* için film eleştirmeni olarak çalışırken kendi film kuramını geliştirdi.¹³ Arnheim psikoloji diploması aldıktan sonra hem eleştirel sosyoloji hem de Gestalt teorisinde uzmanlaştı. Görünüşte birbiriyle bağdaşmayan bu eğitimsel geçmiş, 1932'de *Film as Art (Sanat Olarak Film)* başlığıyla yayımlanan ve onun film kuramına ana katkısı olan eserinde oldukça iyi bir şekilde kullanımasunuldu.¹⁴ Arnheim bu kitabında "film ortamının temel unsurları"ndan başlar ve bu hakim noktada durarak "film ve gerçeklik", yani sinemanın görünür dünyayı izleyiciye sunuşuyla gündelik insan algısı arasında bazı temel farklılıklar koyar. Arnheim'in kuramının merkezinde gerçekliğin izlenimi ile sıradan algı arasındaki sınırların bulunur: "Sinema filmleri aynı anda hem düzlem hem

¹³ Helmut H. Diederichs, Arnheim hakkındaki en kapsamlı web sayfasını İngilizce ve Almanca olarak şu adreste yayımlıyor: www.soZIAles.fh-dortmund.de/diederichs/amheim.htm (erişim: 7 Kasım 2008).

¹⁴ Rudolf Arnheim: *Film as Art*. Londra: Faber & Faber 1958 [orijinali Almanca 1932]. Metindeki diğer alıntılar bu baskıdandır.

katıdır” (s. 20). Arnheim, sinemanın gerçekliği kopyalamadığı yahut taklitetmediği, kendine ait bir dünya ve gerçeklik yarattığı sonucuna varır:

Dolayısıyla film, tiyatro gibi, kısmi bir yanılsama sunar. Belirli bir dereceye kadar gerçek yaşam izlenimi sunar [...]. Öte yandan, sahnenin asla yapamayacağı bir biçimde, resmin doğasından da güçlü bir şekilde pay alır. Rengin, üç boyutlu derinliğin yokluğuyla, perdenin kenarlarıyla keskin bir biçimde sınırlanmış olmasıyla ve benzeriyle film, gerçekçiliğinden tatmin edici bir biçimde soyunmuştur. Film aynı zamanda hem düz bir resim, bir kartpostalıdır hem de bir canlı eylem sahnesidir. (s. 31)

İnsanın biçimleri ayırt etme ve örüntü yaratma, dış duyuusal algıdan iç örgütlenmeler geliştirme yönündeki içkin zihinsel kapasiteleri, Gestalt kuramına göre, böylesi bir “kısmi yanılsama”nın içini doldurmak için gerekli olan koşullardır. Filme sanat statüsü bahşeden, ama aynı zamanda ona gerçeklik kazandıran şey, izleyicinin bir *Gestalt* yaratmak (bir dizi birbiriyle bağlantısız duyu izleniminden, parçaların toplamından daha büyük olan bir bütün inşa etmek) yatkınlığıdır. Farklı bir biçimde söylersek: paylaşılan bir çerçevenin içinden bambaşka verileri ve duyulanımları alıp birleştiren bilişsel bir edim, filmi anlamamız için temel öncüdür. Burada çerçeve, dünyaya erişim sağlayan saydam bir düzlemden ziyade sürekli bir kısıtlama ve bilişsel görevdir.

Bu konum Arnheim’ı, güçlü bir biçimde, filmin özgüllüğünü ve artistik meziyetlerini yalnızca dışarıdaki dünyayı gösterebilme gücünde, yani gerçekçilik iddiasından değil, daha ziyade gündelik algıyla filmsel algı arasındaki mesafede gören 1920 ve 1930’ların ana akım kuramcılarının içine yerleştirir. Eğer film izleyiciyi dünyayla tam bir duyuusal, yani uzamsal, renkli ve akustik karşılaşmayla etkileyecek olsa, bu durumda

film gerçeklikten ayrılamaz ve sonuç olarak onun mekanik bir ikizinden/katlanmasından başka bir şey olamaz. Bu çoğaltma işlemi sanat statüsüne ulaşamaz çünkü sanat —o dönemlerin yaygın savına göre— etkin insan katılımını önvarsayar ki bu dahil olma durumu, bir makine tarafından üretilemez. Bu perspektife göre, sanat olarak film, sanatçının yaratıcı müdahalesine yaslanır, mekanik çoğaltma ise yalnızca onun üretim aracı olarak hizmet görür. Arnheim (ve o dönemdeki başka kişiler) için, bu yeni ortamın sanatsal meydan okuması tam da yokluktan ve eksiklikten (rengin, doğalcı sesin, üç boyutluluğun yokluğu ve eksikliği) kaynaklanıyordu.

Sonuç olarak Arnheim, 1920'lerin sonunda ortaya çıkan sesli filme yönelik kuşkuculuğunu korudu. Bu yeni teknolojik ek, ezici bir baskınlıkla ("talkies" denilen sesli filmlerde olduğu gibi) doğalcı tarzda kullanıldığı sürece filmi gerçekliğin yenisinden üretimine doğru itti. Yani Arnheim'in 1930 civarında yayımlanan ve sinemada sesi reddeden bir dizi denemeyi (bunlara iyi bir örnek, programatik bir başlık taşıyan "Sessiz Güzellik ve Gürültülü Saçmalık"tır [Silent Beauty and Noisy Nonsense]) geliştirdikten sonra sinemaya yalnızca ara sıra değinmesinde şaşacak bir şey yok.¹⁵ Ona göre, sesli film, birbiriyile uyumsuz iki sanat biçiminin (sessiz film ve radyo oyunu) kabul edilmez bir uzlaşmasının sonucuydu, bu konumu kuramsal düşüncelerinin köşe taşı oluşturduğu "Yeni Laokoon" (The New Laocoon) başlıklı yazısında özetliyordu.¹⁶ Arnheim, hayatının üretkenliği sürdürdüğü kalan kısmında radyo, fotoğraf ve sanatlarda görsel algının psikolojisine yoğunlaştı.

¹⁵ Rudolf Arnheim: "Silent Beauty and Noisy Nonsense" [orijinali Almanca 1929]. *Film Essays and Criticism* (çev. Brenda Benthien). Madison, WI: University of Wisconsin Press 1997: 147-51 içinde.

¹⁶ Rudolf Arnheim: "The New Laocoon". *Film as Art*. Londra: Faber & Faber 1958 içinde.

Arnheim böylece çerçeveyi gündelik algıdan yapılan bir soyutlama unsuru olarak öne çıkartırken, aynı zamanda yönetmen de olan bir başka kuramcı, Sergey Ayzenştayn, çerçeveyi, kendi montaj kuramını geliştirmek için kullandı.

Potemkin Zırhlısı (Bronenosez "Potemkin", SSCB, 1925), *Ekim/Dünyayı Sarsan On Gün* (Oktjabr, SSCB, 1927) ya da *Korunç İvan* (Ivan Grozny, iki bölüm, SSCB, 1943) gibi filmleriyle Ayzenştayn, dünya sinemasının en önemli yönetmenlerinden biri haline gelmekle kalmadı, yıllar ilerledikçe giderek daha muazzam bir etkisi olduğu anlaşılan, sistematik değilse bile kapsamlı bir kuramsal miras bıraktı. Devrimci avangardın görüşlerini sahiplenen Ayzenştayn, Sovyet meslektaşları Dziga Vertov ve Vsevolod Pudovkin'le birlikte pratik film yapma işi ile teorik metin yazma işi arasında bir ayrım götmedi: teori ve pratik birbirini tamamlar ve koşullandırır, bunlar ancak diyalektik birlik açısından anlaşılabilir. Bu ilkeden hareketle Ayzenştayn, vaktinin önemli bir kısmını Moskova Film Okulu'nda ders vermeye ayırdı, dünyada türünün ilk örneği idi bu. Ayzenştayn yarım düzine dili akıcı olarak konuşabilen, Kabuki tiyatrosuyla da Marksist diyalektikle ilgilendiği kadar etkin biçimde ilgilenen ve hem kuantum mekaniğinde hem psikanalizde derin bilgi sahibi olan evrensel bir dehaydı. Ayzenştayn'ın fikirleriyle hemhal olacak herkesin karşısındaki karmaşık sorun, yalnızca bu geniş bir yelpazeye yayılan referanslar üzerinde uzmanlaşmak değil, bu fikirlerin kolaylıkla özetlenememesi ya da tutarlı/kendisiyle çelişmeyen bir kurama dönüştürülememesidir.¹⁷ Ayzenştayn'ın düşüncesi, birkaç

¹⁷ Ayzenştayn'ın eserlerine yönelik (teorik ve pratik) bir genel bakış için bkz. Jacques Aumont: *Montage Eisenstein*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1987 [orijinali Fransızca 1979]; David Bordwell: *The Cinema of Eisenstein*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1993. Ayzenştayn'ın tüm hayatının labirentvari yöreğine biyografik bir genel bakış

aksiyom üzerinde yükselen bir temele sahip, açık bir şekilde yapılandırılmış kuramsal binadan ziyade, Jorge Luis Borges'in bir kısa öyküsü yahut M. C. Esher'in bir çizimi gibi, kişinin birden yolunu kaybedebileceği çok boyutlu bir labirenti hatırlatır. Ama yine de, en azından gelecek kuşakların gözünden bakıldığında, Ayzenştayn'ın (film kuramsal) düşünceleri tek bir kavramla, montaj kavramıyla ilişkilidir.¹⁸ Bu kavramın, düpedüz çelişkili yahut karşılıklı olarak birbirini dışlayan diyemesek bile, başlangıçta ona bağlı olmayan çok sayıdan üans kazanmış olması, fikirlerini kağıt parçalarına yazan, metinlerini sürekli olarak gözden geçiren ve böylece Moskova Devlet Arşivi'ndeki en büyük bireysel koleksiyonu oluşturan bir barok düşünür söz konusu olduğunda sürpriz olmamalı.¹⁹ Ayzenştayn'ın kendisinin de düşüncesine giriş için çok fazla materyal sunabileceğini aklımızda tutarak, burada, [onun düşüncesinde] çerçeveleme açısından özellikle ilginç olan birkaç momenti seçip öne çıkarmakla yetineceğiz.²⁰

için, bkz Marie Seton: *Sergei M. Eisenstein: a Biography*. New York: Grove 1960; Yon Barna: *Eisenstein* (Önsöz: Jay Leyda). Londra: Seeker & Warburg 1973 [orijinali Rumence 1966]; Ronald Bergan: *Sergei Eisenstein: a Life in Conflict*. Londra: Little, Brown and Company 1997.

¹⁸ Aumont'un kitabının bunu daha başlığından itibaren ilan etmesi pek de tesadüf sayılmaz: *Montage Eisenstein* (Bloomington, IN: Indiana University Press 1987).

¹⁹ Ayzenştayn'ın yazılarının çeşitli derlemeleri mevcut, bunların arasındaki en kapsamlısı altı ciltlik Rusça baskıdır (*Izbrannye prozvedeniia v shesti tomakh*, Moskova 1960-9). Buradaki alıntılar dört ciltlik İngilizce baskıdan alınmıştır; Sergej Eisenstein: *Selected Works* (Hazırlayan: Richard Taylor). Londra: British Film Institute 1988, 1991, 1995, 1996.

²⁰ Ayzenştayn'ın düşüncesindeki gelişimlere yönelik özlü genel bakışlar sağlayan giriş metinleri için şu örnekler verilebilir: Dudley Andrew: "Sergei Eisenstein". *The Major Film Theories: an Introduction*. New York: Oxford University Press 1976: 42-75 içinde; Vance Kepley Jr.: "Eisenstein

Ayzenştayn'a göre, görüntünün sınırı olarak çerçeve ile belimlenen nesne olarak çerçeve arasında üretken bir gerilim vardır:

Kameranın konumu, yönetmenin örgütleyici mantığı ile çarpışan fenomenin eylemsiz [*inert*] mantığı arasındaki, kamera açısının diyalektliğini üreten çatışmanın maddileşmesini temsil eder.²¹

Bu açıdan, onun düşüncesi Rönesans'ın perspektifinden evrilmiş olmaktan ziyade Japon kültüründe hakim olan resimsel dil ve tasarım biçimleri gibi çok farklı kültürel geleneklerden, en azından Ayzenştayn'ın onları anlama biçiminden ilham alır. Yönetmen, çerçevenin hem yapay hem verili görüldüğü Batılı "sahnesel" kamera yerleştirme yöntemine karşı çıkıyor, bunun yerine çerçevenin bir bütünlükten (bir manzara ya da sahne) bir ayrıntıyı seçmek üzere kullanıldığı, böylece kameranın bir parça-bütün ilişkisi kurarak dünyayı temellük ettiği Japon yöntemini savunuyordu. Bu da Ayzenştayn'ın kendi adına bir yöntem ileri sürmesini sağladı, buna göre yönetmen "mercek aracılığıyla gerçeklikten bir parçayı kesip alıyor"du.²² Bu formülleştirme ise, Japon gravür sanatçılarından daha çok Marksizmin devrimci pathosuna adanmış görünür; yönetmen yine de seyircinin etkin olması için montajda önemli unsurların örtük olarak kalması yönündeki kanaati Japon sanatçıları

and Soviet Cinema". Peter Lehman (haz.): *Defining Cinema*. Londra: Athlone Press 1997 : 37-55 içinde.

²¹ Sergei M. Eisenstein: "Beyond the Shot" (1929). *Selected Works, Vol.1: Writings 1922-1934* (ed. ve çev. Richard Taylor). Londra: British Film Institute: 138-50 içinde.

²² Sergei M. Eisenstein: "Beyond the Shot" (1929). *Selected Works, Vol.1: Writings 1922-1934* (ed. ve çev. Richard Taylor). Londra: British Film Institute: 148 [çeviri değiştirildi, orijinali: Sergei Mikhailovich Eizenshtein [Eisenstein], *Montazh*, ed. Naum Kleiman (Moskova: Muzei Kino 2000), 500].

dan almıştı. Kamera merceklerinin yakalamak zorunda olduğu şey, dünyanın, söz gelişi Lumière filmlerindeki uzun çekimlerin yakalayamayacağı karmaşık bütünlüğüdür, ama bu bütünlükten dışarıya uyarlanan [ekstrapolasyona tabi tutulan] çekimlerin çarpışması olarak. Uzun çekim ya da sekans çekim, çerçevesi yalnızca insan bedeninin ve onun görsel duyusunun ölçeği ve yönelimiyle belirlendiği için, Ayzenştayn'a göre bir "kafes"ten ibarettir, çünkü bireyin durduğu yerden türetilen her tür estetiğin ötesindeki (Marksist-Leninist tarih mantığının da örtük olarak bulunan) tarihsel kuvvetleri temsil edemez. Elbette Ayzenştayn da çerçevenin dikdörtgen şeklini kullanmaktan kaçamazdı,²³ ama bu dikdörtgenin içerdiği kompozisyon ve dinamizm olanaklarını tam olarak kullanabilmek için hiçbir çabayı esirgemedi; diyagonallerin a-simetrilerin ve paralellerin kullanımı bu çabalara örnektir.



Resim 1.6. Japon ukiyo-e: Çerçeve için montaja bir örnek.

²³ Bkz. Sergej M. Eisenstein: "The Dynamic Square" (1931). *Selected Works, Vol. 1: Writings 1922-1935*. Londra: British Film Institute 1988: 206-18.

Çerçevelemeye karar verdikten sonra, yönetmenin görevi bu nesneleri (çekimleri) seçip sekanslar üzerinde düzenlemektir, yani montajdır. İlk olarak Fordist montaj hattı (endüstriyel) üretim tarzından ve inşaat sanayinin modüler ilkelerinden ödünç alınan bu terimin bir evin (tuğla tuğla) inşa edilmesiyle yahut bir otomobilin hazır parçalar kullanılarak monte edilmesiyle doğru dan koşutluk içinde olduğunu düşünmek hatalı bir kavrayış olur. Çünkü Ayzenştayn'a göre, çekim bir hücredir ve tıpkı yaşayan bir organizmada olduğu gibi, daha büyük bütün içinde özgül bir işlevi yerine getirirse de, müstakil [*self-contained*] bir parçadır:

Çekim hiçbir şekilde bir montaj *elemanı* değildir. Çekim bir montaj hücresidir. [...] Öyleyse montajı ve sonuç olarak onun embriyosunu, yani çekimi karakterize eden şey nedir? Çarpışma. İki bitişik fragman arasındaki çatışma.²⁴

İşte bu, çekimler arasındaki temel ilişki olarak çatışma fikrinden hareket eden Ayzenştayn — yenilikçi tiyatrocı V.E. Meyerhold'un rehberliğinde gerçekleştirilmiş deneylere yaslanarak — 1920'lerin ortasında kendi çığır açıcı kavramı "atraksiyonların montajı"nı geliştirdi. Sinemanın, panayır yeri ve vodvil gibi diğer popüler eğlence formlarıyla atraksiyonları, yani kısa fragmanları (çekimleri ya da sahneleri), seyirci üzerinde özgül bir etki yaratacak şekilde birleştirmesi gerekir. O dönem popüler olan, insan doğasının davranışçı kavrayışına göre (Pavlov'un "koşullu refleksleri" genç Sovyetler Birliği'nin endüstriyel üretkenliğini artırma girişimlerinde son derece etkiliydi), Ayzenştayn, belirli uyarıcıların, bu durumda çekimlerin ya da sahnelerin, seyircide, bilimsel olarak incelenebilecek ve

²⁴ Sergej M. Eisenstein: "Beyond the Shot" (1929). *Selected Works, Vol.1: Writings 1922-1934* (ed. ve çev. Richard Taylor). Londra: British Film Institute/Bloomington ve Indiana: Indiana University Press 1988: 138-50.

istendiği zaman yeniden üretilebilecek belirli tepkiler ortaya çıkardığını varsayıyordu. Bir film, "onun psişesi üzerinde uygulanan bir dizi hesaplanmış basınç yoluyla, seyirciyi arzu edilen yönde etkileyebilir".²⁵ Böylesi ifadeler, Ayzenştayn'ın gerçekliğin mimetik yeniden üretimiyle kesinlikle ilgilenmediğini, asıl, ancak kendileri de "bilimsel" ilkelere yaslanan ve belirli bir amaca doğru eğilip bükülebilecek sanatsal araçlar yoluyla ortaya çıkarılabilecek belirtik deneyimlerin konstrüktivist bir tarzda inşa edilmesiyle ilgilendiğini açık bir şekilde ortaya koyuyor:

Bir atraksiyon [...] bizim anlayışımızda herhangi bir tanımlanabilir olgudur ki onun, seyircinin dikkatinde ve duygulanımında belirli bir etki uyguladığı bilinmektedir ve bu ispatlanmıştır; bu olgu diğer atraksiyonlarla birleşerek, izleyicinin duygularını yapımın amaçlarının belirlediği herhangi bir yöne doğru yoğunlaştırma niteliğine sahiptir. Bu açıdan bakıldığında, film, olayların basit bir sunumuna da gösterilmesi değildir: film daha çok, dar bir biçimde olaylar dizisiyle ilgili planlardan ve izleyiciyi amaçna göre şekillendirmekten bağımsız olarak olayların seçimi ve birbirleriyle karşılaştırılması olmalıdır.²⁶

Nitekim beden ve duyular ortadan kalkmaz, ama yer değiştirirler: gerçekçi kuramlarda özneyken, konstrüktivist kuramlarda nesne haline gelirler. Ayzenştayn'ın seyircinin yanı sıra

²⁵ Sergej M. Eisenstein: "The Montage of Film Attractions" (1924). *Selected Works, Vol. 1: Writings 1922-1934* (ed. ve çev. Richard Taylor). Londra: British Film Institute/Bloomington ve Indiana: Indiana University Press 1988: 39-58 içinde.

²⁶ Sergej M. Eisenstein: "The Montage of Film Attractions" (1924). *Selected Works, Vol. 1: Writings 1922-1934* (ed. ve çev. Richard Taylor). Londra: British Film Institute/Bloomington ve Indiana: Indiana University Press 1988: 40n.

seyir yeri uzamı olan kolektif alımlamanın rolü konusundaki fikirleri onun dönemindeki sinemanın normal koşullarını akla getirir. Fakat Ayzenştayn, sıklıkla gerçekliğini yeniden yaratılmasına ya da onun seyirlikekranına dayandığı varsayılan bir kültürel forma, belirgin bir performatif (yahut onun tercih edeceği terimle, “diyalektik”) boyut kazandırdı: artık sinemasal olayı oluşturan şey birbirlerini karşılıklı inşa eden film ve seyirci arasındaki dinamik etkileşimdir.

1920’lerin sonuna doğru Ayzenştayn çeşitli formlar sapta-
yarak montaj şemasını geliştirdi. Böylece *Eski ve Yeni/Genel Çizgi* (*Stare I Novoe/General’Naja Linija*, SSCB, 1926-9) filminin izinde beş montaj çeşidinden oluşan bir tipoloji formülleştir-di.²⁷ *Metrik montaj*, saf zamansal ölçümlerdir ve “çekimlerin mutlak uzunluğu”nu temel alır (186). *Ritmik montaj*, tek tek çekimlerin uzunluğu ile içerikleri arasında bir ilişki yaratır. Ayzenştayn örnek olarak *Potemkin*’den meşhur Odessa merdivenleri sekansını verir, burada merdivenlerden inen askerlerin hareketi montajın temposunu etkiler:

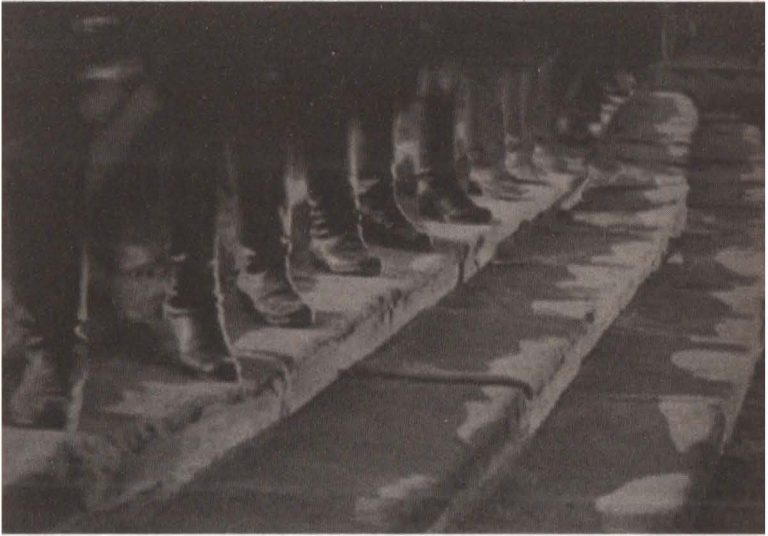
Orada merdivenlerden inen askerlerin ayaklarının “davul vuruşu” bütün metrik konvansiyonları yok eder. Ölçünün belirlediği aralıkların dışında gerçekleşir ve her seferinde farklı bir çekim çözünürlüğünde belirir.²⁸

Diğer iki adım — *tonal ve üsttonal montaj* — çekim içindeki hareketlerden, formlardan ve yoğunluklardan oluşturulur. Ay-

²⁷ Bkz. Sergej M. Eisenstein: “The Fourth Dimension in Cinema” (1929). *Selected Works, Vol. 1: Writings 1922-1934* (ed. ve çev. Richard Taylor) . Londra: British Film Institute/ Bloomington ve Indiana: Indiana University Press 1988: 181-94 içinde.

²⁸ Sergej M. Eisenstein: “The Fourth Dimension in Cinema” (1929). *Selected Works, Vol. 1: Writings 1922-1934* (ed. ve çev. Richard Taylor). Londra: British Film Institute/Bloomington ve Indiana: Indiana University Press 1988: 188 içinde.

zenştayn, ritmik montajı açıklarken başlı başına hareketi atıfta bulunur, tonal ve üsttonal montaj ise "titreşim"lerle ilgilidir; bu, görüntü kompozisyonu (diyagonal olarak geçen yelkenliler), parlaklık ve gölgelendirme nitelikleri, geometrik formların belirli birleşimleri (eğimli bir kemerin altında yukarıyı gösteren sivri nesneler) ve hatta çekimlerin duygusal içeriğine dair özgül durumları ifade eden bir şemsiye terimdir bu. Tonal montaj "titreşimler" in baskın niteliklerine, "çekimden türetilen her türden titreşim" e atıfta bulunurken, üsttonal montajsa, tersine, çekimdeki marjinal ya da değişen unsurlara atıfta bulunur.



Resim 1.7. Potemkin Zırhlısı (SSCB, 1925, Sergey Ayzenştayn): Merdivenden inen askerlerin ayaklarının davul vuruları.

Bu dört tür montaj Pavlovcu uyaran-tepki şemasındaki bir tetikleyici gibi işlev görür: belirliduyguları şekillendirmek ya da yaratmak üzere bir araya getirilmiş özgül teknikler cephaneliği. Ayzenştayn'ın normatif şemasına göre gerçekten büyük

bir filmi yaratan şey bu farklı fakat birbirini tamamlayan montaj formlarıdır: “Bunlar, birbirleriyle çatışmalı bir ilişkiye girdikleri zaman tam anlamıyla bir *montaj inşası* haline gelirler.” (191), yani birbirinden ayrı formlar, klasik sinema teorilerinde olduğu gibi uyumlu bir biçimde birleştirilmedikleri, fakat seyirci, önceden belirlenmiş bir fikri ya da deneyimi kavraması için bilinçli olarak üretilmiş çatışmalarla koşullandığı zaman. Beşinci düzey olan *entelektüel montaj*, Pavlov’un uyarıcı-tepki şemasını aşarak daha çapraşık kavramsal biçimlere doğru ilerler: Ayzenştayn, metafor, karşılaştırma, kapsamlama [*synecdoche*] ve genel olarak dil temelli iletişimle sınırlı olan diğer söz sanatları gibi karmaşık yapıları sinemaya açmak istiyordu. Atraksiyonlar montajının temel hedefi izleyicinin duygusal denetimiyken, entelektüel montaj seyirciden (imgeler yoluyla sunulan) belirli bir düşünce zincirini izlemesini ister. Burada Ayzenştayn, psikolojik uyarıcılar doğrudan beynin içinde üretildiği zaman olup bitenlere anırtmada bulunur (7. Bölüm’de eğileceğimiz Gilles Deleuze’ün bir kez daha gündeme getireceği “bilişselci” bir husus): “farklı bir şekilde birleştirilmiş entelektüel bir uyarı ile harekete geçirildiği zaman, düşünce a y gıtının daha üst sinir sisteminin dokularında özdeş bir tepki üretir” (193). Bu montaj formunun temel örneği *Ekim*’deki diegetik bir slogan olan “Tanrı ve Atayurdumuz için”in (Bolşeviklere karşı savaşan karşı-devrimci kuvvetler bu slogan altında savaşıyorlardı) din ve milliyetçiliğin doğası konusunda diegetik olmayan kısa bir düşünce süreci başlattığı bir sekansın montajıdır. Bunu takip eden hızlı ikonik imgeler geçidi, adeta bir görsel-antropoloji makalesi yazarak seyirciye içi boş bir kavram tapınımlı durumunu kavratmak ister. Düşünceyi yönlendiren şey film olsa da, yine de seyircinin sahip olduğu bilişsel, ahlaki ve duygulanımsal çağrışımlara bağlıdır, çünkü bu unutulmaz sekansta film ve zihin kısa devreye uğratılır.

André Bazin birçok bakımdan Ayzenştayn'ın karşı kutbunda yer alır; bu karşıtlık en açık biçimiyle Bazin'in programatik bir başlık taşıyan "Montage interdit" yazısında görülür, burada "montaj" terimi dolaylı olarak Ayzenştayn'a atıfta bulunur.²⁹ Siyasi açıdan Bazin'in Katolik hümanizmi Ayzenştayn'ın devrimci komünizminden fersah fersah uzaktadır. Yani Bazin'in İtalyan Yeni Gerçekçiliği'ne bağlılığı yalnızca estetik nedenlerden değil, bir o kadar da faşizme karşı ortak davada birleşen Katolikler ve Komünistlerin yarattığı bir harekete duyduğu sosyo-politik sempatiden ötürüdür: savaş sonrası harap haldeki Avrupa'da yazar, soykırımın ve kitlesel imhaların neredeyse akla sığmaz dehşetiyle karşılaşan Bazin, Roberto Rossellini, Vittorio de Sica ve Luchino Visconti'nin ilk eserlerinde, birçok çağdaşları tarafından totaliter rejimler tarafından kullanılmaya (ya da istismar edilmeye) müsait bir film üslubunu reddetmelerini anlıyordu.³⁰ Sinema bir kitle iletişim aracı ve kitleleri seferber etme aracı olarak Nazi Almanya'sı, Faşist İtalya ve Stalinist Sovyetler Birliği'nin resmi propagandasında merkezi bir rol oynadı, böylece de 1920'ler ve 1930'larda Walter Benjamin, Bertolt Brecht ve Siegfried Kracauer gibi solcu yazarların konstrüktivist montaja verdikleri devrimci coşkunluk havası yitip gitti.³¹ İtalya'da Faşizmin ardında bıraktığı

²⁹ "The Virtues and Limitations of Montage" başlıklı İngilizce makalede. *What is Cinema?, Volume 1* içinde (Önsöz: Jean Renoir, Giriş: Hugh Gray). Berkeley ve Los Angeles, CA: University of California Press 1967: 41-52.

³⁰ Bu konuda şu makalesine bkz.: "An Aesthetic of Reality: Cinematic Realism and the Italian School of the Liberation". *What is Cinema?, Volume 2* (önsöz: Dudley Andrew, Giriş: François Truffaut). Berkeley ve Los Angeles, CA: University of California Press 2005: 16-40 içinde.

³¹ Bu konuların klasik formülasyonları şu eserlerde bulunabilir: Walter Benjamin: "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction";

inkâr ortamından büyüyen film hareketi, bu düşkün sanat formunu günahlarından arındırma hakkını kendinde görüyordu. Yeni Gerçekçilik, bu ortamın haddini aşıp gerçekliği değiştirmeye girişmeden önceki gerçekliği gösterme yeteneğine ilişkin inancı yenilemek üzere sinema üstünde hak iddia etmek ve onu yeniden sahiplenmek istedi. Bu, siyasi olarak, Avrupa sinemasını “yeni dalgalar” adı altında, estetik yönergelerine her zaman uyulmasa da, ta 1980'lere kadar şekillenecek bir dizi yenilikçi modernist sinema hareketinin ilk halkasıydı.



Resim 1.8. Roma, Açık Şehir (*Roma, città aperta*, 1945): Politik ve etik bir sinema eylemi olarak Yeni Gerçekçilik.

Bazin, kamerayı doğru konuma yerleştirip önünde ne varsa kaydetmeye bıraktığı zaman filmin dünyayı olduğu gibi

Siegfried Kracauer: “The Mass Ornament”. *The Mass Ornament: Weimar Essays*. Cambridge: Harvard University Press 1995: 74-86 içinde.

gösterebileceğine inanıyordu, ama genel kanaatin aksine, montajın, hileli çekimlerin [trick shot] ve kesmelerin bütün formlarını reddetmiyordu. Kurulu bir gerçekliği manipüle eden yahut belirli bir mesaj üretmek üzere dönüştüren kurguyu kuşkulu buluyordu, yalnızca siyasi nedenlerle değil, sinemanın gerçekten biricik olan tek yanını, gerçekliği insan müdahalesi olmaksızın mekanik olarak kaydetme yanını ihlal ettiği için. Sinemanın bu olanağını yeniden yürürlüğe sokmak, hem son derece politik ("devrimci") hem de amaçlı olarak etik ("hümanist") görünüyordu ona. Gördüğü şeyin yeni ayrımlar olduğuna yönelik bir uyarı olarak, 1947'den itibaren İtalya'yı ve onun sinemasını savunmaya başladı:

Bir anlamda İtalya daha üç yaşında [...]. Bir kez daha terörün ve nefretin pençesine düşmüş bir dünyada, gerçeğin artık gerçeklik adına istenmediği, daha ziyade siyasi bir simge olarak reddedildiği yahut dışarıda bırakıldığı bir dünyada, İtalyan sineması, resmettiği dönemin orta yerinde, devrimci hümanizmi koruyan tek sinema dır.³²

Ne var ki Bazin'i psikolojik gerçekçiliğin geleneksel film estetiği alanına yerleştirmek temel bir yanlış olur. Bazin çeşitli vesilelerle on dokuzuncu yüzyıl Fransız edebiyatında (temel olarak Gustave Flaubert'in eserlerinde ya da Doğalcılık etiketi altında, Emile Zola'nın eserlerinde) ortaya çıkan gerçekçi konvansiyonların eleştirel olamayan bir biçimde uygulanmasına karşı saldırıya geçti: "Buna karşı, gündelik hayattaki tamalgı, tanıma ve zihinsel ayrıntılandırma alışkanlığının sinemada yapısal olarak yeniden üretildiği bir algısal deneyim gerçekçi-

³² André Bazin: "An Aesthetic of Reality: Cinematic Realism and the Italian School of the Liberation". *What is Cinema?, Volume 2* (Önsöz: Dudley Andrew, Giriş: François Truffaut). Berkeley ve Los Angeles, CA: University of California Press 2005: 20-1 (vurgular orijinal metinde).

liğini onayladı.”³³ Bu alıntının da gösterdiği gibi, Bazin’e göre gerçekçilik her zaman, yalnızca algıda değil aynı zamanda özgül toplumsal gerçeklikte de temellenen bir sorundur. Bir başka deyişle, Bazin için gerçekçilik, uygulanabilecek bir üslup yahut seyircide ortaya çıkartılacak bir etkiden çok, filmcinin kendi malzemesine karşı benimsediği bir tutum ya da duruştur:

Eğer bu sözcüğün [Yeni Gerçekçilik] herhangi bir anlamı olacaksa — yorumunda ortaya çıkan farklılıklar ne olursa olsun, asgari bir mutabakatın üstünde ve ötesinde — öncelikle o, gerçeklikte belirli bir “bütünlük” olduğu iddiasıyla, geleneksel dramatik sistemlere ve de edebiyat ve filmlerden aşına olduğumuz diğer bilinen gerçekçilik türlerine karşıtlık halinde durur [...]. Yeni Gerçekçilik, şeyleri bütün halinde görmeye yatkın bir bilinç tarafından bütün olarak tasavvur edilen gerçekliğin tarifidir. Yeni Gerçekçilik, gerçekçiliğinin şeyleri görmenin tikel bir biçimi olarak özneyi seçme işiyle fazla ilgilenmemesiyle, kendisinden önce gelen gerçekçi estetiğe ve özellikle de doğalcılık ve doğruculuğa [verizm] karşıdır. [...] Yeni Gerçekçilik, tanım gereği, karakterlerinin ve onların eylemlerinin politik, psikolojik, mantıksal ya da sosyal çözümlemesini yapmayı reddeder. Gerçekliğe bir bütün halinde bakar, kavranamaz değil fakat kesinlikle bölünmez bir birlik olarak.³⁴

³³ Dudley Andrew: *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press 1984: 50. Ayrıca Bazin’in şu yazısına bakınız: “In Defense of Rossellini”. *What is Cinema?*, Volume 2 (Önsöz: Dudley Andrew, Giriş: François Truffaut). Berkeley ve Los Angeles, CA: University of California Press 2005: 93-101 içinde.

³⁴ André Bazin: “In Defense of Rossellini”. *What is Cinema?*, Volume 2 (Önsöz: Dudley Andrew, Giriş: François Truffaut). Berkeley ve Los Angeles, CA: University of California Press 2005: 97.



Resim 1.9. *Bisiklet Hırsızları* (*Ladri di Biciclette*, 1948): Gerçekliğin ontolojik birliği.

“Bölünmez bütün” olarak gerçeklik fikri Bazin tarafından tekrar tekrar kullanılır ve filmin kucakladığı şeylerin — Bazin’in deyişiyle “olgu”nun— filmin saygı duyması gereken bir ontolojik birliğe sahip olduğu anlamına gelir. Filmsel inşa nın en küçük birimide bu yüzden (Ayzenştayn’ın ya da analitik montajın ileri süreceği üzere) çekim ya da sahne, yani yapımın ürettiği teknik bir nicelik değil, “olgu”dur; tekniği ve teknolojiyi aşır geçiren verili ve önceden var olan unsurdur. Bazin kesmeyi yasaklamaz; ama montaj kuramlarına karşıt olarak filmin anlamı, unsurların çarpışmasından ve birbirine tutunmasından değil, filmi yapanın duyarlılığından (“şeyleri bütün halinde görmeye yatkın bir bilinç”ten) süzülen şeylerin (“bütün olarak tasavvure edilen gerçekliğin”) ontolojik mevcudiyetinden çıkar. Konvansiyonel (yeni-gerçekçi olmayan) bir

film, şeyleri ve olguları yaratırken, yeni gerçekçi film kendini bunlara tabi kılar. İdeal olarak, — *Bisiklet Hırsızları* (*Ladri di Biciclette*, İtalya, 1948, Vittorio de Sica) ya da *Yer Sarsılıyor* (*La Terra Trema*, İtalya, 1948, Luchino Visconti) olduğu gibi — verili bir gerçekliğe ya da özgül bir çevreye yahut — Roberto Rossellini'nin *Roma, Açık Şehir* (*Roma Città Aperta*, İtalya, 1945) ya da *Hemşeri* (*Païsa*, İtalya, 1946) filmlerinde olduğu gibi — belirli bir tarihsel duruma açılan bir penceredir. Mantıksal olarak bu vargıya ulaşan Bazin'in kuramının kaçış noktası, *Bisiklet Hırsızları*'na ilişkin bir tartışmada abartılı olarak formülleştirilen, filmin ve onun yapaylığının ortadan kayboluşudur: "Artık oyuncu yok, hikâyeyi yok, set yok, bu demek ki sinemada artık gerçekliğin kusursuz estetik yanılması yok."³⁵ Bazin'in özelemlerinin azından bazılarını gerçekleştiren bir örnek *Umberto D.*'deki (İtalya, 1952, Vittorio de Sica) bir ev hizmetçisinin sabah rutininin neredeyse gerçek-zamanlı diyeceğimiz bir biçimde gösterildiği sahne olabilir.³⁶

Bazin, geleneksel Gerçekçiliği köprü inşa etmek gibi belirli bir amaç için üretilen tuğlalarla kıyaslarken, Yeni-Gerçekçiliği bir nehirde yüzen iri kayalara benzetir: bu kayaları kullanarak karşıya geçebilirsiniz, ama onlar bu amaç için yapılmamışlardır. Sonuç olarak, onların kullanılması "taşın gerçekliği"ni değiştirmeyecektir:

³⁵ André Bazin: "Ladri di biciclette"/"Bicycle Thief". *What is Cinema?*, Volume 2 (Önsöz: Dudley Andrew, Giriş: François Truffaut). Berkeley ve Los Angeles, CA: University of California Press 2005: 47-60 içinde, burada 60.

³⁶ André Bazin: "De Sica: Metteur en Scène". *What is Cinema?*, Volume 2 (Önsöz: Dudley Andrew, Giriş: François Truffaut). Berkeley ve Los Angeles, CA: University of California Press 2005: 61-78 içinde. Ayrıca bkz. Marsha Kinder: "The Subversive Potential of the Pseudo-Iterative". *Film Quarterly*, c. 43, No. 2, Kış 1989-90: 2-16 içinde.

Bunlar köprüyle aynı sonuca hizmet etseler bile, bunun sebebi kendibecerimi kullanarak onların gelişigüzel düzenlenişleri üzerinde uygulama mamdır; [kayaları bu şekilde kullanarak] onların ne doğasını ne görünüşünü değiştirmese de onlara geçici bir anlam ve fayda yükleyen bir hareket ögesi eklemiş olurum. Aynı şekilde, yeni gerçekçi filmin de bir anlamı vardır, ama bu anlam, farkındalığımızın bir olgudan diğerine, gerçekliğin bir parçası olduğundan diğerine kaymasını sağlamasıyla, *a posteriori*'dir; oysa klasik sanatsal kompozisyon da anlam *a priori* olarak tesis edilir: tuğla, evi zaten içinde taşır.³⁷

Aynı şekilde Bazin, "yeni-gerçekçi" teriminin yalnızca bir sıfat olarak anlaşılmasını ister, çünkü bir filmde yalnızca bazı belirli öğeler bu estetiğe uyabilir. Dolayısıyla, Bazinci bir perspektiften bakıldığında, Yeni-Gerçekçilik bir akım olarak görülemez.

Fakat Bazin'in, film kuramında kilit bir figür haline gelmesi yalnızca yazıları sayesinde olmadı, bu yazılar çok ufuk açıcı olmaya devam etse de. Bazin aynı zamanda, kendisinin de kurucuları arasında yer aldığı ve son 50 yılda film eleştirisindeki en önemli yayın olduğu iddia edilen film dergisi *Cahiers du Cinéma*'ya katkı sunan etkili insanlar ağı içinde önder konumdaydı. Bazin, Fransız *Nouvelle Vague*'un manevi babası rolünü de üstlendi: genç yaşta ailesinden kopartılan ve Bazin'in eserlerinin ölümünden sonraki baskısını üstlenerek ona şükranlarını ifade eden François Truffaut'un temsili babasıydı; Bazin, sinema üzerindeki ilk yayınları konusunda Eric Rohmer ve Claude Chabrol'ede yardımcı olarak onları nihayetinde film yönetmeni haline getirecek olan fırsatları açtı, Lean-Luc Go-

³⁷ André Bazin: "In Defense of Rossellini". *What is Cinema?*, Cilt 2 (Önsöz: Dudley Andrew, Giriş: François Truffaut). Berkeley ve Los Angeles, CA: University of California Press 2005: 99.

dard'ın başyapıtı *Hor Görmə'nin*³⁸ (*Le Mépris*, Fransa/İtalya, 1963) başında ise Bazin'den (yanlış kullanılan) bir alıntı vardır. Ne var ki Bazin bu genç Fransız yeteneklerinin 1960'lardaki serpilmelerini görecek kadar yaşamadı ve 1958'de, daha 40 yaşındayken öldü.³⁹ Bazin'in yazma yönteminin film kuramının paradigmasını saptadığı düşünülebilir: asıl olarak denemeler ve eleştiriler yazdı; sistematik bir teori ise ancak tümevarımsal bir biçimde, kısa ile orta uzunluktaki çok sayıda yazı külliyatından çıkartılabilir.⁴⁰ Bugüne kadar, film kuramına, akademik felsefenin standartlarına karşılık geldiği söylenebilecek az sayıda katkı yapıldı. Bu katkıların birçoğu, meslekten felsefecilerin ileri süreceği üzere, en iyi ihtimalle yaklaşımlar ve *aperçuler* [bakış, özet] olarak nitelendirilebilir. Yine de, film kuramının çoğunun yaratıcı kurcalamalar ve bir araya getirmelerden, me-

³⁸ Bu film Türkçeye *Nefret* adıyla da çevriliyor (ç.n.).

³⁹ Bazin'in hayatı ve eserleri hakkında iki önemli kitap: Dudley Andrew: *André Bazin*. New York: Oxford University Press 1978 ve Jean Ungaro: *André Bazin: genealogies d'une théorie*. Paris: L'Harmattan 2000.

⁴⁰ Bazin'in eserlerinin yayımlanmasının tarihi bile bu parçalı yapıya tanıklık eder: Bazin'in ölümünden kısa bir süre önce hazırlamaya başladığı *Qu'est-ce que le cinéma?* başlıklı yazılar toplamı –Bazin'in eline almayı başardığı ilk cilt hariç– ölümünden sonra, 1958 ve 1962 arasında yayımlandı. Çoğu çeviri orijinal baskıdan yalnızca bazı seçme yazıları içerir, Fransızca *Édition définitive* de öyle, ancak tek bir ciltte yalnızca temel önemdeki makaleleri içerdiği için yanlış bir adlandırmadır bu. İngilizcede en çok kullanılan kaynak iki ciltlik bir seçmedir: *What Is Cinema?* (2 cilt). (çev. Hugh Gray). Berkeley, CA: University of California Press 1967, 1971. Bu derlemede bulunmayan epey sayıda önemli makale ise şu kaynakta bulunabilir: Bert Cadullo (haz.): *Bazin at Work: Major Essays and Reviews from the Forties and Fifties* (çev. Alain Piette ve Bert Cadullo). Londra, New York: Routledge 1997. Yani, zamansal gecikme ve seçmece yaklaşım, bugün de Bazin'in eserlerinin alınmasında belirleyici bir özelliktir; aslında bu, genel olarak film kuramının ulus-aşırı boyutu için de geçerlidir.

lez metinlerden ve polemiklerin ve tefekkürlerin, yönerge ve tariflerin ihtiyaca göre kotarılan [*ad-hoc*] bir karışımından oluşması, bu husustaki uzlaşımın sınırların aşılması ve kökten bir biçimde yeni bir şeylerin yaratılması olanağını da içine taşır.

Yukarıda belirtilen önemli vurgu ve nüanslarla birlikte, yine de Arnheim, Ayzenştayn ve Bazin sinemayı örtük olarak, dünyaya açılan bir pencere ve önceden oluşturulmuş bir gerçekliğe yerleştirilmiş bir çerçeve olarak kabul ettiler. Onların konumlarının bir sentezi gerekmesi ve arzu edilmemesi de, klasik Hollywood sinemasına da Ayzenştayn ve Ozu'nun eserleri kadar aşına olan David Bordwell'in çalışmaları, onların sunduğu seçenekleri tek bir bakış noktasından, yeniden düşünür.⁴¹ Arnheim'in ılımlı konstruktivizmini geri kazanma eğilimindeki Bordwell, çıkış noktası olarak Bazin'in ontolojik gerçekçiliğini yahut Ayzenştayn'ın montaj türlerini değil, özel bir uzamsal kompozisyonu, *derinlikli sahnelemeyi* [*staging in depth*] alır ve bunun izini bütün sinema tarihinde sürer; ona göre derinlikli sahneleme kuşaklar boyunca yönetmenlere yalnızca bütününü farklı biçimlerde uygulanabilmekle kalmayıp görünüştü birbiriyle uyumsuz ideolojiler yelpazesi içinde yorumlanabilecek üslup seçimleri yapmaları için meydan okumuştur.⁴² Bordwell, çoğu yönetmen için, çerçeveye pencere muamelesi yapmanın önceden belirlenmiş herhangi bir ideolojik ya da

⁴¹ David Bordwell, Janet Staiger ve Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Londra: Routledge & Kegan Paul 1985; David Bordwell: *The Cinema of Eisenstein*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1993; David Bordwell: *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1988.

⁴² David Bordwell: "Exceptionally Exact Perceptions: On Staging in Depth". *On the History of Film Style*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1997: 158-74 içinde.

simgesel işleve sahip olmadığını ileri sürer; bunun amacı seyircinin bir hikâyenin zamanda kendini açmasını uzamın örgütlenmesi ve karakterlerin kompozisyon içindeki kümelenişleriyle anlamasını sağlamaktır. Bu bağlamda, derin uzam ve alan derinliği, farklı imge/görüntü düzlemlerinin birbirlerine karşı devreye sokulmasını yahut arka plandaki bir kişinin, “normal” hiyerarşi ters çevrildiği zaman dramatik bir önem kazanmasını mümkün kılar. Bu büyük ölçüde Bazin’in William Wyler’in *Hayatımızın En Güzel Yılları* (*The Best Years of Our Lives*, 1946) filmi bağlamında derin odak ve uzun çekimi çözümllediği meşhur yazısıyla aynı zemini paylaşırken,⁴³ “devamlılık kurgusu”nun da uzun çekim kadar bu amaca hizmet edebileceği gerçeği, Bordwell açısından Hollywood’da üslup aygıtlarının anlamı konusunda “pragmatik” bir görüşün hakim olduğunun kanıtıdır: bunlar, “işlevsel eşdeğerlilik” ilkesine tabidirler, yani üslup, çoğu zaman, belirli dışa vurum işlevlerini yerine getirmeleri için çeşitli teknikleri bir araya getirme meselesidir.

Bordwell’in argümanını ne kadar ayrıntılı ve tarihsellikle beslenmiş olursa olsun, halen, pratik açıdan bakacak olursak, pencere ve çerçevenin merkezci bir çekim oluşturarak, deyim yerindeyse, anlatı ve kompozisyon enerjilerini içeriye ve geriye doğru toplayan “klasik” temsil biçiminin çok az alternatifi olduğu yönündeki genel yaklaşıma dahildir. Bordwell’inki kadar sanattarihi perspektifine sahip bir yaklaşım sergileyen Jacques Aumont, Ayzenştayn’ın bu konudaki mirasını canlandırarak ve merkezsizleştirilmiş imgelere, perde dışı uzama,

⁴³ André Bazin: “William Wyler, or the Jansenist of Directing”. Bert Cadullo (haz.): *Bazin at Work: Major Essays and Reviews from the Forties and Fifties* (çev. Alain Piette ve Bert Cadullo). Londra, New York: Routledge 1997:1-22 içinde.

iki boyutluluğa ve soyutlamaya daha fazla yer açarak sinemasal imgenin resimsel soykütüğünü, Bazin'ın, 1960'lardan bu yana film yapımında öne çıkan mirasının çeşitli boyutlarını geliştiren daha kapsayıcı ve zengin çeşitlilik içinde geliştirdi.⁴⁴

Rönesans'ın mirası ve sinema "ontolojileri"nden birinin metaforu olarak pencere, oldukça farklı bir biçimde, hayali bir tuhaflıklar müzesi yahut mağaza vitrinolarak da yorumlandı. Sinema bir ortam olarak, ortaya çıkışından bu yana, objelerin parlak bir ışık altında vurgulanması ve ticari malların satışıyla yakından ilişkili olarak görüldü: ürün yerleştirme, yıldız sistemi, sergiler ve fuarlar gibi diğer promosyon ve sergileme biçimleriyle çeşitli temas noktaları, her zaman, öz-bilinçli bir biçimde modernleştirici bir ortam olarak sinemanın tipik özellikleri arasında olageldi.⁴⁵ Film kuramının, feminizmin içinde seyirci ve alımlayıcının rolüne daha ısrarcı bir biçimde odaklanarak sinemayı sağlam bir biçimde daha geniş erimli eğilimler olan tüketimcilik ve reklamın içine yerleştirmeye başladı, böylece sinema, meta olarak görüntülere doğru yönelmiş bir bireyselleştirilmiş hizmet endüstrisinin parçası olarak görülür oldu. Sinema, gerçek dünyaya açılan bir pencere olarak da varanmanın ötesinde – metalar dünyasına açılan bir vitrin pen-

⁴⁴ Jacques Aumont: *The Image* (çev. Claire Pajackowska). Londra: British Film Institute 1997 [orijinali Fransızca 1990].

⁴⁵ Hollywood'un doğuşunu tüketim toplumu ve reklam kültürüyle ilişkilendiren üç klasik metin: Charles Eckert: "The Carole Lombard in Macy's Window". *Quarterly Review of Film Studies*, c. 3, No. 1, Kış 1978:121 içinde; Jeanne Allen: "The Film Viewer as Consumer". *Quarterly Review of Film Studies*, c. 5, No. 4, Sonbahar 1980: 481-99 içinde; Jane Gaines: "The Queen Christina Tie-Ups. Convergence of Show Window and Screen". *Quarterly Review of Film Studies*, c. 11, No. 4, 1989: 35-60 içinde. Ayrıca bkz. David Desser ve Garth S. Jowett (haz.): *Hollywood Goes Shopping*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 2000'deki makale derlemesi.

ceresi olarak — bu dünyayı bir başka şeyin — bu şey ne olursa olsun — yerine geçen bir şey kılarak onu “sanallaştırmaya” yardımcı olur, bir yandan da seyirciyi arzuya ve fanteziye açar.⁴⁶ Burada, bir dış gerçekliği güvenli bir mesafeden seyretme anlamında pencere metaforu, sanal nesneleri arzu eden öznenin üzerine geri yansıtan, onu fantazmagorik bir projeksiyona ve yanılsamalı bir edinime/temellüğe kandıran bir vitrin/ekran [*display*] olarak ayna metaforuna yakın düşer ya da şekil değiştirerek ona dönüşür. Buradaki mantıksal adım, sinematik deneyimi “vitrin gezme”yle eşleştirmek, tüketici odaklı filmlerin hayali uzamını, çok katlı sinemaların dikişsiz bir biçimde tüketim deneyiminin uzantısı olduğu, alışverişi, turizmi ve egzotik olanın tadını birbiriyle harmanlayan alışveriş merkezlerinin gerçek ama bir o kadar da imge-bilinçli uzamlarıyla örtüştürmek olur.⁴⁷

1980’lerin gerçekliği açılan saydam bir pencere olarak sinema fikri modası geçmiş görülebilir ve Bazin, hoşgörülü bir şekilde Katolik dünya görüşüne verilen venaif diye addedilen gerçekçi ontolojisi yüzünden eleştirilebilse de, onun sinemanın doğası üzerine düşünceleri, özellikle de daha sonra geri döne-

⁴⁶ Burada Jean Baudrillard’ın simülakrum kuramından da bahsedilebilir, bu kurama göre (elektronik) medya orijinali olmayan kopyalar üretir. Benzer bir biçimde, bu film kuramı hattı, filmi’nin açığa vurduğu şeyin sahici bir gerçeklik değil yapay ve inşa edilmiş bir yanılsamalar dünyası olduğunu ileri sürer.

⁴⁷ Sinemanın imgesel (metalaşmış) dünyalar aracılığıyla bir *flânerie* olarak kavranışının *locus classicus*’u post-modernizmin tartışmasının dorukta olduğu günlerde yayımlanan bir kitapta bulunabilir. Anne Friedberg: *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. Berkeley, CA: University of California Press 1993. Harun Farocki’nin sanatsal alışveriş dünyalarının yaratılmasına ilişkin parlak bir sinemasal tefekkür olan makale-filmi *Die Schöpfer Der Einkauf-Swelten/The Creators Of Shopping Worlds* (GE, 2001) de bununla bağlantılıdır.

ceğimiz ve Bazin'in ontolojisinin bazı merkezi ilkelerini fotoğrafik-belirtisel göstergesel [*indexical*] gerçekçilikle sınırlandırmaksızın ele alan Gilles Deleuze'un de sayesinde, son on yılda şaşırtıcı bir geri dönüş yaşadı. Dahası, dijital devrimin kendisi ve "düz" bilgisayar ekranlarının sergileme yüzeyleri olarak her yerde giderek daha çok karşımıza çıkması, pencereyi en önde gelen kültürel metafor konumuna yükseltti: "açık pencere" olarak tek noktalı perspektifin babaları olan Alberti ve Brunelleschi'yi Bill Gates'in Microsoft "Windows"una ve Steve Jobs'ın dokunmatik ekranlarına bağlayan paradoksal bağlantılar araştırmacıların yorumlarının dikkatinden kaçamayacak kadar ayartıcı konular.⁴⁸ Yine de üç boyutlu uzamın iki boyutlu yüzeye yansıtılmasını sağlayan bir grafik yöntemden bugünün Grafik Kullanıcı Arayüzleri'ne doğru giden bu soykütüğü, bu pencere metaforunu güçlendiriyor mu yoksa onu yalnızca ironikama yanıltıcı bir örtmeceye/öfemizme mi indiriyor? "Windows"la "pencere"nin son noktasına mı ulaştık? Dijital (veya sanal) pencere açısından akılda tutulması gereken şey, (maddi) ekranın imgesel (siber) bir uzaya açılan (metaforik) bir pencere olarak işlev gördüğüdür ki bu, uzamın nihai bir biçimde yadsınmasından başka bir şey değildir.

⁴⁸ Bkz. Anne Friedberg: *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: MIT Press 2006.

2. BÖLÜM

KAPI OLARAK SİNEMA

Perde ve Eşik

Film başlarken parıltılı bir dikdörtgen sinemanın seyir yerini aydınlatır, ki bu dikdörtgen dikey değil de yatay olsaydı, saf ışığı yansıtan beyazperdenin ta kendisi olabilirdi. Bu parılda-yan şeklin bir kapı olduğu ortaya çıkar, bu kapı tipik bir Kuzey Amerikan manzarasına açılır; belki tipik bile değil, manzaranın bizatihi kendisidir burası: çeşitli Westernlerin dekoru ve arka perdesi olarak ölümsüzleşmiş Monument Vadisi. Kamera bir kadını takip eder, kadın ilk başta parlak ışığa karşı bir silüetten ibarettir, kamera onunla birlikte eşiği geçerek sundurmaya girer, karanlık içerisi arkada kalır. Uzaktan bir adam, yerleşimcilerin barakasına doğru yürür, ki bu adam, içinden çıkıp geldiği tuhaf dağ oluşumlarına sahip o belirgin manzara kadar Hollywood sineması için mitolojik bir yere sahiptir: Ethan Edwards rolündeki John Wayne. Girme ve çıkma, kat et-

me ve geçme —çünkü eşiği geçmek her zaman bir mekândan çıkıp bir diğerine girmeyi imler — motifleri *Çöl Aslanı*'nın (*The Searchers*, ABD, 1956, John Ford) merkezine oturur. Film bir dizi içinden geçme ve ihlal etme çevresinde inşa edilmiştir, sözcüğün hem gerçek hem metaforik anlamıyla sürekli bir yer değiştirme hali barındırır: ailesel ve ırksal bağlılıklar arasında, doğa ve kültür arasında, yabancıdoğa ve bahçe arasında, kanılar ve eylemler arasında salınır durur. Film, açılış sekansının neredeyse aynayansıması bir tekrarıyla son bulur: Edwards/-Wayne evden çıkar, parıldayan gün ışığı altında uzaklara doğru çekip giderken dikdörtgen biçimli, aydınlanmış kapı yumuşak bir biçimde kapanır ve seyirciyi, filmin başlangıçta onu içinden çekip çıkardığı aynı karanlığın içine gömer. Kapı aralığının parlak dikdörtgeni, sinema perdesinin “dinamik kare”¹ karşılık gelir, dolaylı olarak da filmin panoramik görüntülerini yapay ve inşa edilmiş doğasına işaret eder. Bu geçişin şoku, Luis Buñuel'in *Endülüs Köpeği*'ndeki (*Un Chien Andalou*, Fransa, 1929) aç-karşı aç çekimi kadar beklenmediktir, orada bir kadın bir kapıyı açıp bir odadan çıkar, bir sonraki çekimde ise sahilde ayakta dururken görülür.

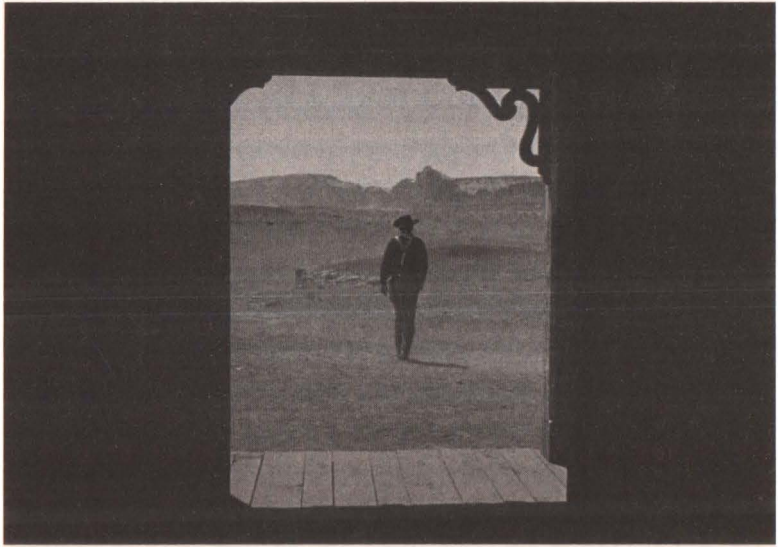
Çöl Aslanı'nın bu açılış sekansı, eşiği odaklanır; film neredeyse her filmde görülebilecek bir ânın altını çizerken kendi üzerine yansır: bu an, bir dünyadan ötekine geçiştir, bir eşiğin hem ayırdığı hem birleştirdiği iki dünyanın birlikte var olduğunu ön-varsayar. Seyirci için bu kendi dünyasıyla filmin dünyası arasındaki eşiktir; film için mit ve gerçeklik arasındaki

¹ Bu “dinamik kare” nosyonuyla Sergey Aizenştayn, filmdeki (dikey) imaj formatının daha az sınırlı ve daha esnek işleyişini savundu. Bu bağlamda kare, diğer bütün biçimleri içerebilecek bir formdur. Bkz. Sergei M. Eisenstein: “The Dynamic Square” (1931). *Selected Works, Vol. I: Writings 1922-1935*. Londra: British Film Institute 1988: 206-18 içinde.

eşik, oyuncu içinse rol ve imaj arasındaki eşik (John Wayne, biz daha onun verili bir anlatıda oynadığı rolün ne olduğu konusunda hiçbirşey bilmezken bile, Amerikan erilliği, ABD politikası ve Hollywood sineması konusunda bir takım fikirler çağrıştıracaktır). Western kusursuz bir Amerikan türüdür, tür-lü uzamsal işaretçileri ve geçiş noktalarına mitolojik bir önem yükler, özellikle de ilk başta, Batı'yı/Western'i kültürel bir kategori haline getiren temel eşik: "hudut", yani "uygar topraklar" ile "yaban topraklar" arasındaki sınırçizgisi, ki bu çizgi on dokuzuncu yüzyıl boyunca amansızca Kuzey Amerika kıtasında Doğu'dan Batı'ya doğru itilmişti.² Bu, engin arazileri fet-hetme ve onlara boyun eğdirme hikâyesi, yirminci yüzyıl sanatında ve popüler kültüründe defalarca tekrarlandı: Birleşik Devletler, kendisine ve dünyaya sürekli hatırlatıp durduğu öz-yaradılış mitosunu ondan çıkardı. Filmde bu mitos, altta yatan bir doğa/kültür ikili karşıtlığı üzerine bina edilir: bahçeye karşı yaban topraklar, kovboylara karşı Kızılderililer, ama aynı zamanda sığır baronlarına karşı arazilere yerleşip hak iddia edenler (bunlardan ilkinin sürüyle birlikte dolaşan kovboyları varken ikincisi çiftçi olarak yerleşik hayata geçmiştir), silahın kanununa karşı kitabın kanunu, salon şarkıcısına karşı öğretmen vs. Western, hududu bir ayıraç olarak sahneler ve olum-

² Bu konuda ve tartışmaya yapılan diğer katkılar konusunda temel önemdeki bir çalışma Frederick Jackson Turner'ın *The Frontier in American History*'sidir. Londra: Dover 1996 [orijinali 1893]. Bu kavramın sinemaya uygulanması şu çalışmalarda bulunabilir: Jim Kitses: *Horizons West: Anthony Mann, Budd Boetticher, Sam Peckinpah: Studies of Authorship within the Western*. Londra: Thames & Hudson 1969; Edward Buscambe (haz.): *The BFI Companion to the Western*. Londra Deutsch 1988.

larken onun (gerekli) ihlalideulusun mitolojisi olarak Amerikan popüler kültürünün temelini oluşturur.³



Resim 2.1 Çöl Aslanı: John Wayne, eşikte.

İlk bölümde ayrıntılandırıldığı üzere, sinema görsel olarak seyirciyle arasındabellibir mesafeyi korurken, bir yandan da pencere ve çerçeveyi, bizden ayrılmış olsa da bizim için, bizim yararımıza var olan bir gerçekliğe bakmanın karşılıklı, birbirini düzenleyen kavramsal metaforları olarak pencere ve çerçeveyi kullanarak onu duygusal olarak çeker. Bu bölümse, tersine, seyircinin bu dünyaya girişinin, gerek fiziksel gerek metaforik yollarını ele alacak. Burada filmin evreni ile "gerçek dünya" arasındaki çeşitli (uzamsal, mimari, kurumsal, ekonomik ve metinsel) ayıraçları ve eşikleri ele alacağız. Sinemadaki gerçek

³ Bir tür olarak Western'in yapısalcı bir anlatımı için bkz. Will Wright, *Sixguns & Society: a Structural Study of the Western*. Berkeley, CA: University of California Press 1975.

ve imgesel eşik üzerine giriş niteliğindeki bazı notlardan sonra kavramın etimolojik kökenlerine bakarak bu bölümdeki iddiamızı destekleyeceğiz. Asıl kısım, seyircinin filmin öyküsü içine nasıl girdiği sorusu etrafında dönen bir yaklaşım olarak anlatıbilimi ele alacak; biri yeni-biçimci biri post-yapısalcı olmak üzere iki model sunacağız. Yine de ilk önce, seyirci ve film arasındaki aşılması gereken eşik türlerini daha kesin bir biçimde tayin etmek istiyoruz.

Eşik her zaman iki yöne işaret eder, çünkü aynı anda hem birleştirir hem ayırır; bir sınırın aşılabilmesini mümkün kılan şey tam da bölünme halinin her zaman uzamsal yakınlığı imlemesidir. Başkalarının yanı sıra Niklas Luhmann'ın bize hatırlattığı üzere, bir şeyi iki parçaya bölerek yahut bir işaretlenmiş bir "işaretlenmemiş uzam" (George Spencer Brown) tayin ederek ayrımlar yaparız. Bu da gösterir ki, sınır (çizgisi) her zaman bir gözlemden türetilir (bir şeye bakmak için, onu çevresinden ayırmamız gerekir) ve bu işlem olmasaydı bilginin kendisi olanaksız olurdu.⁴ Öyleyse film kuramı için soru, filmin sınırının yahut eşığının tam olarak nerede olduğudur. Film nedir, ne değildir, film ve sinema nerede başlar (nerede biter)? Bu sorular önemsiz sorular değildir, çünkü film kendi maddi temelinden, selüloit banttıdan daha fazla bir şeydir ve ondan farklıdır. Film kuramları her zaman bu ayrımları sapmamaya çalışmıştır, bizse burada, seyircinin diegetik dünyaya girişine, ama aynı zamanda da ticari kitle eğlendirme makinesine ve yansıtmaya [projeksiyon] ve özdeşleşme dünyasına giri-

⁴ Sınır çizme konusundaki temel süreçler hakkında daha fazla bilgi şu eserlerde bulunabilir: Niklas Luhmann: *Social Systems*. Stanford, CA: Stanford University Press 1995 [orijinali Almanca *Soziale Systeme* 1984]; Niklas Luhmann: *Art as a Social System*. Stanford, CA: Stanford University Press 2000 [orijinali Almanca *Die Kunst der Gesellschaft* 1995].

şine odaklanarak film/film olmayan/henüz film olmamış/artık film olmayan arasındaki ayrımları kuramsal olarak kavramaya çalışacağız.

Eğer sinema deneyimi bir başka dünyaya giriş olarak kavramsallaştırılacak olursa, pencere ve çerçeve olarak sinema fikrinin temelinde yer alan mesafe kaybolur. Seyirci kendini iki kutup — yansıtma ve özdeşleşme — arasında bulur: dışarıya işaret eden yansıtma, seyircinin filmin içine gömülmesine, bedensel sınırlarının bir parçasını geçici olarak çözmesine ve topluluksal bir deneyim ve kendi kendini yabancılaştıran bir nesneleştirme lehine kendi özne statüsünden vazgeçmesine olanak sağlar; içeriye işaret eden özdeşleşme ise, seyircinin filmi özümsemesi, kendine ait kılması, yani dünyayı içine alırken ve alarak kendini “imgesel” bir özne olarak inşa etmesi anlamına gelir. Antropolog ve sosyolog Edgar Morin, klasik çalışması *The Cinema, or The Imaginary Man*’i bu iki konum arasındaki çok biçimli salınım üzerine kurmuştur.⁵ Morin, perde üzerindeki kurgusal karakterlerin seyircinin “Doppeldänger”leri ya da ikizleri olarak işlev gördüğünü vurgular; bu bir yandan onlara, filmin içine girilebilecek bir yansıtma arayüzü statüsü verirken, diğer yandan tekinsiz bir nitelik kazandırır, adeta bu karakterler kendimizdeki o alabildiğine aşına amayın ede alabildiğine korkulan şeyin eşzamanlı olarak ete kemiğe bürünmesidir; zaten “tekinsiz” ve “bastırılanın geri dönüşü” (Freud) çeşitli film kuramlarında (ve korku filmi konusunda yenilenmiş kuramsal ilgide) ısrarla öne çıkartılıyor. Bu bölümde tarif edilen konumlar en az bir temel varsayımda ortaklaşır: hepsi

⁵ Edgar Morin: *The Cinema, or The Imaginary Man*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 2005 [Fransızca orijinali, *Le cinéma ou le homme imaginaire: Essai d'anthropologie sociologique* 1956].

de liminal [eşik/sınır ilişkisi] bir konumu kavramsallaştır-
maya çalışır: "pek de burada değil" ama aynı zamanda "pek
de orada değil" halinin düzenlenişi, filmin bir eşik ve geçiş
uzamı olarak işlev gördüğü bir çeşit "aradalık", yahut —bir
antropoloji ve Kültürel Çalışmalar ifadesini kullanacak olur-
sak— bir "liminal uzam".⁶

Seyir yerindeki gerçek arayüz, seyirci ve film arasındaki
maddi sınır, perdedir [*screen*]. Kelimenin kendisine kısa bir
etimolojik-arkeolojik genel bakış, terimi kullandığımız zaman
işleme sokulan referans çerçevesini daha açık kavramımıza
yardımcı olur. "Screen" kelimesi, erken on dördüncü yüzyılda,
zengin bir semantik alana açılan eski Germanik terim
"scirm"den gelişti. "Scirm" kalkan gibi işlev görerek insanı
hayvanlardan ya da (ateşten gelen ısı ya da hava koşulları gibi)
kötü etkilerden koruyarak onlara yaklaşmamıza olanak verir.
Yinede perde/screen, bir uzamı bölerek (örneğin bir paravan
koyarak) bir şeyi ya da birini gizleyen bir düzenlemeyi belirtir.
Bu anlamda perde bir şeyi sergilemenin, bir şey görünür kıl-
mak yahut yaklaştırmamanın, tam karşısı bir anlama gelerek em-
niyetli bir mesafeyi korumaya işaret eder.

"Screen"ın bir başka anlamı, gün ışığını tutup geçirmeyerek
ışığa duyarlı kişileri ya da nesneleri korumak için kullanılan
bir perde [*curtain*] anlamında, koruyucu bir filtredir. Bu özellik
de görünürlük ve ışıkla bağlantılıdır, amasinema salonundaki
perdenin tersine bunu negatif anlamıyla gerçekleştirir. Bir ana-
loji kuracak olursak, sözcük koruma, saklama ya da engelleme

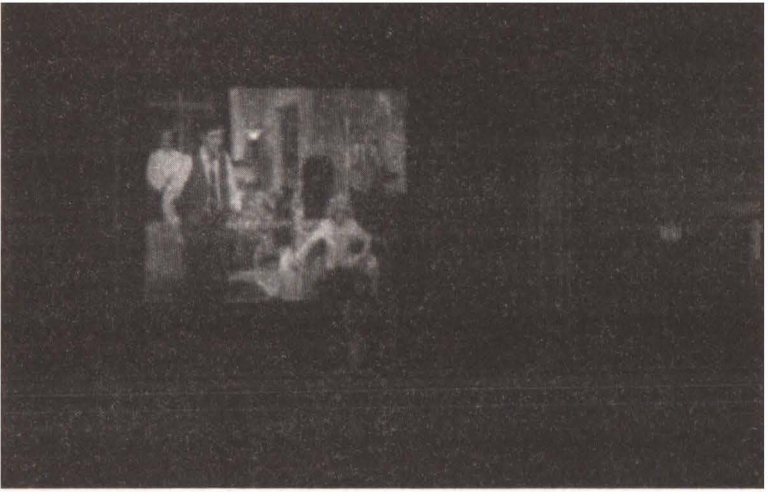
⁶ Liminallik kavramı 1960'larda etnolog Victor Turner tarafından gün-
deme getirildi; Turner'ın esinlendiği Arnold van Gennep'e göre bu terim
istikrarsız bir aradalık durumuna işaret eder "yasa, gelenek, konvansiyon
ve törensel olanın saptadığı konumların ne birinde ne ötekinde." Bkz. Vic-
tor Turner: *The Forest of Symbols*. Ithaca, NY: Cornell University Press 1967.

amacıyla kullanılan bir nesneyi belirtir, ayrıca bir bölüm ya da filtreyi çağırıştırır. "Screen" sözcüğünün bir imajı ya da nesneyi göstermek için kullanılacak bir yüzey anlamında karşımıza çıkmasının ilk bilinen kaydı 1864'tedir. Bugün herkesçe bilinen "beyaz perde" [*silver screen*, aslında "gümüş perde" —ç.n.], popüler bir eğlence aracı olarak sinemanın öncüllerinden *Laterna Magica* [büyülü fener] görüntülerinin yansıtılmasında kullanılmıştı, fantazmagorya projeksiyon teknolojisi ise "sis perdesi" (*smoke screen*) terimini getirdi, çünkü burada görüntüler maddi bir taşıyıcı üzerine yansıtılmıyor, bir duman ya da sis üzerine aksettiriliyor, oradan kırılıp yansıyor: havanın kendisi de ışık ve gölgenin içinden geçemeyeceği, ama "maddi" ve fiziksel olarak görüneceği, bir bölme ya da engel gibi algılanacağı şekilde saydamlıktan yoksun bırakılmıştı.

Sözcüğün etimolojisinin ve ona verilen anlamlar dizisinin böylesi kısmi bir aktarımı bile, "screen/perde" sözcüğünün bir dizi özelliği ve sıfatının birbirleriyle düpedüz karşıtlık içinde değilse bile gerilimli bir ilişki içinde durduğunu açıkça gösteriyor: perdeler gizler ve korur, ama aynı zamanda açar ve yansıtır. Perdeler, bir şeyin geçebileceği ama aynı zamanda bir şeyleri dışarıda bırakabilecek (yarı-geçirgen) zarlardır: süzgeç [*sieve*] ve filtre gibi davranırlar. Rijit ve katıdırlar, ama aynı zamanda hareketli ve esnek olabilirler. Perdeler aslında bizimle dünya arasında duran, bizi aynı anda hem koruyan hem erişime açan şeylerdir, bu anlamda bu bölüm kapı ve perdeye ilişkin sorular etrafında dönüyor. Anlam ve kullanım çoğulluğu göz önüne alınacak olursa, sinema perdesi, olağandışı, en azından ikircikli bir perdedir ve kuraldan ziyade istisna gibi durur. Sinema perdesi katı ve açık biçimde sınırlıdır, siper olup korumak yerine açığa çıkar ve görünür kılar. Süzmek,

perdelemek ve ayırmaktan çok bir şeyleri yaklaştırır ve mevcut kılar.

Her film gördüğümüzde bir sınırı geçip bizimkinden farklı bir dünyaya girdiğimiz söylemek herkesçe bilineni tekrarlamaktan başka bir şey değilmiş gibi görünebilir. Yine de, fiziksel farklılık işaretçilerinin dışında seyirci deneyimini kodlamak ve bu deneyime hitap etmek için kendilerine ait biçimleri olan semantik ve simgesel eşikler bulunur: sıradışı bir ekonomik mübadele olarak (bir şeyi izleyebilmek için para ödenir), toplumsal bir kurum olarak (ki sıklıkla toplum karşısı sonuçları yüzünden saldırıya uğrar) ve kültürel bir fenomen olarak (ki sanat ve ticaret arasındaki ayrımın altını oyar). Bakılan perspektife bağlı olarak, sınır çizme işlemi onlara atfettiğimiz önemi değiştirecektir. Daha sonra, özellikle de perdenin kendisinin yarı geçirgen bir zar olarak konu edildiği filmlerde perdenin oynadığı en tipik role geri döneceğiz; bu filmler *Uncle Josh at the Moving Picture Show*'dan (ABD, 1902, Edwin S. Porter) *Sherlock Jr.*'a (ABD, 1924, Buster Keaton) ve *Kahire'nin Mor Gülü*'ne (*Purple Rose of Cairo*, 1945, Woody Allen), *Son Kahraman*'a (*Last Action Hero*, ABD, 1993, John McTiernan) dek uzanır. Ancak sinemaya girmenin daha yaygın biçimleriyle başlamak istiyoruz, çünkü bu biçimlerin, perdeyi çevreleyen ve siyah malzemedenden oluşan tamponun, yahut beyaz renkli perdenin filmi görsel olarak çevresini saran karanlıktan ayırdığını düşünecek olursak, bunun, tam tersi bir durumun oluşturduğu imgenin dikdörtgen biçimli çerçevesinden başlayarak, neyin film(in parçası) olup neyin olmadığı konusunda üzerine uzlaşmış sınırları ve sınırlamaları zorladığını yahut bulanıklaştırdığını saptayabiliriz.



Resim 2.2 *Kahire'nin Mor Gülü* (ABD, 1984, Woody Allen): Yan geçirgen bir zar olarak perdeden geçip seyircinin dünyasına giren kurmaca.

Sinemayı maddi ve maddi olmayan bir mimari ansamblе olarak düşünelim: sinemaya gitmeyi toplumsal ve fenomenolojik bir olay olarak tarif etsek bile, bu gidişi çeşitli sınırları aşmaya eşdeğer kılan birçok gösterge bulunabilir: örneğin sinema binasının ön cephesi, caddeyle arasına bir ayırım koymak için genelde ya egzotik bir kılığa (Mısır ya da Çin) bürünür ya kendisini ultramodern bir biçimde (okyanus gemisi motifi) sunar ya da oyunbaz bir modern görünüş (art nouveau, art deco) benimser; lobiye geçtikten sonra (bu da bir geçiş uzamıdır ve o şekilde işaretlenmiştir) şatafatlı bir şekilde dekore edilmiş bir çerçevenin önüne oturulur, bu (eski sinema salonlarında) beyaz perdenin kendisi değil onun etrafındaki kırmızı kadifeden perdedir; bir başka zamansal gösterge ve eşik de akustik bir sinyal olarak gongun çalmasıdır, bunun ardından gelen reklam programı ve gösterime girecek filmlerin tanıtımı ek geçiş unsurları sunar, bunlar ışıklar yarı kısılmış halde sunulur ki onların liminal statülerinin altı çizilebilsin.

Yalnızca ekonomik ve kültürel küreselleşmenin *lingua franca'sı* değil, Hollywood sayesinde film dili de olan İngilizcede, yeni bir filmin sinemalara geldiğini belirtmek için kullanılan yaygın deyim, bir filmin sinemada "açıldığı"dır. Bu söz sanatına göre, filmin açılma sahası olarak sinemaya gerek vardır. Ne var ki, daha yakından bakıldığında, sinemanın bir filmin tek giriş noktası olmadığı görülür. Bir filmin potansiyel izleyicilerinin farkındalık alanına girmeye çalıştığı pek çok başka açılış noktası vardır: filmin adı vardır, bu ya halihazırda gündeme gelmiş ve aşına olunan bir "mülk"ü kullanır (kitap, çizgi roman, bilgisayar oyunu, TV dizisi, tarihsel olay) ya da bir aksiyon (*Hız Tuzağı/Speed*, *Zor Ölüm/Die Hard*, *Son Kahraman*, *Hızlı ve Öfkeli/ The Fast and the Furious*), gerilim (*Gizli Gerçek/What Lies Beneath*, *Altıncı His/The Sixth Sense*) veya seks (*Öldüren Cazibe/Fatal Attraction*, *Showgirls*, *Striptiz/ Striptease*) vaadini ilan eder. Ardından, "motto" [*tagline*] ya da reklam sloganlarına benzer bir biçimde, filmin özünü tek bir imgede yoğunlaştırmaya çalışan film afişi gelir (bu pencere değil kapı formatındadır).⁷ Lobiden sinemaya giderken, İsa'nın Çilesi'ndeki çarım-çarım duraklarının dramatisasyonundaki ya da Giotto'nun kilise tarihini dizileştirdiği resimlerindeki gibi, filmde karakterleri ya da sahneleri betimleyen büyük ekranlar ve özel olarak yapılmış hareketsiz resimlerle karşılaşmaya alışkınsınız. Hatta esas filmde önce, diğer filmlere ait ana atraksiyonların (filmin yıldızları, türü, konusu, özel efektleri) iki üç dakikaya yoğunlaştırıldığı fragmanlarla eğlenirken tematik yapıya uygun hafif

⁷ Reklam materyali ve estetik nesne olarak film posterleri konusunda daha fazla bilgi için bkz. Wolfgang Beilenhoff ve Martin Heller (haz.): *Das Filmplakat*. Zürich, Berlin, New York: Scalo 1995.

iecekler bile yudumlanabilir.⁸ Son olarak film, seyircinin d n-
yasından filmsel evrene doęru bir t r geiřle bařlar; daęıtım ve
yapım řirketinin logosunun ardından "jenerik sekansı" denen
kısım gelir. Bug nlerde bu sekans aslında oęu zaman bir m -
ni-filmdir: k  k bir grafik sanat eseri, hatta imgelerden ve
seslerden oluřmuř soyut bir řiir. Saul Bass ve Maurice Binder
1950'lerde Alfred Hitchcock ve Otto Preminger'in (Bass) yanı
sıra James Bond (Binder) iin yaptıkları jeneriklerle bu sanat
formunun temellerini atmalarından bu yana, bařlık sekansı
kendine ait bir sanat sahnesi olanyarı- zerk bir t re d n řt ,
bu t r  zerinde uzmanlařmıř řirketler ve David Fincher'ın
Yedi'si (*Se7en*, 1995) iin yaptığı jenerik sahnesiyle  nlenen
Kyle Cooper gibi namlı kiřiler bulunuyor.⁹

⁸ Sinematografik kurumun estetik nesnesi, ekonomik nesnesi ve k lt -
rel bileřeni olarak film fragmanı konusunda daha fazla bilgi iin bkz. Lisa
Kernan: *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*. Austin, TX:
University of Texas Press 2005 (Texas Film and Media Studies); Vinzenz
Hediger: *Nostalgia for the Coming Attraction: American Movie Trailers and the
Culture of Film Con- sumption* (New York: Columbia University Press 2009).

⁹ Alexander B hnke vd. (haz.): *Das Buch zum Vorspann: "The Title Is a
Shot"*. Berlin: Vorwerk 8 2006. aędař geliřmeler konusunda daha fazla
bilgi řurada bulunabilir. Deborah Allison: "Catch Me If You Can: Auto Fo-
cus and the Art of Retro Title Sequences", www.sensesofcinema.com/contents/03/26/retro_titles.html (eriřim: 30 Aęustos 2006) ve Fran-
sızcadaki giriř jeneriklerinin kapsamlı bir incelemesi ve deęerlendirmesi
iin: www.generique-cinema.net (30 Aęustos 2006).



Resim 2.3 Altın Parmak (Goldfinger): Sözcüğün hem gerçek hem metaforik anlamıyla bir giriş noktası olarak özerk başlık sekansı.

Bütün bunlar, kapı olarak film ve açılma olarak perdeyle nasıl bir bağlantı içine giriyor? Bunlar, filmin, diegetik dünyanın katmanlarının açıldığı perdeden başka birçok giriş noktası olduğunu söylemiş oluyor. Ama ek olarak, sinema mimarisi üzerine önceki notlarımızın da belirttiği üzere, sinemanın ön cephesi, lobisi ve fuayesinin yanı sıra çeşitli reklam araçları da sinemanın zaman ve uzamda açılan, filmin anlatısı ortaya çıkmadan önce seyirci üzerinde “işlemeye/çalışmaya” başlayan bir deneyim olduğunu gösteriyor. Bu “çalışma”yı daha özgül olarak nasıl tanımlayabiliriz? Çeşitli modeller, dışarıdan içeriye, fiziksel olarak orada olan seyirci ile imgesel olay arasında ve metin ile bağlam, görüş ve saha arasındaki pürüzsüz geçişi açıklamaya giriştiler. Edebiyat araştırmacısı Gerard Genette, başka bir metni çevreleyen, kendilerini ona iliştiren, parazit biçiminde onu işgal eden ama aynı zamanda ona yardım eden, onu destekleyen metinleri tartışıyor ve içeri (metin) ve

dışarı (metin olmayan) arasında konumlanarak bir geçiş ve işlem [*transaction*] uzamı yaratan bu metinlere “yanmetin” [*para-text*] adını veriyordu.¹⁰ Bu yanmetinler bir izleyiciye hitap eder, beklentinin ufuklarını önceden yapılandırır ve özdeşleşme vaadi sunar, ama aynı zamanda, metnin üreticileri tarafından murat edilmeyen semantik bir çağrışım alanı açarak bir virüs ya da bakteri gibi metni etkileyebilirler. Yanmetinler böylece semantik kararsızlığa [*instability*], metinlerin tektonik kaymalarına ve çalkantılarına işaret eder, çünkü iç ve dış hiçbir zaman çok kararlı, çok sabit şeyler değildirler ve sınırları bulanık ya da çentikli hale gelebilir. Bağlamın metne egemen olmasının meşhur bir örneği olarak, 1950’lerin bilimkurgu filmlerinin zararsız bir parodisi diye planlanan ve ilk gösterime girişinde ancak sınırlı bir başarı kazanan *The Rocky Horror Picture Show* (1975, Jim Sherman) verilebilir. Her hafta New York sinemasında (yapımcıların bilgisi ve niyeti olmaksızın) bir araya gelen topluluk, filmi bir “kült film”e dönüştürdü, sonunda bu fenomen basın tarafından da fark edilerek başka yerlere yayıldı (ve bir türe dönüştü: “Gece Yarısı Filmleri”).¹¹ Sonuç olarak film farklı bir biçimde pazarlandı, bu da bir kez sınırları kaymaya başladıktan sonra bir metnin anlamının ne denli kararsız olabileceğini tanıtladı. Bu yüzden de yanmetinler, asıl metinle onun dışında olan (seyircisi, diğer metinler,

¹⁰ Gerard Genette: *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press 1997 [orijinali Fransızca 1987]. Fransızca orijinalinde “seuils” yani “eşik” teriminin kullanıldığına dikkat edilmeli, dolayısıyla bizim “film eşikleri” tanımımız dolaylı olarak Genette’e yaslanır. Genette’ten gevşek biçimlerde esinlenen farklı sinema yaklaşımları üzerine bkz. Veronica Innocenti ve Valentina Re (haz.): *Limina: Le soglie des film/Film’s Thresholds*. Udine: Forum 2004.

¹¹ Bkz. Hoberman ve Rosenbaum: *Midnight Movies*. New York: da Capo 1991.

kurumlar) arasında bir dolayım kurar; aynı zamanda da bir eşiği — yani giriş ve çıkış noktasını — işaretler ve göstergesel edimbilimin [*semio-pragmatics*] tarif ettiği biçimiyle seyirci ile metin arasında bir “iletişimsel sözleşme” yapar.¹²

Asıl filmsel anlatının açılışı da yanmetinlere benzer bir eşik durumu ortaya koyar. Film kuramının bu bakımdan yanıtlaması gereken soru şudur: seyirci filmin içine nasıl yönlendirilir? Filmin elinde, seyirciyi diegetik evrene çekmek ve onu orada esir etmek için hangi görsel uyarıcılar, duyuusal sürprizler ve bilişsel vaatler vardır (ya da avangardların ileri süreceği üzere, seyirci, aşırı rutinleşmiş bir seyirlik baştan çıkarma ve yatıştırma formundan nasıl kurtarılır)? Burada, filmsel anlatının mekanizmalarını ve dinamiklerini araştıran, kuramsallaştıran ve sistemleştiren anlatı kuramı (ya da “anlatıbilim”)yardıma çağrılabilir. Film başlangıçları bu bağlamda kilit bir rol oynar, zira herhangi bir filmde birden çok işlevin örtüştüğü yer tam da burasıdır: bir filmin başlangıcı seyirciyi cezbetmeli, yani gerekli dikkati ve gerilimi uyandırmalı, önemli bilgileri verebilmeli, ama aynı zamanda da filmi hazırlayan tonu ve atmosferi saptamalıdır. Aynı şekilde, klasik, kapalı film formu ilkbirkaç dakikada ya filmin geri kalanında çözülmesi gereken bir muamma sunmalı yada daha baştan, seyirciye, anlatının öykünün (diegetik) zamanı içinde hangi noktada doruk noktasına ulaşacağını bildiren bir son süre [*deadline*] saptamalıdır. Her iki halde de film daha baştan kartlarını (n bazılarını) ma-

¹² Farklı okuma kipleri ve seyirci ile film arasındaki iletişimsel sözleşme konusunda daha fazla bilgi için bkz. Roger Odin: “For a Semio-Pragmatics of Film” ve “A Semio-Pragmatic Approach to the Documentary Film”. Warren Buckland (ed.): *The Film Spectator: From Sign to Mind* içinde. Amsterdam: Amsterdam University Press 1995: 213-26, 227-35, ayrıca Odin: *De la fiction*. Brüksel: De Boeck 2000.

saya açar, kurallarını açık eder, ya da metaforu değiştirecek olursak, kalesini belirler, oyun alanının haritasını çıkarır. Avrupa sanat sineması gibi başka film biçimleri, seyirci ile film arasındaki bu dile getirilmemiş sözleşmeye bilinçli olarak uymamakla birlikte kendi kurallarını yaratır: Michelangelo Antonioni'nin *Macera'sında* (*L'Avventura*, İtalya /Fransa, 1960) karakterlerden biri olan Anna, filmin başlarında ıssız bir adada kaybolur; diğer karakterler onu aramak için yola düşerler, ama Anna'nın kaderi arka planda yitip gider ve çözülmezken film kayıp Anna'nın erkek arkadaşıyla en iyi arkadaşı arasında gelişen romans şeklinde sürer.

Anlatı kuramı 1970'lerden bu yana —önce edebiyat ve medya incelemelerinde, ama aynı zamanda psikoloji, tarih ve diğer disiplinlerde— gelişip genişleyerek disiplinler-aşırı bir girişime dönüştü. Kabaca söyleyecek olursak, bilşsel ve (yeni)biçimci okulla (post)yapısalcı eğilim arasında bir ayrım yapılabilir; her iki kamp arasında da karşılaşmalar ve alışverişler olmakla birlikte, bazen birbirlerine uzlaşmaz farklılıklar halinde karşıtmışlar gibi görünür. Yeni-biçimci ve bilişsel anlatı kuramları akılcı bir biçimde seçilmiş senaryoları ve işlem gören mantıksal enformasyonu vurgulama eğilimindeyken, post-yapısalcı ve yapısökümcü yaklaşımlar anlamın kararsızlığına odaklanma eğilimindedir. İlk yaklaşım seyirci ve metin arasında adil ve özgür bir ilişkiye inanırken, ikincisi daha ziyade iktidar yapıları ve bilinçdışı süreçlerle ilgilenir. Şimdi başlangıçta kullandığımız geç klasik dönem Hollywood filmi *Çöl Aslanı* örneğini kullanarak her iki yaklaşımı da kısaca tanıtacağız.

Yeni-biçimciler için bir film temel olarak görsel-işitsel "ipuçları"ndan oluşur, seyirci bu ipuçlarını bu şekilde algılar ve işler: "Yeni-biçimci yaklaşımda, izleyiciler edilgen 'öznel' değillerdir [...]. İzleyiciler daha çok, eserin nihai etkisine epey

katkıda bulunan, büyük ölçüde etkin kişilerdir.”¹³ Bu ipuçları hipotezlerin ve şemaların ortaya çıkmasını sağlar, bu süreç epey de olasıdır, çünkü seyirci benzer eserlerden aşına deneyimler edinebilir. Bu zihinsel ön-înşalar anlatıların kavranması için özellikle önemlidir. Yeni-biçimci kuramlar seyircinin, deneyimlenen filmi (yani seyircinin sinemadan çıkarken üzerinde tartıştığı şeyi) aktif bir inşa süreci içinde derleyip bir araya getirdiğini varsayar. Seyirci, “olay örgüsü”nün (*plot* ya da Rus Biçimcileri’nin ilk verdiği adla “syuzet”nin) hammaddesinden “öykü”yü (ya da “fabula”yı) türetir.¹⁴ Olay örgüsü “filmin kendisinde sunulan ve bizim görüp işittiğimiz nedensel [lik zinciri içindeki] bütün olayların yapılandırılmış kümesi”dir, yani filmde sunulan ve art arda gelen bütün aksiyonlardır. Sıklıkla uzamsal ve zamansal elipslerle (bir karakterden başka bir yerdeki bir başka karaktere kesmeyle geçiş, mesela bir telefon konuşmasında; atlamalarda olduğu gibi saniyelerin, 2001: *Uzay Macerası*’ndaki (2001: *A Space Odyssey*) meşhur kesmede olduğu gibi bin yıl sürebileceği bir hızlandırılmış çekim [*time lapse*] (bu filmde ilk karedeki alet, bir kemik, bir uyum kesmesi yoluyla bir uzay gemisi haline gelir), zamansal yeriden düzenlemelerle (geçmişe dönüş ve ileriye atlama/*flashback*, *flashforward*) ya da diegetik dünyaya ait materyal ya da bilgiyle (je-

¹³ Kristin Thompson: *Breaking the Glass Armour: Neoformalist Film Analysis*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1988: 26. Takip eden alıntılar bu baskıya göndermede bulunmaktadır.

¹⁴ “Syuzhet” ve “fabula” kavramlarının kökeni Rus Biçimciliği’ne dayanır. Bu paradigmanın filme uygulanması için bkz. David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. Methuen/Madison, WI: University of Wisconsin Press 1985; Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*. Londra, New York: Routledge 1992. Bu anlatı kuramının daha geniş bir bağlamdaki kuramsal temeli için bkz. Kristin Thompson: *Breaking the Glass Armour: Neoformalist Film Analysis*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1988.

nerik, diegetik dışı müzik) karakterize edilir. “[K]ronolojik ve nedensel olarak bağlantılı materyalin zihinsel inşası” (39), nedensel, zamansal ve uzamsal bir bağdaşımın yaratılması, öyküyü üretir. Olay örgüsü ile öykünün birbiriyle nasıl ilişkiye girdiğine bir örnek: *Ucuz Roman* (*Pulp Fiction*, 1994, Quentin Tarantino) anlatı malzemesini a-kronolojik bir sıraya göre sunarken *Akıl Defteri* (*Memento*, 1999, Christopher Nolan) “geriye” doğru anlatılır: her iki durumda da (farklı derecelerden olmak üzere) öyküyü, olayları tek tek aksiyonlar zamanda ileri doğru akacak ve nedensel-dizisel bir mantık izleyecek şekilde sıralayarak, seyirci yaratır. Bu üç özellik; bilgilenebilirlik, öz-bilinç ve iletişimsellik, anlatı üslubunu daha yakından tarif etmeye yardımcı olabilir: öykü anlatı dünyası hakkındaki her olguyu “biliyor” mu (örneğin, bir yerde bir şey olmadan önce kamera o yerde bulunuyor mu?) yoksa anlatı belirli bir karakterin bilgi düzeyiyle mi sınırlı? Film, öz-bilinçli bir şekilde, ayrıntılara zoom yaparak ya da bazı ayrıntıları seçerek anlatı ediminin kendisini ön plana çıkarıyor mu? Film önemli bilgi parçalarını, örneğin bir cinayetin gerçekleştiğini gördüğümüz ama katilin yüzünün bizden saklandığı *Ömre Bedel Kadın*’da (*Mildred Pierce*, 1945, Michael Curtiz) olduğu gibi bilinçli olarak saklıyor mu?

Açılışlardan bahsedecek olursak, yeni-biçimciler açılışların, filmin seyirci tarafından karşılaştırmaya tabi tutulacağı bir beklentiler kümesi yarattığını öne sürebilirler: “Bizi *in medias res* [herşeyin ortasına] atan yoğunlaşmış, ön serim, ilk izlenimleri güçlü bir biçimde tetikler, bunlar da bütün film boyunca beklentilerimizin temelini oluşturur.”¹⁵ Bu temel öncülü aklı-

¹⁵ David Bordwell: “The Classical Hollywood Style”. David Bordwell, Janet Staiger ve Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema: Film*

mızda tutarak *Çöl Aslanı*'nın açılışının hangi beklentileri ortaya çıkardığını inceleyelim. Önce iki kardeş arasında bir çatışmaya işaret edilir: yerleşimci Aaron (Walter Coy) ile Aaron'un karısı Martha'ya (Dorothy Jordan) gizlice aşık olan gezici Ethan (John Wayne) arasında. Bu gerilim Ethan ile Aaron'un üvey oğlu Martin Pawley (Jeffrey Hunter) arasındaki ilişkiye de egemen hale gelir: Ethan'ın göçebe yaşam tarzı onu eski Batı'nın tipik bir kalıntısı haline getirir; Martin ise, tersine, üvey babası gibi yerleşmek ister. Dahası, Ethan'ın Yerli Amerikalılara karşı patolojik nefretine daha başta odaklanılır. İlk sahnelerdeki bu "ipuçları"ndan yola çıkan seyirci, filmin gerisini oluşturacak ikili bir olay dizisi inşa eder: bir yandan film Aaron'ın Kızılderililer tarafından kaçırılan küçük kızı Debbie'nin kaderi etrafında dönerken diğer yandan Martin ve Laurie (Vera Miles) arasındaki aşk hikâyesi, heyecan dolu arama-kurtarma görevine duygusal bir ses yansıtıcı olan ikinci bir olay örgüsü sağlar. Bu iki olay dizisi, Ethan Edwards, hem "kıрма" Martin'i (sekizde bir Cherokee'dir) hem de onun zihninde, öylesine uzun bir süre onların arasında yaşadığı için Kızılderili'ye dönüşmüş olan Debbie'yi reddederek Yerli Amerikalılara karşı ırksal nefretini açık olarak sergilemesinde birbirine yaklaşır. Klasik filmler tipik olarak ikili bir olay dizisi ile işler, bunlardan biri yerine getirilmesi gereken bir görevle ilgilidir, diğeri ise (heteroseksüel) bir aşk hikâyesidir, ikisi başlangıçta birbirinden ayrıdır, ama filmin akışı içinde iç içe girerler, öyle ki ancak her ikisi de — biri diğerinin yoluyla — çözüldüğü zaman film biter. Yeni biçimci-konstrüktivist bir perspektiften bakılacak olursa, bir çözümleme sonucunda seyircinin etkinliğinin, önüne serilen ilk "ipuçları"nu takip etmesi ol-

duđu görölüyorsa, bu filmin anlam üretimi klasiktir. Belirli bir anlamda, böylesi bir film, bir kez anlaşıldığı zaman, seyircinin yeniden ürettiği bir algoritma gibi işlev görür ki bu yaklaşım, seyirci hesabına önceden belirlenmiş görevlerin yeniden düzenlenmesinden başka pek bir etkinlik düşmediği suçlamasıyla karşılaşabilir.

Bilişselci, konstrüktivist ve yeni-biçimci anlatı kuramları çeşitli farklılaşmış alt sorulara doğru geliştirdi. Örneğin Edward Branigan, Gerard Genette'in anlatı perspektifi kuramını ("odaklanma") uzun metraj sinema filmi analizine uyarladığı, ileri düzey bir yedi "anlatı düzeyi" modeli geliştirdi. "Özel" ve "nesnel" çekim karşıtlığı etrafında dönen geçmiş tartışmaları gözden geçiren ve sinemada kendi bakış açısı tartışmasını rafine eden Branigan, artık çok daha farklı seviyeler ve perspektifler saptıyor; bunlar diegetik evrenin dışında duran ve her şeyi gören bir anlatıcıdan hikâyeye dünyasının içindeki bir karakterin sınırlı algısının benimsenmesine dek uzanan bir aralığa dağılıyor.¹⁶ Bu anlatı bilim okulu, "kavrayış"la ilgilenirken giderek seyircinin filme duygusal olarak dalmasına yönelik bilişsel bir model geliştirmekle ilgilenir oldu.¹⁷ Kapsamı hem dönem hem coğrafya olarak klasik filmin ötesine genişleten Kristin Thompson, Ernst Lubitsch'in Almanya'da ve ABD'deki üslubundan çağdaş Hollywood filmlerine uzanan

¹⁶ Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*. Londra, New York: Routledge 1992. Filmde bakış açısına dair daha önceki bir tartışma burada bulunabilir: *Point of View in the Cinema*. La Haye: Mouton 1984.

¹⁷ Bkz. Murray Smith: *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press 1995; Ed Tan: *Film as an Emotion Machine: Emotion as a Structure of Narrative Film*. Mahwah, NJ: Erlbaum 1996; Torben Grodal: *Moving Pictures: a New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*. Oxford: Clarendon Press 1997.

bir yelpazedeki tarihsel olarak çeşitli anlatı formlarına yönelik bir dizi inceleme sundu.¹⁸

Post-yapısalcı ya da yapısökümcü anlatı kuramları ise çıkış noktalarını yapısalcılığın merkezi öncüllerinden birinden, asıl olarak, dilin ve dilin mantığının, anlatı da dahil olmak üzere her tür kültürel süreçte kurucu bir rol oynadığı tezinden alır, bu süreçlerin mantıkları ise farklılık üretimi ve permütasyonunu temel alır. Ne var ki — A.J. Greimas, erken dönem Roland Barthes ve Christian Metz'in çalışmalarında — evrensel geçerliliğe sahip ve kesin bir biçimde tanımlanmış bir kurallar kümesine tabi olarak kapsamlı bir anlatı tipleri ve hareketleri envanteri ortaya çıkarmayı uman yapısalcılıktan farklı olarak, post-yapısalcılık, anlamın içkin olarak kararsız olabileceğini, anlamlandırma sürecinin sınırsız olduğunu ve farklılıkların belirsiz bir biçimde kendilerini yeniden ürettiğini kabul eder. "Enformasyon"u meşhur bir biçimde "farklılık yaratan bir farklılık" olarak tanımlayan ve ikili karşıtlıklar değil düzeyler ve meta-düzeyler arasında bir ilişki öneren Gregory Bateson'dan pek farklı olmayan bir biçimde, post-yapısalcı anlatı-bilim, vurguyu anlatıların içkin tamamlanmamışlığına yapar. Odağı nesnel olarak verili ve "orada olan" yapılar fikrinden kaydıran ve anlatıları okuyucu ya da izleyici ile metin ya da ses-görüntü kuşağı arasındaki açık ve belirsiz bir mübadele olarak tasarlayan post-yapısalcı düşünce yalnızca totalleştirici yahut merkezleştirici anlam kuramlarına karşı gardını almakla

¹⁸ Teorik bir çerçeve için bkz. Kristin Thompson: *Breaking the Glass Armour: Neoformalist Film Analysis*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1988; yazarın vaka incelemeleri şurada: *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1999; Herr Lubitsch Goes to Hollywood: *German and American Film After World War I*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2005.

kalmaz, alımlayıcıya ya da kendisine anlatılana [*narratee*] daha etkin, müdahaleci ya da etkileşimli bir rol verme kaygısı güder. Bu tip bir anlatı kuramının savunucuları —ki aralarında geç dönem Roland Barthes, Julia Kristeva, Jacques Derrida ve Michel Foucault vardır— sıklıkla Mihail Bahtin’e, özellikle de onun 1930’larda ve 1940’larda Dostoyevski ve Rabelais üzerine yazdığı eserlere atıfta bulunur.

Rus edebiyat kuramcısı ve kültür eleştirmeni Bahtin, her sözcenin —ister an biçimde dilsel bir doğaya sahip olsun, ister sözlü ya da filmsel anlatıda olduğu gibi farklı, iç içe örülmüş simgesel kodlardan oluşmuş olsun— başka sözceleri ön-varsaydığını ve onlara atıfta bulunduğunu, yani aynı anda hem (cevaba davet eden) bir teklifi hem de (bir soruyu imleyen) bir cevabı temsil ettiğini savunur. Her metin (Latince *textum* —“doku” anlamında) yalnızca göstergebilimsel yapıları açısından karmaşık olmakla kalmaz, aynı zamanda, anlatı söz konusu olduğunda, anlatıcıyı ve anlatılanı söylemsel bir soru ve cevap, bir beklenti ve beklentinin yerine getirilmesi durumuna birlikte bağlamasıyla “diyalojik”tir ki buna beklenti ve diyalogun ertelenmesi, ketlenmesi ve bozulması da dahildir. Bahtin’in “sonlandırılmazlık” [*unfinalizability*] dediği şeyin zamansal bir boyutu da vardır, burada bir konuşma ya da anlatma edimi, geçmiş sözceleri ön-varsayar ve gelecek sözceleri öngörür: “her sözce, bir muhatabın söylemini öngörerek çıkartılır.”¹⁹ Eserin bu, birçok “ses”in birlikte konuştuğu çoksesli niteliğine Bahtin, çokdillilik [*heteroglossia*] adını verir. Bu durum, algılama-alımlama-katılım edimi içinde koronun bir parçası haline gelen okuyucu-seyirciye doğru da genişler. Daha önce “eşikler” diye tanımladığımız bu geçiş uzamları ya da

¹⁹ Robert Stam: *Subversive Pleasure: Bakhtin, Cultural Criticism, and Film*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press 1989: 187.

arada uzamlar, Bahtin bağlamında seyirci tarafından harekete geçirilmeye ve icra edilmeye ihtiyaç duyan yeni açılışlara davet eden tereddüt anları olarak da anlaşılabilir. Bu perspektiften bakıldığında metin, bağlam ve yanmetin enerjisinin içinde dolaşabileceği, böylece seyirciye seslenip onun belirli girdilerine cevap verebileceği çok sayıda geçit ve girişkapısı olarak işlev görür.²⁰ Film incelemeleri arasında Raymond Bellour, Stephen Heath ve Colin MacCabe'in yapısalcılıktan post-yapısalcılığa geçişi gerçekleştirdiği söylenebilirken, İngilizce konuşan film incelemeleri topluluğunda Bahtin'in en belagatli savunucusu ve öğrencisinin Robert Stam olduğu söylenebilir.²¹

Post-yapısalcı bir perspektiften genelde film açılışlarına, özelde ise *Çöl Aslanı*'nın açılışı örneğine dönecek olursak, bir açılış, süregiden bir aksiyonun ortasına dalma meselesi olmaktan ziyade, ortaklardan veya taraflardan birinin henüz kendi girişini yapmadığı bir karşılaşmadır veya —başka bir söz dağarcığı kullanacak olursak— bir *in medias res* [olayların ortasında] aksiyonkılığınabürünmüş bir üstmetindir. Böylece *Çöl Aslanı*'nın başlangıcı, kültür ve doğa, asker (avcı/toplayıcı) ve yerleşimci (üzerine yerleştiği arazide hak iddia eden/çiftçi) arasındaki temel, ikili çatışmayı sunmaktan ibaret değildir; bu başlangıç aynı zamanda, açılış sekansının hiper-gerçekçiliği başta gelmek üzere, Western türü üzerine de bir yorum yapar.

²⁰ Bkz. "From Dialogism to ZELIG". Robert Stam: *Subversive Pleasure: Bakhtin, Cultural Criticism, and Film* içinde. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press 1989: 187-218.

²¹ Raymond Bellour: *The Analysis of Film* (haz. Constance Penley). Bloomington, IN: Indiana University Press 2002; Stephen Heath: *Questions of Cinema*. Londra: Macmillan/Bloomington, IN: Indiana University Press 1981; Colin MacCabe: *Tracking the Signifier: Theoretical Essays: Film, Linguistics, Literature*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 1985. Stam için, bkz. 19 ve 20. notlar.

Karanlık diktörtgenin doğrudan Monument Vadisi'ne açılması ve John Wayne'in ortaya çıkışı, türün iki merkezi mitosuna dikkat çeker. Seyirciler olarak, bizim görüşümüz ilk önce (seyir yerinin karanlığına eklenen) kapı aralığının karanlığıyla çerçevelenmiştir, bu da bizi zamansal ve mekânsal olarak bu Batı'dan ayıran mesafenin altını çizer, bu bütünüyle mitolojikleştirilmiş bir geçmiştir ki ancak John Ford, onun görüntü yönetmeni ve senaristinin bize verdiği bu son derece öz-düşünümsel yeniden inşalar yoluyla bize gelir. Bir bakıma filmin kendisi, türün daha önceki Batı inşalarını yapışöküme uğratar; mitolojiyi alıntılama bakımından post-klasiktir, özellikle de Ethan'ın Amerikan yerlilerini kötülemek suretiyle Western'in genelde daha örtülü ırkçılığını ve örtük sömürgeci alt-metnini öne çıkarmasıyla. *Kahramanın Sonu* (*The Man Who Shot Liberty Valance*, 1962) ve *Baharda Hücum* (*Cheyenne Autumn*, 1964) ile birlikte *Çöl Aslanı*, izleyicisini bir tür Bahtıncı diyaloga davet eder, çünkü Ford'un sinemasal perspektifçiliği Amerika'nın hudut kimliğinin temelleri konusundaki tartışmaya daha fazla "ses"i dahil eder. Hollywood'un büyük auteur'lerinden birinin bu son eseri kadar okumaya maruz kalan çok az filmin olmasında şaşacak bir şey yok.²²

Jeneriklerin, fragmanların ve diğer üst ve yanmetin materyaliyle birlikte açılışsekanslarının çoklu kod çözmeye tabi tutulması son dönemlerde oldukça yaygın. Bu konuyu ele alan post-yapışökümcülerin özellikle sofistike olanlarından biri Garrett Stewart'ın *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema'sı*, Stewart burada film anlatıbilimine/narratolojisine ilişkin olarak "narratografi" dediği yeni bir yaklaşım önerir. Narratogra-

²² Bibliyografyaları için örneğin bkz. Arthur M. Eckstein ve Peter Lehman (haz.): *The Searchers*. Detroit, MI: Wayne State University Press 2004; Edward Buscombe: *The Searchers*. Londra: BFI Classics 2008.

fi, "imgenin ve onun geişlerinin", halihazırda kurulmuş bir anlatısal anlamın taşıyıcıları olmaktan ziyade "kendi olay ör-ğüsü yüküne göre okunması" olarak tanımlanır. Görsel, ma-teryale ilişkin ve grafik imge ve ses unsurlarının kendi çatışan duyulanışlarının [sensations] dramasına şekil verdiği anlara dikkat çeken Stewart, genelde yalnızca karakterlere yüklenen türden anlatısal ağırlığı bu anların (fotografik ama aynı za-manda dijital) doku ve yüzeylerinin yüklendiğini düşünür. Açılışların ayrıcalıklı statüsüne ilişkin olarak Stewart şunu ileri sürer: "ilk sponsorlu görüntü, öykünün sonuna doğru ilerle-mesiyle özümsevenmeden önce, kendi optik araçlarını açıkça resmeder."²³ Stewart'ın çağdaş sinema konusundaki araştı-rmalarını takip etmekten ziyade, yoluna video ve enstalasyon sanatçısı olarak hatırı sayılır bir kariyerle devam eden ve ken-disine çığır açan iki film açılışı analizi borçlu olduğumuz bir kuramcıya, Thierry Kuntzel'e dönmek istiyoruz. Kuntzel, 1972 ve 1975'te iki bölümlük bir makale halinde yayımlanan *Le Tr-avail du film*'de ["Film Çalışması"], Fritz Lang'ın tanınmış başe-seri *M* (Almanya, 1931) ve film kuramında daha önce hemen hiç eleştirel ilgiye mazhar olmamış bir Hollywood B-filmi olan *The Most Dangerous Game* (ABD, 1932, Ernest B. Schoedsack ve Irving Pichel) filmlerinin açılışlarını irdeler.²⁴ Kuntzel'in *The Most Dangerous Game*'e yaptığı metinsel analiz, bu anlamda, yalnızca açılış sahnelerine hasrettiği dikkatli ve çok boyutlu il-gi açısından değil, klasik anlatıların biçimsel analizine ilişkin, onları dinamik bir süreç olarak gören ve "filmin işleyişi" adını

²³ Garrett Stewart: *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*. Chicago, IL, ve Londra: University of Chicago Press 2007: 17.

²⁴ Bkz. Thierry Kuntzel: "The Film Work". *Enclitic* içinde, 2.1, 1978:38-61 [orijinali Fransızca 1972] ve "The Film Work, 2". *Camera Obscura* içinde, 1980: 7-68 [orijinali Fransızca 1975].

verdiği genel ve öncü bir bakış sunması açısından da örnek alınacak türdendir. İlk bakışta Kuntzel'in bütünüyle (1970'lerde Claude Levi-Strauss'un Vladimir Propp'la diyalogunun ve Roland Barthes'in programatik "Yapısal Anlatı Çözümlemesi" ve "Günümüzde Söylen" çalışmalarının öncülük ettiği) Fransız Yapısalcılığı'nın anlatıbilimsel çerçevesinde kaldığı sanılabilirse de, onun anlatıyla ilişkin çok-yüzlü ve stereometrik [hacim ölçümsel] yaklaşımı, çözümlediği filmlere hem "gövde" hem "hacim" veriyordu ki bu Greimas'ın göstergebilimsel dörtgeninin önesürdüğü biçimsel mantığın oldukça güçlü biçimde indirgemeci olan modellerinden oldukça farklıydı. Kuntzel *The Most Dangerous Game*'deki kapı motifi'nin önemini saptayarak başlar:

Filmin noktalamasını kapıların açılıp kapanması yapar. [...] Anlatı ateşleyicileri, gerilimin derecesi, dramatik vurgu: kapıların filmin başlangıcında açılmaları, sonunda ise karamayla ilişkilendirilmesi keyfi seçimler değildir.²⁵

Bir kapıyı açmanın veya kapamanın, bir mekâna girmenin ya da bir mekânı geçmenin özgül bir anlam ürettiği, ama aynı zamanda bir noktalama işareti ya da bir perde değişimi olarak işlev gören bu hermenötik boyut, Kuntzel'e göre filmin ilk, doğrusal düzeyini teşkil eder. Ancak Kuntzel, olay örgüsü ve öykünün ötesinde ikinci bir boyut daha bulur, burada "gizem geçidinin [geçit olarak kapının] sonunda ilk boşluktan başka bir yere açılmadığını" keşfederiz.²⁶ Boşluk yahut yokluk, ikinci merkezi motifi temsil eder, burada belki de (primordiyal) yoksunluğun her zaman katalizör ve uyarıcı olarak işlev gördü-

²⁵ Thierry Kuntzel: "The Film Work, 2". *Camera Obscura* içinde, No. 5, 1980: 8ff.

²⁶ Thierry Kuntzel: "The Film Work, 2". *Camera Obscura* içinde, No. 5, 1980: 9f.

ğüne ilişkin psikanalitik inanca bağlı kalınabilir. Bir *perpetuum mobile* [sürekli devinim] olarak bulunmama motifi, Sigmund Freud'u ve onun rüya çalışması fikrini anımsatır, Kuntzel de yazısının başlığının yanı sıra yoğunlaşma, yer değiştirme, ikincil düzeltme gibi kilit kavramları da ondan ödünç alır. Kuntzel'in hedefi, bütün filmin açılış sahnelerinde nasıl katlanmış vaziyette durduğunu ya da yoğunlaştığını göstermekti; bir tür mini-anlatı, "oyun" gibi sözcüklerin, karşılama veya giriş jestlerinin ve hatta kurtarma ve sığınma gibi edim ve eylemlerin "çokanlamlı" [*polysemic*], müphem doğasını azami surette kullanarak kendisinin ardından gelecek şeye delalet etmesinden ve onu yoğunlaşmış ve şifrelenmiş bir biçimde sezdirmesinden geçiyordu.

Kuntzel'in analiz, filmlerin yakın metinsel analizine ilişkin bir eğilimi de teşvik etti —Film İncelemeleri'nin üniversite müfredatına girişi bu durumu yansıtıyordu —, ama bu eğilim edebiyattaki "yeni eleştiri" tarzında değil, filmsel anlamlandırmanın farklı yoğunluklarına ve dokularına özel bir duyarlılık gösterilmesiyle ortaya çıktı. Bütün bir filmin daha açılış sahnesinde izleyicide bir fikir oluşturabileceği yolundaki düşünce, Freud'un rüya yorumlarına borçlu olmakla birlikte, "gerçekçi" sinemasal anlatılar için bile tipik olan retorik ve mecazlı dile yönelik yeni bir anlayışa doğru giden yolu da gösterdi. Biçimciler için, zihinsel ve duygusal angajmanlar, seyirciyi dikkatli bir biçimde bilgiyle besleyerek yahut bilgiyi belirli noktalarda tutarak gerilim, korku ya da gizem yaratma meselesidir. Post-yapısalcıların "film çalışması" da seyircinin bütünüyle angaje olmasını gerektirir, ama onun aldığı bilgiler, sıklıkla, Roman Jakobson gibi dilbilimciler ile retorikçilerin yahut Sigmund Freud gibi psikanalistlerin sağlayabileceği özel yorum anahtarları gerektiren kodlanmış bir biçime sahiptir. Sözcük oyunları ve semantik oyun bu süreçte önemli bir role sa-

hiptir; zira bunlar, kavramanın önüne bütünüyle geçmeden bir ölçüde sıkıştırma ve başka bir kisveye bürünmeye imkân sağlar. Karşıtlarına göre, bu yöntem yorumcuya serbest çağrışım hakkı vermekten başka bir şey yapmaz, çünkü “her yol mu-bah”tır, ama bazı kuramcıların yaptıkları derinlikli çözümlemeler ve ayrıntılı okumaların bütün bir araştırmacı kuşağı üzerinde muazzam derecede etkili ve biçimlendirici olduğu da bir gerçek; bunlar arasında Raymond Bellour’un Hitchcock filmlerindeki belli sahnelerle ilişkin olarak yaptığı çözümlemeler, Stephen Heath’ın *Bitmeyen Balayı* (*Touch of Evil*) incelemesi ve *Cahiers du Cinéma*’nın editörlerinin ortaklaşa hazırladığı John Ford’un *Young Mr. Lincoln* (1939) filmi üzerine bir metin sayılabilir.²⁷

Yapısalcı ve post-yapısalcı film kuramının karşı karşıya olduğu güçlük ve açmazlardan biri, çözümlediği filmin dışında olmanın yanı sıra üstünde görülmeleri, yani filmlere (ve izleyicilerine) gizledikleri ya da “gerçekte” söyle(mek iste)dikleri şeyi anlatma varsayımı üzerinden hareket etmeleridir. “Kuşkunun hermenötiği” (Paul Ricœur) olarak terimleştirilen şey, filmleri, görünüşte, sakıncalı ideolojilerin görünüşte sakıncasız araçları olarak, normatifliği gizli den gizliye uygulayan bir şey olarak ya da toplumsal kurumlarımızın ve kültürel değer sistemlerimizin işleyişi hakkındaki kavrayışların “semptomları”ndan mustarip olan ama ayrı zamanda filmleri bu kavrayış-

²⁷ Bkz. “System of a Fragment” (on *The Birds*) ve “Symbolic Blockage” (*North By North-West* üzerine), Raymond Bellour: *The Analysis of Film* (haz. Constance Penley) içinde. Bloomington, IN: Indiana University Press 2002: 28-68, 77-192; Stephen Heath: “Film and System” (iki bölüm). *Screen*, c. 16, No. 1: 7-77 ve c.16, No. 2: 91-113 içinde; *Cahier du Cinema* editörleri: “John Ford’s *Young Mr. Lincoln*”. *Screen*, c. 13, No. 5, Sonbahar 1972 içinde [orijinali Fransızca 1970]. Yeniden basım: Bill Nichols (haz.): *Movies and Methods*, c.1. Berkeley, CA: University of California Press 1976: 493-529.

lara giriş kapıları (ya da arka kapılar) olarak gören şeyler olara-
rakele alabilir. Film Çalışmaları (ve onun kardeş disiplini, Kül-
türel Çalışmalar) 1980'lerin ve 1990'ların çoğunda "kültür sa-
vaşları"nın ön cephesinde olageldi, ama kuşkunun hermenö-
tiğinin ardına kadar açık kapıları vurup devirmekte olabilece-
ğine dair bir hissiyat da var. Birbirleriyle denge içindeki eği-
limler filmlerin kendi adına konuşmalarına izin vermek du-
rumundadır; "tarihsel poetikler"de (David Bordwell²⁸) olduğu
gibi. Yahut bizim durumumuzda olduğu gibi, teorinin filmlere
pek çok farklı açılış/girişi ve geçidi olan, anlam ve estetik bu-
lunuşun iki yönlü süreçler olduğu bir "beden" ve onun "du-
yuları"nı geri vermesine izin vermesi gerekiyor. Gilles Deleu-
ze'ün söylediğini başka sözcüklerle ifade edecek olursak: teo-
rinin görevi filmler hakkında söylev vermekten çok filmlerle (ve
filmler yoluyla) konuşmaktır.

Bu anlamda, sinemanın merkezi bir motifi olarak kapı, fil-
min uzamsal ve anlatsal mantığını ön plana çıkaran bir dizi
görsel ve kavramsal terimi zihinlerde uyandırması itibarıyla
faydalıdır. Ama aynı zamanda zengin bir metaforik çağrışımlar
alanı da ekler: kapı gizleyip saklayabilir ama aynı zamanda
açıp açığa vurabilir, ya da her ikisini aynı zamanda yaparak
perdenin/ekranın yukarıdaki etimolojik taslakta ele aldığımız
özelliklerini yankılayabilir (s. 38-9). Kapı aynı zamanda, söz-
cüğün epey gerçek anlamıyla, bir filmdeki "dramatis persona"
[karakterler] olarak işlev görebilir. Bunun örnekleri, sinemanın
erken dönemlerindeki anahtar deliği filmlerinde²⁹ ve Ernst
Lubitsch'in kapıları merkezi bir dramatik öge haline getiren

²⁸ David Bordwell: "Historical Poetics". *The Poetics of Cinema* içinde.
New York: Routledge 2008.

²⁹ Bkz. Elena Dagrada: "Through the Keyhole: Spectators and Matte
Shots in Early Cinema". *Iris*, c. 6, No. 2 [Nr. 11] içinde, 1990: 95-106.

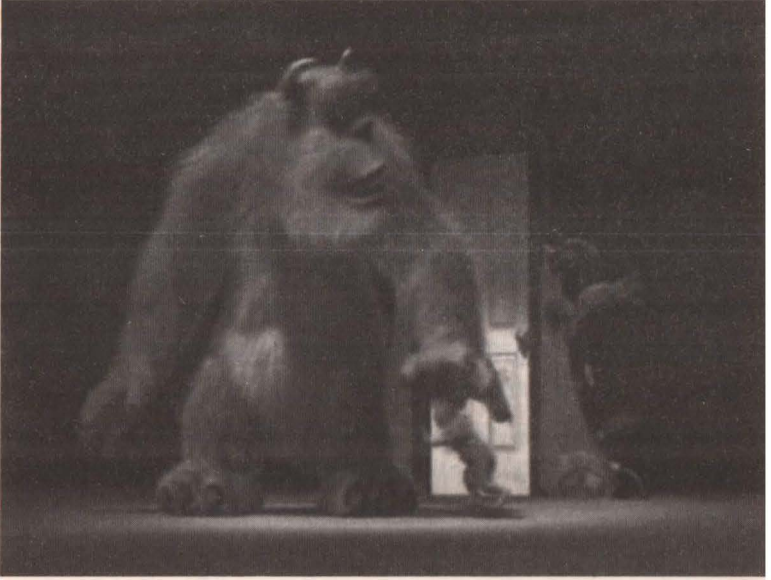
sahnelemetercihinde bulunabilir (*Lady Windermere'in Yelpazesi* [*Lady Windermere's Fan*], ABD, 1925; *Cenette Kargaşa* [*Trouble in Paradise*], ABD, 1932; *Melek* [*Angel*], *Olmak ya da Olmamak* [*To Be or Not To Be*], ABD, 1942); Hitchcock'un birçok filmini de unutmamak gerekiyor, örneğin *Yükseklik Korkusu* (*Vertigo*, ABD, 1958) ya da *Sapık* (*Psycho*, ABD, 1960); bunlarda genelde "kapının ardındaki bir sır" gizlenir. Bu konfigürasyon daha çok klasik sinemaya özgü olabilir, ama aynı zamanda çağdaş filmlerde de görülebilir, örneğin *Mavi Kadife* (*Blue Velvet*, ABD, 1986, David Lynch) ya da *Panik Odası* (*Panic Room*, ABD, 2002, David Fincher). Sesli filmlerde, örneğin Gestapo Karargâhı'ndaki sorgu odasının hemen bir ofisin ve oturma salonunun yanına yerleştirildiği Roberto Rossellini'nin *Roma, Açık Şehir*'inde (İtalya, 1945), kapı, akustik ve görsel algı arasındaki farklılığı da öne çıkarabilir. Tutsakların işkencesi sırasında, optik ve akustik röleler birbirinden ayrılmış odaları sürekli olarak değişen uzamsal düzenlenişlere bağlarlar. Son olarak bir oda kapısı ya da giriş kapısı, *Yurttaş Kane*'in (*Citizen Kane*) açılışında olduğu gibi, girişi mera kapatabilir, kamera çitlerin üzerinden uçup "Girmek Yasaktır!" tabelasına meydan okuduğunda, pervasız bir ihlal edimiyle filmin çarklarını da harekete geçirmiş olur.

Kapı yalnızca bir fiziksel mekândan diğerine geçişe işaret etmez, aynı zamanda da ontolojik ya da zamansal bir alemden ötekine taşınma fikrini de çağırıştırır. *Çöl Aslanı*'nda gördüğümüz üzere, başlangıçtaki ve sondaki kapılar yalnızca gerçek bir manzaraya değil, aynı zamanda Amerikan Batısının mitlelerine de açılıp kapanır. Romantik komedi *Rastlantının Böylesi*'nde (*Sliding Doors*, ABD, 1998, Peter Howitt), bir metronun hidrolik kayar kapıları yazgıyı dikte eder: başkahraman Helen'in (Gwyneth Paltrow) hikâyenin ilk versiyonunda geçmeyi başarıp ikincisinde başarmadığı kapı, onun gelecek hayatını

belirler. Yani kapılar alternatif evrenler yaratabilirler. Kapılar kültürel bilincimizde oldukça derin köklere sahip metaforlardır: bir kapı parlak bir geleceğe açılabilir, yüze çarpılabilir, araya ayak sokulup kapanması engellenebilir, yahut at fırlayıp çıktıktan sonra ahır kapısı kilitlenebilir [İngilizcede iş işten geçtikten sonra önlem almayı ifade eden bir deyim]. Cennetin kapılarının belirleyici bir rol oynadığı oldukça farklı filmler arasında şunlar vardır: *Liliom* (Fransa, 1934, Fritz Lang), *Kıskanç Kadın* (*Leave Her to Heaven*, ABD, 1945, John M. Stahl) ve *Ölüm Kalım Meselesi* (*A Matter of Life and Death*, İngiltere, 1946, Michael Powell, Emeric Pressburger). Öte yandan animasyon film *Sevinli Canavarlar* (*Monsters Inc.*, ABD, 2001, Pete Docter) kapı kavramını İnternet çağının geçiş ve liminallik bölgesi olarak konumlandırır. Bu örnekler kapının bir motif olarak anlatı işlevinden ayrılmayacağını gösterir, öte yandan kapının kullanımı, belirli kuramsal modellerden yana tavır alır gibidir. Dünyalar yaratma edimi (*Rastlantının Böylesi*), sınırların özerk ihlali (*Yurttaş Kane*), başkalarının gizliden gizliye izlenmesi (*Mavi Kadife*), farklı uzamların şaşırtıcı bir şekilde karşılaşması (*Roma, Açık Şehir*), hepsi de eşit ölçüde kapıların işlevlerini tayin etmenin yanı sıra anlatının ilerleyişindeki ve gecikmesindeki yapıların altını çizerek seyirciyi filmin içinde yönlendirir.

Aldoux Huxley'in kitabı *The Doors of Perception*'ın adı ("Algının Kapıları", William Blake'ten ödünç alınan bir terimdir, Jim Morrison da kendi rock grubuna bu adı vermiştir) vaat edilmiş toprakların ve farklı (iç) dünyaların kilidini bütünüyle açan uyaranların dünyasına girmiş oluruz. 1960'lardan bu yana, (bir başka dünyaya, benliğin içine, yapay bir cennete ya da sentetik bir cehenneme) bir yolculuk olarak sinema fikri birçok filme esin verdi, bunların arasında en önemlileri şunlardır: *The Trip* (ABD, 1967, Roger Corman), *2001: Uzay Macerası* (İngiltere/ABD, 1968, Stanley Kubrick), *Easy Rider* (ABD, 1969, Dennis

Hopper), *Trainspotting* (İngiltere, 1996, Danny Boyle) ve *Vegas'ta Korku ve Nefret* (*Fear and Loathing in Las Vegas*, ABD, 1998, Terry Gilliam).



Resim 2.4 *Sevimli Canavarlar* (ABD, 2001, Pete Docter): Giriş yeri olarak-
pı: İnternet çağında sınırsız erişim.

Kadınların ev içindeki rolüne odaklanan klasik sinema türlerinde kapıların özel bir önemi vardır; örneğin *Rebecca* (ABD, 1940, Alfred Hitchcock), *Gaz Lambası* (*Gaslight*, 1944, George Cukor) ya da *Secret Beyond the Door*'da (ABD, 1947, Fritz Lang); kökenini Hitchcock ve ardıllarından alan korku-thriller filmlerinde, ki bunların içinde *Kuşlar* (*The Birds*, 1963, Hitchcock), *Rosemary'nin Bebeği* (*Rosemary's Baby*, ABD, 1968, Roman Polanski) ya da *Şeytan* (*The Exorcist*, ABD, 1973, William Friedkin) vardır; yanı sıra aile melodramlarında, özellikle *Her Şey Senin İçin* (*All That Heaven Allows*, ABD, 1955) ya da *Aşk Rüzgârları* (*Written on the Wind*, ABD, 1956) gibi Douglas Sirk

filmlerinde. Bu filmlerde kapının rolünü çözümlmek yerine, kapı (ve pencere) motifinin bu “kadın türleri”ndeki fiziksel etkisini ve duygusal tesirini bir arada yoğunlaşmış bir biçimde içeren bir derleme filme değinebiliriz. Matthias Müller’in “buluntu görüntü”lü deneysel kısa filmi *Home Stories* (Almanya, 1990), 1950’ler ve 1960’ların Hollywood melodramlarından alınan kısa (televizyon) kliplerinin dikişsiz bir biçimde kurgulanmış bir kolajıdır. Tekrarlanan kapı ve pencere motifleri grafik olarak kurguların gerilim ve klişe durumlarını hatırlatır, yinelenmeleri ve birleşimleriyle farklı kahramanlara ait tek ve amansız bir öykü anlatır, bunlar hep aynı hareketlerde bulunurlar: çoğunlukla açılıp kapanan kapılarla aktarılan huzursuz uyku, uyanma, kapı dinleme, ışıkları açma, sürpriz, kaygı. İlk hallerinde bu anlar —ve kadınlar— uyurgezerliğe dönüşür, ama uyandı uyanacak bir uyurgezerlik; uyuşuktur, ama karşı taraftaki erkeklerin gizliden gizliye yahut sadistçe denetim altında tutmaya çalıştıkları hiper-tetikte bir “bilinçdisi”nın ya da “septom”un ete kemiğe bürünmüş halidir. Ancak Müller’in çalışmasında olayları ilerleten anlatı çözülmüştür; yönetmen, stok durumlar ve onları çevreleyen mimariyi takıntılı bir biçimde tekrarlayarak onları elle tutulur bir beklenti ve oldu olacak bir olayın hissiyle devinimesokar ve bu tepkisel kadınlara yeni bir tür faillik yükler. Müller’in çerçeve içinde çerçeve kullanmadaki ısrarı —kompozisyonları kapılar, merdivenler, girişler ve aynalar doldurur— keskin bir görsel kapatılmışlık hissine karşı bir nabız gibi atan iç çalkantıları vurgular. Çerçevelemek kadınları odaya taşır taşımasına, ama bunu yalnızca onların kendi tutsaklığını (tutsaklık hissini) kuvvetlendirmek için yapar.

Bütün bu filmleri kapı, eşik, geçit ve perdenin semantik alanında üretilen anlamlar çoğulluğu birleştirir. Dahası, bu unsurların birbirlerini tamamlayıcı (yani örtüşen ama aynı

zamanda da çelişkili) etkileri, sinema adı altında rahatça birleştirebildiğimiz yapılandırmayı oluşturan bileşenlerin altını çiziyor. Aslında, aygıt ve *dispositif* olarak sinema birlikte işleseler de birbirleriyle gerilim içinde duran ayrı ayrı parçalardan oluşur ve bunlar — kavramsal bir düzeyde — pekâlâ birbirleriyle zıtlık içinde de durabilirler. Örneğin, gösterici/projektör ve çerçeve, üretken fakat çözülmemiş bir rekabet içindedir: gösterici ışığı dağıtır (saçar); perdeninse, ışığın yayınımlından sınırları açık bir şekilde çizilmiş ve odaklanmış bir görüntü oluşturabilmek için ışığı siyah bir bordürle “maskeleymesi” (ya da tutması) gerekir. Aynısı pencere olarak perde (saydam) ile filtre olarak perde (yarısaydam/opak) arasındaki üretken gerilim için de geçerlidir, bunlar da birbiriyle uyumsuz kavramlar olarak yorumlanabilir (dolayısız, dolayimli erişim *versus* doğrudan erişim, inşa edilmiş tasarım). Çağdaş (dijital) medya kuramında, bindirme/sürempresyon, video yerpaylaşımı [*overlay*] ve farklı yoğunluk ve konturlara sahip çok sayıda görüntünün aynı çerçeve içinde bir arada yer alması gibi katmanlandırma [*layering*] pratikleri çerçevesindeki tartışma, pencere ya da kapı olarak perde fikrinden ziyade o eski elek ve süzgeç ve filtre olarak ekran kavrayışına çok daha yakın duruyor. *Matrix* (*The Matrix*, ABD, 1999, Andy ve Larry Wachowski) gibi bir film, hayat dijital alanda gerçekleşmeye başladıktan sonra kapılarda, pencerelerde, filtrelerde, perdelerde/ekranlarda ve geçitlerdeki bu değişiklikleri çok net bir biçimde yansıtır.

Önemli olanın ne olduğunu son bir kez açıklamak için, perdenin yarı-geçirgen bir zar olarak işlev gördüğü ve başta bahsettiğimiz filmlere kısaca bakacağız:³⁰ *Sherlock Jr.*’da Buster

³⁰ 1900’lerin “*Rube*” denilen filmlerinden başlayarak perdeyi geçirgen hale getiren filmler ve film sahneleri üzerine kapsamlı bir literatür bulunuyor. Bu geleneği ve onun bugün açısından önemini ele alan yakın dö-

Keaton çalışırken uyuyakalan ve normal fizik kurallarının yerini kaprisli film kurgu kurallarının aldığı perde üzerindeki dünyaya giren bir film gösterimcisini canlandırır. Film, seyircinin filme "giriş"ini kelimesi kelimesine canlandırır ve aynı zamanda montajın atladığı ya da gizlediği uzamsal ve zamansal konu dışı durumları gösterir. Keaton'ın ortaya çıkışları kesmeler arasındaki imkânsız uzamın yanı sıra bizi de bazı şeyleri atlama suçuna ortak eden arzuları görselleştirir. Alabildiğine sıklıkla, anlatıyı pürüzsüz ve akışkan yapma hizmetini gördüğü söylenen kurgu, burada seyirciyi anlatıya "kaptırma/dahiletme" işleminin mantıksal paradokslarını öne çıkarır: film kuramının "dikme" (*suture*) olarak bildiği ve önümüzdeki iki bölümde daha ayrıntılı araştırılacak olan sorundur bu.

Kocası Monk'un (Danny Aiello) dayaklarından ve sadakatsizliğinden kaçıp sinemaya sığınan Cecilia'nın (Mia Farrow) öyküsünü anlatan *Kahire'nin Mor Gülü*, bu içeri-dışarı ilişkisini tersine çevirir. Cecilia, bir filme âşık olup onu tekrar tekrar izler, *Kahire'nin Mor Gülü* adlı bu filmi beşinci izleyişinde kahraman Tom Baxter (Jeff Daniels), seyirciye dönüp Cecilia'yla konuşur. Film gösterilirken kadını fark ettiğini söyler, sonra perdeden çıkıp "kadının" gerçekliğine girer. Ama "gerçek dünya"ya girer girmez de Büyük Bunalım yıllarındaki sert hayata uyum sağlamakla ilgili güçlükler yaşar. Ama benzer bir biçimde, filmin "içinde" de başka güçlükler vardır, başroldeki karakter kayıptır, ikincil karakterler de başıboş kalmıştır. Hollywood böyle bir şeyi izin veremez, bu yüzden stüdyo,

nemli bir tartışma için bkz. Thomas Elsaesser: W. Strauven (haz.): *The Cinema of Attractions Reloaded* içinde, Amsterdam: Amsterdam University Press 2006: 205-25. *Sherlock Junior* hakkında ayrıntılı bir tartışma için bkz. Linda Haverty Rugg: "Keaton's Leap: Self-Projection and Autobiography in Film" *Biography*, Cilt 29, No: 1, Kış 2006: v-xiii içinde.

perdedeki Tom Baxter'ı oynayan oyuncu Gil Shepherd'ı (yine Jeff Daniels), kaçan "rol"ünü yakalaması ve filme geri getirmesi için oraya gönderir. Film böylece iki tür (birbiriyle uyumsuz) kurmaca arasındaki ince çizgide nüktedan bir dengede durur; sinema fantezimizin ve hayal gücümüzün gerçekliğin taleplerinden isteklerimizin gerçekleştiği alana kaçmamıza olanak sağlarken, her iki taraf da, adeta, bu kaçışa göz yummanın bedelini öder. Burada mesele bir seyircinin filmin kurmaca dünyasına girmesi değildir, kurmaca bir evrendeki bir figürün film dışı gerçekliğe adım atmasıdır, bu da bize bir yıldızın imajına atfetmeye hazır olduğumuz "gerçekliği" hatırlatırken, sinema seyir yerinin ve sosyal nitelikli "sinemaya gitme" ediminin oluşturduğu liminal uzamın zengin "ontolojik" potansiyelini gösterir.

Kapı ve perde olarak sinema fikrini özetleyecek olursak, bunun, içinden geçme ya da ihlal etme durumuna işaret eden bedensel bir kavram olduğunu söyleyebiliriz: izleyici metaforik olarak "bir başka dünya"ya geçer ya da kendi dünyasının yabancı ve dışarlıklı olarak deneylerken, bir gösterme, sergileme ya da örtüsünü açma olayına tanıklık etme durumunda kalmaktan ziyade, bir giriş ve geçiş farkındalığını korur. Ne var ki bu geçiş, nakledilme ve aktarma hareketi, sinemanın bileşenlerinin (sözcüğün hem sözlük anlamıyla, hem etimolojik ve metaforik anlamıyla) sabitliği ve hareketsizliği yoluyla görelileştirilir. Pencere, arı görünürlük lehine mesafe ve bedensizliği (ağırlık, madde, yerçekimi ve fiziksellik askıya alınır) vurgularken, süzgeç ve filtre olarak davranan kapı ve perde, dikkatimizi imgelerin/görüntülerin kısmı geçirgenliğine çeker. Bu yüzden de bunlar değişim/mücadele ve hattadiyalog kavramlarıdır, bu olgu film deneyiminin paradoksal doğasında elle tutulur hale gelir: film bir yandan bedensel oryantasyonu, fiziksel mevcudiyeti ve mekânın göndergeselliğini destekler-

ken, diğ er yandan yüksek düzeyde soyut, yapay ve kendi içi-
ne kapalı olarak kalır. Kapı ve perdenin birbirine geçmesi bu
kutupsallıklar için bir ortak referans alanının haritasını çizme
olanağı tanır. Aynı zamanda bunların tek fakat çelişkili uza m-
sal yapılandırması, bizi ilerleyen bölümlerde meşgul edecek
olan ve yine mekânsal düzenlemelere yaslanan paradigmaları
önceden haber verir: ayna ve göz.

3. BÖLÜM

AYNA VE YÜZ OLARAK SİNEMA

Küçük bir film gösterme makinesi gözümüze ilişiyor, çalışıyor; bunu hızlı bir biçimde kurgulanmış bir sekans takip ediyor, eski sessiz filmlerden yapılmış bir görüntü şeridi, çocukların elleri, kesilen bir kuzu, ellere batan çiviler, bir akrep, kirli kar üzerinde ağaçlar, iki yaşlı insanın cesedi, yatakta bir çocuk, aynı çocuk gözlerini bir açıp bir kapayarak bir kadının bulanık yüzüne dokunmaya çalışıyor. Projektörü ve film şeridini görünür kılan Ingmar Bergman'ın *Persona*'sı (İsveç, 1965) dikkatimizi bir film izlemek üzere olduğumuza dikkat çeker: gerçek hayatla karıştırılmaması gereken bir teknoloji, bir yapıntı nesne. Ardından, yarı şeffaf bir yüzeye yansıtılmış ve bir oğlan çocuğunun tereddütle dokunduğu kadın yüzünün yakın çekimi, sinemanın canlandırdığı arketipsel bir ilişkiyi resmeder: ayna olma. Bu bölüm, kendi yansıtılmış benliğimizle karşılaşmışız gibi bir imgeyle karşılaşma ânını kuramlaştırmamızın birçok yoluna odaklanacak.

Ayna motifinin yoğun bir şekilde kullanıldığı bir film olan *Persona*, duygusal olarak kırılğan bir oyuncu olan Elisabeth Vogler'ın (Liv Ullmann) etrafında döner, sahnede sinir krizi geçiren aktris kendini hemşire Alma'nın (Bibi Anderson) bakımına emanet edilmiş bulur. Bunu takiben iki kadının uzlaşması ve sonunda yakınlaşması yalnızca bir içli dışlılık değil, kimliklerinin geçici olarak bulanıklaşması şeklinde betimlenen gerilimler ve çatışma da doğurur: o derece ki, izleyicinin bile hangisinin hangisi olduğunu söyleyemeyeceği zamanlar olur. Bir noktada iki oyuncunun yüzünün bir araya geldiği bileşik bir yüz üretilir, yüz aynaya bakar; yoksa bize mi bakar?¹ Bergman'ın filmografisini incelerken külliyatında birçok film başlığının ayna ve yüzün merkezi konumunu ilan ettiğini fark ederiz: *Yüz (Ansiktet, İsveç, 1958)*, *Aynadaki Gibi (Såsom I En Spegel, İsveç, 1961)*, *Yüz Yüze (Ansikte Mot Ansikte, İsveç, 1976)*, *Karın'ın Yüzü (Karins Ansikte, İsveç, 1986)*.² Ama izleyicinin hayattakinden daha büyük bir yüzün gözlerinin içine bakmasının tam olarak ne gibi içerimleri vardır? Fenomenoloji mi, psikanaliz mi yoksa sinirbilimi açısından mı yorumlanmalıdır? Bütün bu disiplinlerden yaklaşımlar bu soruyla ilişkilendirilmiştir.

¹ Gilles Deleuze, oyuncunun kendisinin de boğuşmak zorunda kaldığı bu kimlik karmaşasına ilişkin Ingmar Bergman'ın şu şakasını alıntılar: "Filmi kurgu masasına bıraktık sonra Liv şöyle dedi: 'Bibi ne kadar çirkin görüyor musun?', bunun üzerine Bibi dedi ki: 'Çirkin olan ben değilim, sensin...'" Gilles Deleuze: *Cinema I: the Movement-Image*. Minneapolis, MN: Minnesota University Press 1986: 103 [orijinali Fransızca 1983].

² Ingmar Bergman'ın filmlerinde yüzlerin/yakın çekimlerin önemi üzerine daha fazla bilgi için bkz. Gilles Deleuze: *Cinema I: the Movement-Image*. Minneapolis, MN: Minnesota University Press 1986: 99f, 105 [orijinali Fransızca 1983].



Resim 3.1 *Persona*: İnsan yüzüyle karşılaşma olarak ayna yansıması.

1960'lerden 1970 ortalarına dek film kuramı, ayna inşası ya da erken anlatım (mizanabim, *mise-en-abym*) etiketi altında, sinemanın düşünümsel potansiyelini ön plana çıkardı. Farklı türlerden öz-gönderge çeşitli Avrupa Yeni Dalgalar'ının üslup cephaneliğinin ayrılmaz bir parçası haline geldi, film kuramı da bunun üzerine eğildi.³ Kurmacanın içine gömülmek birden olanaksız görünmeye başladı. Bundan önceki iki bölümde tartışıldığı üzere, kapı ve pencereden diegetik dünyanın içine girmek kişinin, ne kadar "yakın" olursa olsun, mesafesini korruma ya da eşikleri geçmesi, liminal uzamları kat etmesi meselesiydi. Şimdi sinemanın ayna olması metaforu, açık biçimde "içerisi" yahut "dışarı" olarak etiketlenmiş herhangi bir dün-

³ Christian Metz: "Mirror Construction in Fellini's 8½". *Film Language: a Semiotics of the Cinema* içinde. New York 1974: 228-34 [orijinali "La construction 'en abyme' dans 8½ de Fellini". *Revue d'Esthetique*, xix-1, Ocak-Mart 1966: 96-101 içinde].

yaya geişini olanaksız kılarak seyirci ve perde ilişkisini önemli ölçüde daha karmaşık hale getirir. Örneğın, en etkili kuramlardan bazıları, filmle hemhal olmanın her biçiminin — ölümcül ve kaçınılmaz bir biçimde — bir yanlış-tanım/-bilış temelindeki bir özdeşleşme edimini esas aldığını iddia edecektir. Kapı ve pencerenin ayırıcı özellikleri olan şeffaflık ve geçirgenlikten sonra, ayna nosyonunu esas alan kuramlar, aynı anda hem saydam hem yarı saydam, hem geçirgen hem kapatılmış özel bir tür çerçevelemiş görüntü ile uğraşmak durumundadır. Aynaya bakmak kişinin kendi iç benliğine açılan bir pencere olarak kendi yüzüyle karşılaşmasını zorunlu kılar. Yinede kişinin aynada kendine bakması, aynı zamanda dışarıdan bir bakıştır; artık bana ait olmayan, beni yargılayan veya affeden, beni eleştiren veya pohpohlayan, ama her halükarda bir başkasının ya da “Öteki”nin bakışı haline gelmiş olan bir bakış.⁴ Ayrıca, sinemanın *Doppelgänger*s ile kimliklerin mübadelesine ilişkin öykülere tutkun olması, her zaman örtük olarak, özdeşleşme ve kendine yabancılaşma sorunsalını kabul ederek seyircinin, karakterlerin kendisinin vekili yahut ikizi, ideal benlikler yahut korkunç öteki benlikler [alter-egolar] olmasına ilişkin kendi huzursuz ya da tekinsiz farkındalığını anlatisal bakımdan geliştiriyor yahut alegoriye çeviriyordu. Dahası, aynayı andırır biçimde, insan yüzünün yakın çekimi ve/veya imgesi, büyük bir derinliğe sahip olan ve tekrar tekrar tartışma gündemine giren film kuramsal konuları gerektirdi. Örneğın, yakın çekim 1920’lerde film kuramı için özel bir cazibeye sahipken, pencere olarak sinemanın ideolojik tetkiklere

⁴ Tam da ötekinin [alter] ego ve egonun öteki olarak almasıık algılanma sürecidir iletişimi, öznelarasılığ ve dolayısıyla toplumu en başta mümkün kılan. “Çifte olumsuzluk” üzerine daha fazla bilgi için bkz. Niklas Luhmann: *Social Systems*. Stanford: Stanford University Press 1995: 103-36 [orijinali Almanca 1984].

tabi tutulduğu bir zamanda ayna metaforu öne çıktı. Dudley Andrew bu uğrağı etkili bir biçimde tasvir eder:

[K]lasik film kuramında perdenin iki metaforu öne çıkmak için birbiriyle yarışıyordu. André Bazin ve gerçekçiler perdenin dünyaya açılan, sınırlarının hemen dışında fazla mekân ve sayısız nesneler olduğunu ima eden bir “pencere” olduğu nosyonunu savunuyordu. Ama Ayzenştayn, Arnheim ve biçimcilere göre perde, sınırları, üzerinde beliren imgeleri şekillendiren bir çerçeveydi. Anlamı ve etkileri çerçeve inşa ediyordu; pencere ise onları sergiliyordu. [...] Jean Mitry, sinemanın kendine has getirisi ve cazibesinin bu metaforların her ikisinin de içerimlerini el altında tutmasında olduğunu düşünür. Sinema aynı anda hem pencere hem çerçevedir.

Klasik film kuramı, bundan öteye geçemezdi. Modern teori ancak söylemi başka bir düzleme kaydırarak ve başka bir sistemi harekete geçirerek gelişebilirdi. Yeni bir metafor ileri sürüldü: perde bir *ayna* olarak terimleştirildi.⁵

Ayna olarak sinema, 1980’lerin ortalarında bilişsel olanaklarını tüketmiş gibi görünürken, yakın çekime, yüze ve ayrıntıya olan ilginin geri dönüşü yaşandı. Aynaya bakma ve bunun uzantısı olarak yüz ve yakın çekimin film kuramının belirgin bir odağı haline gelmesinin tarihi, 1970’lerin psikanaliz esinli teorileri içindeki moda kavramsallaştırmalarından daha eskidir. Önce sinema, yüz ve yakın çekim arasındaki bağlantıyı ele alacak olursak: bunun izleri hareketli resmin ilk günlerine dek sürülebilir; D. W. Griffith’in düşüncesinde öne çıkmaya başlamış,⁶ ama özellikle Carl Theodor Dreyer’in *Jean d’Arc*’ın

⁵ Dudley Andrew: *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press 1984: 134.

⁶ Bunun geç dönem örneklerinden biri, Sergey Ayzenştayn’ın 1944 yılına ait ünlü makalesi, “Dickens, Griffith, and the Film Today”dir. *Film*

Tutkusu (*La Passion de Jeanne d'Arc*, Fransa, 1928) filminde (Maria) Falconetti'nin yüzüyle popüler hale gelmiştir. Ne var ki yakın çekimin ilk tam olarak ifade bulmuş kuramını, senarist ve yönetmenliğin yanı sıra eleştirmen ve kuramcı da olan Béla Balázs'a borçluyuz. Balázs daha 1924'te yakın çekim ve yüzün önemini vurgulamıştı: "Gerçekten sanatsal bir filmde, iki insan arasındaki dramatik doruk her zaman yüz ifadelerinin yakın çekimdeki diyaloguyla gösterilecektir."⁷



Resim 3.2 *Hayatını Yaşamak* (*Vivre Sa Vie*, Fransa, 1962, Jean-Luc Godard): (Nana rolündeki) Anna Karina, (Jeanne d'Arc rolündeki) Maria Falconetti'nin perde üzerindeki gözyaşlarını yansılıyor.

Balázs 1884'te Macaristan'ın Szeged kentinde doğdu. Béla Kun'un önderlik ettiği, Balázs'ın da eğitim bakanı olarak atandığı kısa ömürlü Sovyet cumhuriyetinin 1919'da yıkılmasın-

Form: Essays in Film Theory and The Film Sense içinde (haz. ve çev. Jay Leyda). New Haven, CT: Meridian Books 1957: 195-255.

⁷ Béla Balázs, *Visible Man*'e önsöz, Erica Carter ve Rodney Livingstone çevirisinden alınmıştır: Béla Balázs. "Visible Man, or the Culture of Film" (1924). *Screen*, 48, 1, 2007: 91-108 içinde.

dan sonra Viyana'ya kaçtı; orada yazar, çevirmen, film eleştirmeni ve kısa bir süresonrada senaristolarak çalıştı.⁸ Balázs'ın hemen yukarıda alıntıladığımız *Der Sichtbare Mensch/Görünür İnsan* (1924) çalışması, bu çok yönlü ilgiler ve faaliyetlerin ürünüdür.⁹ Balázs, üç önsözdesırasıyla sanatı argıçlarına (klasik, felsefi estetik), uygulayıcılarına (film sanayii) ve izleyiciye (kamuoyu) seslenir, böylece, sinemanın bir sanat biçimi olarak zeminini oluşturma yönündeki kuramsal çabalarına karşı gelebilecek olası itirazların önünü baştan kesmek ister. Böylece kendini bir yanda popülizm (yani, popüler bir mecraıyla yalnızca destek kazanma amacıyla ilgilenme), diğer yanda seçkincilik/elitizm (yani, aşağı bir türe üstün bir kuramla asalet verme) olmak üzere iki cepheden gelecek suçlamalara karşı korumaya aldıktan sonra Balázs, birkaç sayfalık kısa bir pasajda, film kuramının temel yönünü betimler: insanı ve onun dünyasını (bir kez daha) görünür kılmak.¹⁰ Balázs'a göre kül-

⁸ Yirminci yüzyılın ilk yarısında Avrupa tarihının akışı içinde geçen Balázs'ın çalkantılı hayatı konusunda daha fazla bilgi için bkz. Joseph Zsuffa: *Béla Balázs: the Man and the Artist*. Berkeley, CA: University of California Press 1987; Hanno Loewy: *Béla Balázs: Märchen, Ritual und Film*. Berlin: Vorwerk 8 2003.

⁹ Béla Balázs: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001 [orijinali Almanca 1924].

¹⁰ Ne yazık ki Balázs'ın Avrupa merkezli perspektifi genellikle açık bir ırkçılık şeklini alır, özellikle de "beyaz olmayanlar"ı bu evrensel kültürün dışında tuttuğu ve bir tür Sosyal Darwinci seçim postüle ettiği zaman:

Buna karşılık gelecek şekilde, her tür sinematik fabla temel teşkil edecek şekilde belirli bir normal beyaz ırk psikolojisi de geliştirilmiştir. [...] Burada, bir gün çeşitli ırkların ve halkların sentezi olarak doğacak olan beyaz normal adamın ilk canlı filizi gizlidir. Sinematoğraf, kendi tarzınca, canlı ve somut bir entemasyonalizm kuran bir makine dir: beyazların tek ortak psişesi. Dahası, üniter bir güzel idealini soy seçiliminin genel hedefi olarak önererek, film, beyaz ırkın üniter bir türünü de ortaya çıkaracaktır (s. 22).

tür, baskı makinesinin icadına kadar, başat olarak görsel nitelikteydi; kitapların, kitapçıkların, broşürlerin vs. etkisiyle yazıyı temel alan bir kültüre dönüştü. Burada yazma, zımni olarak, dolaylımsız (yüze ve bedene ait) dışavurumdan yabancılaşmayla ilişkilendirilir; Balázs bu dolaylımsız dışavurumun sinema sayesinde geri dönüşünü ise insan uygarlığındaki çok önemli değişimlerle ilişkilendirir:

Baskı makinesinin bulunması insan yüzünü giderek okunaksız kıldı. İnsanlar okumakla o kadar çok verim alabilir hale geldi ki iletişimin diğer biçimlerini ihmal edebildiler. [...] Şimdi bir kez daha kültürümüzün —bu kez film sayesinde— radikal bir biçimde yeni bir yön alması durumuyla karşı karşıyayız. [...] Bütün insan soyu, şimdi uzun süredir unutulmuş jest ve yüz ifadelerinin dilini yeniden öğrenmekle meşgul. Bu dil çağır ve dilsizlerin kullandığı işaret diline özgü sözcüklerin yerine geçmez, ama etekemiğe büründürülmüş insan ruhlarının görsel bir sonucudur. İnsan bir kez daha görünür olacaktır.¹¹

Sinemanın dil ya da yazmayı temel almayan bir iletişim biçimi geliştiren 1920 ortalarında görselliği böylece katedrallerin ve dinsel sanat eserlerinin büyük resim geleneğinin çağıyla bir bağ kurar. Yine de, *Görünür İnsan*'daki bazı pasajları bugün okuyacak olduğumuzda, kitabın aynı zamanda daha yakın döneme özgü ve hem sanat tarihçilerince hem de yeni dijital medyanın savunucularınca desteklenen "görsel dönüş"ü —ikonikliğin, figürasyonun ve Griffith'in "gözün Esperanto-

¹¹ Béla Bálazs, *Visible Man*'e önsöz, Erica Carter ve Rodney Livingstone çevirisinden alınmıştır. Béla Bálazs: "Visible Man, or the Culture of Film" (1924). *Screen*, 48, 1, 2007: 91-108 içinde. Metindeki diğer alıntılar bu kaynaktır.

su"nun¹² haklarının iade edilmesini — önceden haber verdiği de söylenebilir.¹³

Balázs'a göre sinema, (yazılı) dilin henüz kendini (insan) varoluş(u) ile (yüz yüze) iletişim arasında bir yere konumlandırmamış olduğu bir çağa geri dönüşü ifade eder. Ama aynı zamanda film, masumiyetin yitişinden önceki (*pre-lapsarian*) bir "altınçağ"a geri dönüş değil, bütünüyle modern, teknolojik araçlar yoluyla ifadesel/anlatımcı (*expressive*) bir alemin yeniden ortaya konulmasıdır. Sinemaya ait özel dolayımın amış mevcudiyettürü hareketler ve jestler, bedenler ve hareketler yoluyla aktarılır; en tam biçimiyle aşikâr olduğu hal ise, giderek Balázs'ın film kuramının merkezine oturacak olan yakın çekimdir. Yakın çekimler seyircinin dünyayı (dünyanın çeşitli yönlerini) daha önce bilinmeyen bir ışık altında görmesini sağlamakla kalmaz, onun kendisine bir aynada bakmasını da sağlar — çünkü yakın çekim çoğunlukla bir yüzü gösterir — yahut dünyayı gerisin geri bize baktırır. Eğer insan yüzünün biricik ifadeselliği, duyguların ve duygulanımların kendilerini birbirlerinin ardı sıra gelen ifadelerde açığa vurmaktan ziyade, kesişen ve hatta çelişkili duygulanımsal durumların eşzamanlılığı

¹² Erken dönem sinema ile hiyeroglif ve resimsel dilin modern biçimleri arasında daha fazla paralellik için bkz. Miriam Hansen: *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1991. Filmin modern Esperanto olması fikri ilk olarak şu eserde dillendirilmiştir: Vachel Lindsay: *The Art of the Moving Picture*. New York: Macmillan 1915 (yeniden basım 2000).

¹³ Son 15 yılda bu konuda çıkan sayısız yayın arasında bir biçimde farklı vurgulamalara sahip olan önemli isimlerin şu kitaplarına bakınız: W.J.T. Mitchell: *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press 1994; Nicholas Mirzoeff: *An Introduction to Visual Culture*. Londra: Routledge 1999; Marita Sturken ve Lisa Cartwright (haz.): *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*. Oxford: Oxford University Press 2007, 2. baskı.

içinde mevcut olmasından türüyorsa, bu durumda aynı ilke, arı görünüşün fenomenolojisi ile anlamların hem çoğulluğunu hem gecikmesini okunur kılma zorunluluğunu birleştiren yakın çekimler için de geçerlidir. Balázs şöyle diyor:

Film psikolojik bir açıklamaya izin vermediği için, bir kişilik değişmesi olasılığının daha başından itibaren oyuncunun yüzüne açık bir şekilde yazılmış olması zorunludur. Örneğin, dudakların kıvrımında gizli bir niteliği keşfetmek ve bu tohumdan dört başı mamur yeni bir insanın filizlenip bütün yüzüne yayıldığını görmek heyecan vericidir (s. 101).

Bu gözlemiyle Balázs, “bakılmak-lık” ya da “seyirlik” ile “bir araya getirme-yoluyla-ilerleme” ya da “anlatı” arasında çok önemli bir ayrım ortaya koyarken (bu karşıtlık 1970’lerin feminist film kuramında alabildiğine önemli hale gelecektir) film kuramına oldu olası musallat olan başka bir sabit gerilime de işaret eder: mimetik-fenomenolojik yaklaşım ile semiyotik-simgesel yaklaşım arasındaki salınım. İlk film kuramsal eserlerini Sergey Ayzenştayn’ın veya Georg Wilhelm Pabst’ın filmlerini görmeden ve Friedrich Wilhelm Murnau ya da Fritz Lang henüz büyük eserlerini filme almadan yazan Balázs, bu ikirciminete kemiğe bürünmüş hali olarak, kitabının son bölümünde övgüler düzdüğü kadın oyuncu Arsa Nielsen’i görüyordu. Burada, Balázs’ın insan figürünün yanısıra nesnelere ve manzaralara da uyguladığı fizyonomi¹⁴ merkezi bir öneme sahiptir; fizyognomi kendini göze aşikâr eder ve arı görseiliği ile yönelimi/niyeti ve iletişimi aşar. Fizyonomi çoğunlukla jest, hatta kitlesel jest olarak tezahür eder; büyük insan gruplarının hareketini ifade eden kitlesel jسته örnek olarak, Ernst Lubitsch’in Max Reinhardt’ın tiyatro sahnelemelerinden öğrendiği ve 1920 başlarından itibaren çektiği büyük ölçekli tarihsel

¹⁴ Yüze ya da dış görünüşe bakarak karakter okuma (ç.n.).

filmlerinde kullandığı kalabalıkların rejisi verilebilir.¹⁵ Balázs'ın insanyüzünün baskı makinesi yoluyla okunaksız kılındığı yönündeki ilk kanaati bu çok geniş kapsamlı formülasyonu tarafından desteklenmese bile, Rönesans'tan sonra portre ressamlığının yükselişini düşünecek olursak, sinemasal yakın çekimle "harekete geçirilen yüzsel ifade"nin ortaya çıkışına dair kültürel tezinin sinemadaki her bir yakın çekimle kendini bir kez daha — hem anıtsal ölçekte büyük, hem içli dışlı oluncak kadar küçük — görerek bir aynayla karşılaşan seyirci fikrini doğru bir biçimde ileri sürdüğünü görebiliriz.

Balázs'ın genelde film kuramının, özeldeyse yakın çekim üzerine düşüncelerinin yeniden ilgi çekmesine ve yeni bir itki kazanmasına ilişkin ipuçlarını zaten vermiştik. Gilles Deleuze'e göre "hareket-imge"yi (kitabının ilk cildinin başlığı¹⁶ da budur) karakterize eden üç baskın eklemlenme vardır: algı-imge, aksiyon-imge ve duygulanım-imge.¹⁷ Bunlardan ilk ikisi anlatısal olayların tipik zincirini birbirine kenetlerken — bir durumun algısı (güdülenmiş) bir aksiyon/eylem ortaya çıkarır, bu da algılanabilecek ve bir başka aksiyon tarafından takip edilebilecek yeni bir durumu gerektirir —, duygulanım-imge

¹⁵ Bkz. Lotte Eisner: *The Haunted Screen*. Berkeley, CA: University of California Press 1969 [orijinali Fransızca 1952].

¹⁶ *İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*, Es Yayınları. Kitapta "movement-image" imge hareketi olarak çevrilmişse de sinema akademik yazınında zaman zaman kullanılan imge-hareket kavramını da kullandık (ç.n.).

¹⁷ *Perception-image, action-image, affection-image* Çeşitli akademik metinlerde (örneğin "Sinematografik Düşünebilmek: Deleuze'ün Sinema Yaklaşımına Giriş", Ebru Belgin Yetişkin, İletişim Fakültesi Dergisi) bu kavramların son ikisi eylem-imge ve etki-imge olarak da kullanılmakla birlikte, dramatik yapı teorisinde daha çok kullanılan "aksiyon" terimini ve etkinin ötesinde duygulara ilişkin bir çağrışımı olduğu için "duygulanım" terimini tercih ettik (ç.n.).

bir başka niteliğe sahiptir: “*Duygulanım-imge yakın çekimdir, yakın çekim ise yüzdür...*”¹⁸ Sinema projeksiyonunun hayattakinden daha büyük yüzünü duygulanım-imgeye bağlayan Deleuze, açık bir biçimde Balázs’ın görüşlerine, özellikle de imgeyi bir uzam-zamansal soyutlama olarak gören fikrine geri dönmüş olur.

Balázs’ın keskin olarak gösterdiği üzere, yakın çekim nesnesini bir kısmını oluşturacağı, bir parçası olacağı bir kümeden kopartmaz, tersine onu bütün uzam-zamansal koordinatlardan soyutlar, yani onu bir Kendilik durumuna yükseltir. Yakın çekim bir büyütme işlemi değildir, bir boyut değişikliğini ima etse bile, bu mutlak bir değişikliktir: bir ifade olmak üzere bir tercüme olmayı bırakan hareketin mutasyonu. (s. 96, vurgular yazara aittir.)

Deleuze için duygulanım-imge aynı anda “yansıyan ve yansıtan bir birlik”tir (s. 87), yani yansıttığı imgeyi ve imgenin kendisini teşkil eden bir aksedici yüzeydir.

Gilles Deleuze’ün sinema üzerine kitaplarında Balázs’a öncü bir rol vermesinden bu yana yüz ve yakın çekim üzerine canlı bir tartışma yürüyor, bu tartışmada Pascal Bonitzer gibi sinemacılar, Phillipe Dubois ve Jacques Aumont gibi eleştirmenlerin yanı sıra Amerikalı (James Naremore) ve Alman (Wolfgang Beilenhoff) bilim insanları da yer alıyor. Aumont, geniş erimli ve kapsamlı çalışmasında Balázs’ın görme eğiliminde olduğu gibi hermenötik bir muamma olarak, yani bir takım gizli içselliklerin dışavurum yüzeyi olarak yüz ile yüzün hem arı bir “fenomenal” mevcudiyet hem de şifresi çözülmesi gereken bir “metin” olarak işlevini vurgulayan görüş arasında

¹⁸ Gilles Deleuze: *Cinema 1: the Movement-Image*. Minneapolis, MN: Minnesota University Press 1986: 87 (italikler orijinal metindedir) [orijinali Fransızca 1983]. Metinde bunu takip eden alıntılar bu baskıdan alınmıştır.

bir ayrım güder. Yüzle yakın çekimin ortak yanı, her ikisinin de "Deleuze'un dediği gibi bir Kendilik üreten, aynı anda hem duyumsanabilir hem okunur olan bir yüzey" sunmalarıdır.¹⁹ Bu konu üzerine çağdaş araştırmalar o zamandan bu yana çeşitli yönlerde o kadar çeşitlendi ki, yüz bugün kendi hesabına var olan, kendi kodlanışını ve biçimsel dilini bulmak, filmin duygulanımsal yapısının, yakın çekimin "yüzselliği"nin yahut erken dönem sinemada yüzün kullanımının incelenmesi örneğindeki gibi kendi araştırma alanlarını yaratmak için geleneksel görsel sanatları (sinema, televizyon, resim, reklam, moda, video ve enstalasyon sanatı) çapraz kesen çok işlevli bir "ortam/ mecra" olarak görülebilir.²⁰

"Ayna olarak sinema"ya dönüş, hemen Batı estetiğindeki daha eski bir geleneği hatırlatır. Platon, sanatçı ile zanaatçı ayrımını formüle ederken ilkinin bir içsel imgeye ya da ideal tipe göre bir nesne yaratırken, ikincisinin ayna yansımasını şekillendirdiği ya da yeniden ürettiği maddi bir prototipe sahip olduğunu söylüyordu. Sinemanın sanat mı zanaat mı olduğu tartışmasında, filmin lensin, görünüşe göre insan müdahalesi olmaksızın, önünde ne varsa onu yeniden üretmesi, fotoğrafın

¹⁹ Jacques Aumont: *Du Visage au cinema*. Paris: Éditions de l'Étoile 1992: 85. Yine bu pasajı alıntılaman Mary-Ann Doane'ın belirttiği üzere: Yakın çekim, filme aldığı her şeyi yan-elle tutulur bir şeye dönüştürerek yoğun bir fenomenolojik mevcudiyet deneyimi üretir ve fakat aynı anda, derinden deneylenen anıte, okunmayı talep eden bir gösterge, bir metin, bir yüzey haline gelir. Bu, sinemanın içinde ya da dışında, yüzün de kaçınılmaz işleyişidir ("The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema". *Differences* içinde, 14, 3, 2003: 89-111).

²⁰ Bkz. Therese Davis: *The Face on the Screen: Death, Recognition and Spectatorship*. Bristol: Intellect 2004; Christa Blümlinger ve Karl Sierck (haz.): *Das Gesicht im Zeitalter des bewegten Bildes*. Wien: Sonderzahl 2002; Joanna Barck ve Petra Leffler (haz.): *Gesichter des Films*. Bielefeld: transkript 2005.

ayna-işlevinin sinemanın sanatsal özerklik talebine karşı geçerli sayılması eğilimini ortaya çıkardı. Öz-düşünümsellik tartışmamızda sinemanın bu işlevinin nasıl seyircinin gerisin geri kendisine bakışını aksettirmek üzere kullanılabileceğini, böylece belirgin bir ilişkiyi nasıl karmaşıklaştıracığını göreceğiz. Hem mesafe koyan hem nesneleştiren, ama aynı zamanda (yenilir yutulur olmayan) bir hakikati de aşikâr eden ayna, görsel sanatlarda geleneksel bir motiftir ve sık sık “vanitas” (kibir) günahıyla ilişkilendirilir. Alman Dışavurumcu sineması ile Hollywood korku türüne alabildiğine esin veren E.T.A. Hoffmann, E.A. Poe, Robert Louis Stevenson ve Oscar Wilde’in fantastik romanlarında olduğu gibi, her zaman ikili bir anlamı korur, bölünmüş bir kişiliği gösterir. Aynanın bu dış/iç okumaları kültürel-tarihsel bir perspektiften bakılınca, önemlidir: bunlar, klasik ve romantik estetik arasındaki bir ayrımın temelini oluşturur, böylece Platon’un [sanat] karşıtlığını sanatsal uğraşının almaşık versiyonlarına dönüştürürler. M.H. Abrams, *The Mirror and the Lamp*’te (*Ayna ve Lamba*) birbirini tamamlayan ve biri (klasisizmde olduğu gibi) zihni dış nesnelerin reflektörüne, diğeri (romantizmde olduğu gibi) algıladığı nesnenin görünüşünü değiştiren ısıtılı bir projektöre benzeten iki zihin metaforunu birbirinin karşısına koyar.²¹ Bu metaforların ilki [reflektör] bir temsil/tasarım kavramını temel alırken, ikincisi [projektör] imgelem fikrine öncelik tanır; bu karşıtlık film kuramında da sıklıkla ve tekrar tekrar ortaya çıkar, özellikle de anaakım sinemadaki anlatı ve gerçekçiliği avangard “pür sinema” ya da şiirsel filmdeki imgelem ve aydınlatma ile karşı karşıya koyarken.

²¹ M.H. Abrams: *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*. Oxford: Oxford University Press 1953.

Temsil nosyonunun (ayna yansımasında olduğu gibi), daha imgelemleyen yana koyulmaksızın da ne denli karmaşık olabileceği, resimde, özellikle de Michel Foucault'nun Diego Velasquez'in *Las Meninas*'ını (*Nedimeler*) tartışmasında fazlasıyla görülür; bu, İspanyol Kraliyet Ailesinin haklı bir üne sahip resmidir, burada karmaşık ayna ilişkileri ve bakış eksenleri seyircinin sabit konumunu istikrarsızlaştırır, kaygan ve kararsız bir hale getirir, "temsil" zemininin kendisini ayaklarımızın altından çeker.²² Benzer bir biçimde Eduard Manet'nin *Folies-Bergère'de Bir Bar* tablosunda, aynada yansıyan adam ya tam önümüzde durmak ya da seyirci olarak biz olmak zorundadır ki bu da bizi, kendi gözlemsel konumumuzun uzamından kuşkuya düşürür.



Resim 3.3 Edouard Manet: *Folies-Bergère'de Bir Bar* (*Un bar aux Folies-Bergère*, 1882) – oryantasyonu bozan bir etki olarak ayna.

²² Michel Foucault: *The Order of Things*. Londra & New York: Routledge 2002: 17-19.

Göstermeyi umduğumuz üzere, bu felsefi ve estetik soruların birçoğu film teorisi açısından da anlamlıdır, terminolojileri (ve "çözüm"leri) farklı bir sorunsaldan çıkıp gelse ya da klasik ya da post-yapısalcı felsefeden ziyade edebiyat hermenötiği, Marksizm ve psikanalizden alınmış olsa bile. Yorumsamacı bir bakışla aynanın semantik alanına ve onun metaforik yan anlamlarına ait olan üç paradigmayı birbirinden ayırt edebiliriz. Her şeyden önce, egemen nosyon —ve klasik sinemanın her köşesinde yaygın bir mecaz— olan aynaya bakışı bilinçdışına açılan bir pencere olarak görme, Benliğin ayna tarafından ifşa edilebilecek bir fazlalığına ya da aşırılığına işaret etme vardır. İkincisi, sinemadaki ayna metaforu görülen ya da gösterilen şeyin düşünümsel katlanmasına/mislileşmesine işaret eder: böylesi anlar, film kuramında daha derin bir anlamı ifşa etmekten ziyade, mesafe koyucu ve yabancılaştırıcı bir etki olarak görülme eğilimindedir. Modern sinemanın bir görünüşler ve aldatmacalar ortamı olarak kendi tarihi hakkında ne çok şey bildiğini gösterir, bu ortamın "illüzyonizm"inin önu ayna imgeleri ve çoklu yansıtımlarla kesilmeli, bunlar engellenmeli ya da parçalanmalıdır. Düşünümsel-yansıtıcı katlama (*reflexive-reflective doubling*) olarak, anlatının akışını durduran ve —Bergman'ın *Persona*'sında olduğu gibi— bizi, bir yapıntı nesneyi gören durumuna gönderen ayna, auteur sineması ve 1960'ların Yeni Dalga'sına özgüdür. Son olarak sinemada ayna aynı zamanda antropologlarca insan kimliğinin, failliğinin ve özneler arası iletişimin bir unsuru olarak tanımlanan, ötekinin aynasına da göndermede bulunabilir. Bu bakımdan sinema, söz konusu olan empati, sempati ve ötekilerle girilen diğer duygulanımsal etkileşimler olduğunda, insanın bilişsel evriminde önemli bir rol üstlenebilir ve Film İncelemeleri'ndeki ayna, yüz ve yakın çekim tartışmaları ile —evrimsel nörobiyologlar tarafından insansı maymunlarda yakın dönemde keşfedilen ve davranış kuramcıları arasında yoğun tartışmalar-

ra neden olan — ayna nöronlar denen şeye dair bilimsel tartışmalar arasında bir bağlantıya işaret edebilir.

Ayna olarak sinemafikri 1960 ortaları ile 1980 ortaları arasında film kuramının merkezi bir paradigması haline geldi. İki olası eklemleme bazen örtüşmektedir ve bunları birbirinden ayırt etmek her zaman öyle kolay değildir: bir tarafta, Sigmund Freud'un bilinçdışı teorileri vardır, bunlar Jean-Louis Baudry'ye insanpsişesini model alan "sinemasal aygıt" ve *le dispositif* nosyonunu geliştirirken esin vermiştir; diğer tarafta, Christian Metz'in Jacques Lacan'ındil olarak bilinçdışı kavramından ödünç alarak "imgeselgösteren"den bahsedışı vardır ki sinemayı yapısal dilbilim içindeki çeşitli kilit nosyonlarla paralel bir düzleme yerleştirir. Baudry film teknolojisiile psişe arasında bir ilişki görürken Metz filmsel imgenin bir mevcut olmama halini mevcudiyet olarak yeniden betimlediğini ve böylece dinamik bir ikame etme (*substitution*) süreci yoluyla "gösterdiğini" ileri sürer, burada seyirci hayali ya da yansıtılmış bir mevcudiyet tarafından "ele geçirilmiş"tir, bu Freud'un "fort-da" oyunu²³örneğine benzer. Metz bu anlatısal sinema kuramını bir ikameler ("metaforlar") ve yer değiştirmeler (*displacement*) ("düzdeğişmeceler") zinciri olarak başka bir Lacancı nosyonla tamamlar: insan öznelliğinin oluşumunda kilit bir uğrak olarak ayna evresi ki bu da Baudry'nin bazı spekü-

²³ Freud'un *Haz İlkesinin Ötesinde* kitabında tarif ettiği, Ernst adlı bir çocuğun oynadığı oyun. Bir makarayla oynayan çocuk (gözümüzün önüne yoyo oynadığını getirebilirsiniz) makarayı salıverdiği zaman "fort" (Alm. "gitti"), geri çektiği zaman "da" ("orada/geldi") diye bağırır ve özellikle "fort" kısmında büyük zevk alır. Aynı şeyi aynada kendi imgesiyle oynarken, imgesi aynada kaybolduğunda da yapar. Freud bunu bir şeyler "gittiği" (yok olduğu) zaman alınan zevk olarak tarif eder (ç.n.).

lasyonlarıyla birlikte ele alınmıştır.²⁴ Ayn a evresinin ay rıntıları aşığıda ele alınacak ve "göz ve bakış" konulu bir sonraki bölümde — özellikle de sinemada toplumsal cinsiyet sorununa ilişkin içerimleri bakımından — bir kez daha incelenecektir; ancak bu noktada bu psikoanalizden beslenen yaklaşımların sinema gövdesi ve zihninin psiko-fizyolojik gelişimin daha erken bir evresine "geri gittiği" fikrini paylaştığına dikkat etmek gerekir. Sinema seyir yerinin karartılmış ortamında, kişinin gerçekliğe tutunumu gevşemiş, dışsal, optik projeksiyon yoluyla farklı tür içsel, psişik projeksiyonlar kolaylaştırılmış ve iç "rüya perdesi" ile fiiliyattaki sinema perdesi arasında bir füz-yon/kaynaşma ortaya çıkartılmıştır. Öte yandan, belirli üslup söz sanatları ve mecazlarının Freud tarafından "rüya çalışması" olarak tanımlanan şeylerle karşılaştırılması konusunda bir önceki bölümde Thierry Kuntzel'in açılış sekanslarının ayrıntılı çözümlenmesi — "film çalışması" — bağlamında ele alınmıştı.

André Bazin'in (1. Bölüm'de ele alınmıştı) en önemli ardıllarından — ve eleştirel karşıtlarından — biri olarak Christian Metz (1931-93) hakkında daha fazla yorum yapmak gerekir. 1970'lerdeki Film İncelemeleri'nin en önde gelen figürü oldu-

²⁴ Bu kuram ekolü özellikle Yeni Biçimciler ve bilişselci eleştirmenler tarafından ağır bir saldırıya maruz bırakıldı. Bu konuda daha fazla bilgi için örneğin bkz. Noël Carroll: *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1988; David Bordwell ve Noel Carroll (haz.): *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison, WI: University of Wisconsin Press 1996 (Wisconsin Studies in Film). Daha tarafsız ama buna rağmen çok eleştirel bir tartışma için bkz. Richard Allen: *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*. New York: Cambridge University Press 1995. İçeriden bir bakışla tutarlı bir biçimde bu yaklaşımın daha dostça bir sunumu için bkz. Judith Mayne: *Cinema and Spectatorship*. Londra, New York: Routledge 1995 (Sightlines).

ğu ileri sürülen Metz, kariyerinin büyük bir bölümünde Paris'teki École des Hautes Études en Sciences Sociales'te ders verdi, burada çevresinde toplanan ve giderek büyüyen genç incelemeciler yalnızca Fransa'dan değildi. İngilizce verilen (yaz) kursları yoluyla ve eserlerinin hızla çevrilmesiyle Metz, fikirlerinin İngiltere ve Birleşik Devletler'de yayılmasına yardımcı olacak geniş bir Anglo-Amerikan dinleyiciyi de kendisine çekmeyi başardı.²⁵ Metz'in düşüncesi anahatlarıyla iki kısma ayrılabilir: Metz'in sistemli bir biçimde (bir "dil" olarak) sinema ile insandili arasında benzerlikleri ve farklılıkları yapısal (ya da Saussurecü) dilbilim tarafından tarif edildiği şekliyle saptamaya çalıştığı erken dönem yapısalcı evre.²⁶ Bir başka deyişle, Metz, montaj kuramlarının ve 1920'lerin Sovyet yönetmenlerinin pratiklerinde tekrar tekrar geçen bir metaforu sözlük anlamıyla aldı: "Film dili"nden hangi anlamda bahsedilebilir ve bunun uzantısı olarak, nasıl olur da, görünüşe göre nedensiz olarak birbirini takip eden imgelerin kesin (yani sözle ifade edilebilir ve sözdizimsel olarak doğru) bir anlam ilettiği söylenebilir? Metz, sinemanın yalnızca sınırlı bir anlamda bir

²⁵ Metz'in düşüncesine/fikirlerine dair özlü bir giriş için bkz. Dudley Andrew: *The Major Film Theories: an Introduction*. Londra: Oxford University Press 1976: 212-41 (bu kitap Metz'in düşüncesinin ilk evresiyle sınırlıdır); Robert T. Eberwein: "Christian Metz", Peter Lehman (haz.): *Defining Cinema* içinde, Londra: Athlone Press 1997: 1 89-206.

²⁶ Bu evre büyük ölçüde ilk başta ele aldığımız çerçeve ve pencere olarak sinema ontolojisine girer, çünkü bu dönemdeki iki temel eseri, — *Essai sur la signification au cinéma*. Paris: Klincksieck 1968, 1972 (iki bölüm) (İngilizce baskı: *Film Language: a Semiotics of Cinema*. Oxford: Oxford University Press 1974 [yeniden basım: University of Chicago Press 2000]) ve *Langage et cinéma*. Paris: Larousse 1971 (İngilizce baskı: *Language and Cinema*. La Haye: Mouton 1974) — dil olarak film paradigmasını ele alır. Metz, her iki çalışmada da meseleyi sonderece gevşek biçimde, hocası Jean Mitry'nin dil metaforunu kullandığı biçimde inceler.

dil olduđu sonucuna vardı ("dil sistemine sahip olmayan bir dil") ve "filmlerin nasıl anlaşıldığını anlamak" için yola çıkarak sorunu daha genel formülleştirmeye başladı.²⁷ Bu sorun da onu nihayetinde her tür katı dilbilimsel analogiyi kısmen terk etmeye ve anlamın kökeni ve oluşturucusu olarak seyirciye dair daha psikanalitik bükümlü kuram gütmeye götürdü.

Çalışmalarının ikinci evresini başlatan içgörü, 1973-1975 arasında yazılan denemelerin bir derlemesi olan *Le significant imaginaire: psychanalyse et cinema*'nın yayımlanmasıyla en ileri noktasına erişti.²⁸ Burada Metz sinema ve rüya arasındaki yaygın analogilere karşı çıkarak bunun yerine sinema ve ayna arasındaki yapısal benzerlikleri ayırtlandırmaya girişti. Gör-sel algının bu iki türünün tamalgısal zenginliğinin (ayrıntı bolluğu, tasarımılanan dünya ile gerçek dünya arasındaki benzerlik) yanı sıra imgenin gerçekdışılığına da (düz bir yüzeye yansıtılan ışık ve şekillerden başka bir şey olmamasına) dikkat çekti, ama Lacan'ın "ayna evresi"nden de faydalandı. *The Imaginary Signifier* ("İmgesel Gösteren") böylece dikkati metin, dil ve anlatı olarak film den izleyen öznenin parçalanmış algısına sunulan imgesel destek olarak filme ve seyircinin kendisini²⁹ "kendine mevcut" olarak algılamasına olanak sağlayan bir "zihinsel makine" (aygıt) olarak sinemaya ve de görünüşe göre birbirinden kopuk çekimlerin ve sekansların bütünsel ve birleşik bir şekilde birbirini izlemesi olarak deneyime

²⁷ Christian Metz: "Problems of Denotation in the Fiction Film". *Film Language* içinde (çev. Michael Taylor). New York: Oxford University Press, 1974: 145.

²⁸ Metz'in çalışmalarında, filmsel sözcelemeye, yani Roland Barthes'ın anladığı şekilde bir sözceleme edimine yoğunlaştığı bir üçüncü evre de tespit edilebilir.

²⁹ Burada sözleri aktarılan yazar, "kendisi" için erkek kişi zamiri kullanmış (ç.n.).

kaydırır. Yine de Metz için ayna imgesiyle film imgesi arasında bazı hayati ayrımlar bulunur:

Ama film aynı zamanda önemli bir yönüyle doğal aynadan farklıdır: her şey hem birine hem diğerine yansıyabildiği halde, bir şey vardır ki filmde asla yansımını bulamaz, bu, seyircinin bedenidir. Öyleyse belli bir açıdan bakıldığında, ayna birden yarı saydam/opak hale gelir.³⁰

Bu pasaj, film kuramının bu evresindeki kilit önemde bir uğrağı belirler: filmi izleyen seyircinin özdeşleşmesi her zaman bir inşadır, yarı saydam bir bölgeyi ya da algısal bir deliğı doldurur. Perdenin aynasına bakış artık — Balázs'da hâlâ böyleydi — insanın bir başka insan *yoluyla* tanınmasına benzemez. Olup biten, daha ziyade, bir yanlış tanıma ya da yanlış kavrama (*miscognition*) edimidir, sanki kişi bir başkasını kendisi olarak tanımakta ya da tersine kendini bir başkasında ve bir başkası olarak (yanlış) algılamaktadır.

Sinemanın kurucu unsuru olarak bu “yanlış kavrama yoluyla özdeşleşme” için Jacques Lacan'ın “ayna evresi” (*stade du miroir*) kuramsallaştırması, bu karmaşık ve tartışmalı nosyon, bütün bir kuşağın film kuramında merkezi bir rol oynadığı için yine de hayati önemdedir.³¹ Ayna evresi altı ila sekiz aylık bebeklerin gelişimindeki bir evreyi tarifeder. Bu evrede/yaşta [(*st*)/age] çocuk motor-koordinasyonunu ve bedensel hareketlerini henüz kontrol eder halde değildir, öyle ki bedeni özerk bir varlık gibi çalışır, ama kendi imgesini aynada tanıyabilir. Ne var ki, annenin mevcudiyetiyle de ilişkili olarak taklitçilik ve

³⁰ Bkz. *L'énonciation impersonnelle, ou le site de film*. Paris: Klincksieck 1991.

³¹ Christian Metz: *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indianapolis, IN: Indiana University Press 1986: 45 [orijinali Fransızca 1975).

durumsal tamalgı yoluyla dışavurulan bu ani tanıma primatlarda olduğu gibi kendini anı bir algısal etkide tüketmez, daha ziyade, Lacan'a göre, insanın simgesel düzene, yani yasalar, yasaklar ve uygundavranış kurallarının yanı sıra dil gibi toplumsal yapıların içine girişinin ortaya çıkmasına işaret eder. Öte yandan, çocuk kendini dışarıdan tam ve kendi içinde bütünlüklü olarak algılar, böylece kendinikendisi için "imge" haline gelme edimi içinde nesneleştirir ve yabancılaştırır. Ama "[ç]ocuk bir nesne olarak kendisiyle özdeşleşir" ise,³² aynı zamanda fiziksel yeteneklerinin ötesindeki failliği bu imgeye yansıtır (*project*) ki bu da, Lacan'a göre, hem bir "ideal ego" (idealleştirilmiş öz-yansıtmı) hem de "ego ideali" (bir başkasından benlik üzerine ideallerin yansıtılması) ortaya çıkarır, bu ikisinin çelişkili dinamikleri bunu takip edecek bütün özdeşleşmelerin, benlik imgelerinin ve sevgi nesnelerinin temelini teşkil eder:

Hâlâ motor kapasiteden yoksun ve bakıma muhtaç halde olduğu *infans* evresindeki çocuğun kendi yansıyan imgesini coşkulu bir neşeyle benimsemesi, *Ben*'in, ötekiyle özdeşleşme diyalektiği içinde nesneleşmeden önce ve dil, tümel içinde, özne olarak işlevini ona iade etmeden önce, primordiyal biçimde yoğunlaştığı simgesel matrise örnek teşkil eden bir durum sergiler.³³

Bu modele göre, her tür duygulanım ilişkisinin temelinde bir tür yansıtımlı yanlış kavrama (*projective misrecognition*) ya da

³² Christian Metz: *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indianapolis, IN: Indiana University Press 1986: 46 (orijinali Fransızca 1975).

³³ Jacques Lacan: *The Mirror State as Formative of the Function of the I as Revealed in Psychoanalytic Theory* (1949). *Écrits: a Selection* içinde. Londra: Tavistock Publications 1977.

narsistçe bir kendini kandırma bulunacaktır ki bu da, örneğin, arzunun yalnızca benlik içinde bir (algılanan) eksikliği temel almadığını, aynı zamanda kendisini bir başkasının (algılanan) arzusuna dolaylanmış halde bulacağını imler.

Metz ve Baudry gibi film kuramcıları, görünüşte alabildiğine müphem ve çetrefilli bu insan gelişimi modelinde, sinemanın seyircilerini büyülemesini açıklamaya yönelik kısmi veya çelişkili çabalarını birleştiren güçlü bir kavram buldular. (İki boyutlu) ayna, izleyiciyi bir anlamda daha aktif bir konuma yerleştirerek, perdenin çerçevelenmiş düzlemini pencere den daha iyi ifade eden bir görsel analogi sunmakla kalmadı, Lacan'ın kuramı aynı zamanda öz-denetimin "geri çekilmesi"ne ve rahatlatılmasına davet çıkararak sinema fikrini de içinde barındırmayı başardı. Çünkü, Freud'un insan gelişiminin ardışık ve birbirini tamamlayıcı evreleri (oral, anal, ödipal) konusundaki düşünüşüne benzer bir biçimde Lacan, gelişimin daha erken evrelerine ilişkin konuların hiçbir zaman tam olarak ele alınıp çözüme kavuşturulmadığını ileri sürdü; bu meseleler her zaman iz ya da kalıntı tabakalar şeklinde kalıyor, böylece de hep bir geriye gitme olanağı verili durumda kalıyordu.

Yinede, "ayna olarak sinema" paradigmasının benimsenmesinde bir bu kadar hayati önemde olan şey, Lacancı ayna evresine içkin olan idealleştirmenin (benlik/öteki) kendine has uzamsal geometrisi ve beklentinin zamansal yapısıydı. Bu, ister "gerçekçi" ister "fantezi" tarz ve türde olsun, anlatı sinemasıyla ilişkilendirilen tekrarlayan, zorlanımlı [kompulsif] ve son derece narsistçe hazları açıklar gibi görünüyordu. Sinemada özdeşleşme böylece hareketli görüntüyle bir görünüşe karşı gerçeklik ya da kurmacaya karşı hakikat ilişkisi değil, seyirciye içsel olan imgesel bir ilişki kurmaya bağlı olarak olum-

sal oluyordu: bu, bu benzerlik gizli kalmaya devam etse bile, bir bebeğin kendi kendisinin farkına varması olayının altında yatan ilişkiye benziyordu ve "artık, çocukluktaki ayna gibi, beyaz perde üzerine yansıtılarak seyirciye biçimsel olarak sunulmamalıydı."³⁴

Metz bu imgesel ilişkiyi birincil ve ikinci özdeşleşme arasında bir ayırım ortaya koyarak saptar: ikincil özdeşleşme, filmdeki bir karakterle "özdeşleşmek"ten bahsettiğimiz zaman genelde aklımızda olan şeydir, birincil özdeşleşme ise kameranın (mevcut olmayan) bakışı ile (bilinçdışı) özdeşleşmedir. Bu birincil özdeşleşme karakterlerle özdeşleşmeye göre hem daha temel nitelikte hem daha gizlidir. Temel niteliktedir, çünkü bir birini takip eden görüntülerin kurgusunu ve anlatısını öncelikle mümkün kılan şey odur; gizlidir çünkü klasik sinemada kameranın bakışı bizim bakışımıza girivermiştir, aslında kamera tarafından yönlendirildiğimiz ve işlendiğimiz halde bize görsel usta olduğumuz yanılsamasını doğurur: "Kıscası, seyirci arı bir algı edimi (cevval ve uyanık) olarak *kendiyle özdeşleşir*: algılanan nesnenin olasılığının bir koşulu olarak, yani aynı zamanda her tür *Vandır*'dan önce gelen bir tür aşkın özne olarak."³⁵ Bir başkadeyişle, birincil özdeşleşme, sinemanın birden fazla özelliğini açıklamayı hedefleyen kuramsal bir inşadır: neden normalde kamera tarafından –tam olarak *bizim için*– kaydedilmiş görüntüleri görmekte olduğumuz (bilinçli olarak) fark etmediğimizi imler; görüntülerin –"bakış

³⁴ Christian Metz: *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indianapolis, IN: Indiana University Press 1986: 46 [orijinali Fransızca 1975].

³⁵ Christian Metz: *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indianapolis, IN: Indiana University Press 1986: 49 [orijinali Fransızca 1975].

açısı" çekimleri olarak işaretlenmedikleri zaman bile- güçlü bir "öznel" his ya da etkiye sahip olabileceğine dair ipuçları verir ve felsefi "aşkın özne" kavramıyla bir şeyin nasıl hem "imgesel" hem "temel" ve aynı zamanda hem neden hem sonuç olabileceği sorununu ortaya koyar.

Bu kuramsal olarak sofistike olduğu kadar metaforik olarak da incelikli olan sinemasal ayna evresi, film kuramının en kılııkly ve ele avuca sığmaz meselelerinden biridir ve en baştan ele alınabilir: gerçekçilik sorunu, özellikle de bu sorunun Bazinci formülasyonu, sinemanın yalnızca bir formuna, yeni gerçekçiliğe ayrıcalıklı bir konum vermesiyle ve hem Hollywood sinemasını hem de soyut veya avangard sinemayı dışlamasıyla takipçilerinin birçoğunun bile canını sıktı. Odağın pencereden aynaya kaymasının sonuçlarını tam olarak ayrıntılarıyla ele alan ilk kişi Jean-Louis Baudry oldu; Baudry, (bir estetik olarak) "gerçekçiliğin" neden bir üslup, dolayısıyla bir inşa olduğunu ve (Hollywood'un uyguladığı) "yanılsamacılığın" neden böylesine güçlü bir "gerçeklik etkisi" doğurduğunu açıklamayı başardı. Bunun sebebi bütün "gerçeklik etkileri"nin her şeyin başında "özne etkileri" olması, yani bir tasarımın "gerçekçi" olarak, yani bir seyirci tarafından kendisini ilgilendirdiğinin (ya da kendisine hitap ettiğinin) tanınması olarak, algılanmadan önce ("aşkın") bir özne inşasını gerektirmesidir. Baudry'nin film kuramının gelişimindeki (hele de yalnızca iki yazıya dayandığı düşünülürse) muazzam etkisi üç tip bilginin zekice birleştirilmesinden kaynaklanıyordu: sinemanın yeni, teknolojik izahı; Freud ve Lacan'ın (Metz tarafından geliştirildiği şekliyle) psikanalitik kuramları; Platon'un idealist algı ve gerçeklik teorisini Kant'ın nesnel bilginin olanaklılığına dair epistemolojik kuşkuculuğuyla birleştirerek ilgili meselelerin felsefi bakımdan daha bilgilendirilmiş bir şekilde kavranması.

Baudry, gerçekliğin temsili yahut bir hikaye anlatıcılığı ortamı olarak sinema fikriyle yola çıkmaktansa, onun öznel etkilerini ideolojik olarak eleştiriye tabi tutmak için sinemanın Rönesans perspektifindeki teknolojik soykütüğünü, karanlık oda [*camera obscura*] ve Kartezyen optiği kullanır ve sinemada farklı öğelerin kendine özgü uzamsal organizasyonunun, yani projektörün, seyircinin ve perdenin yerleşiminin, başlı başına seyirci üzerindeki olası etkilerini halihazırda belirlemiş ve çevrelemiş olan “temel bir sinemasal aygıt” dediği şeyi oluşturduğunu ileri sürer. Böylece, bu aygıtın fiziksel bir düzeyde, burjuva bireyciliğinin ideolojik seviyede ulaşmaya çalıştığı ve tek gözlü [monoküler] perspektifin algısal düzeyde ulaştığı şeyi taklit ettiğini doğrulamış oldu: tek bir bireyin bilincin ve tutarlılığın yeri olarak “merkeze alınması”nın yanı sıra “sabitlenmesi” veya “zaptı/kaydedilmesi”, böylece bu ustalık sadece burjuva-kapitalist resim dünyasının devreye soktuğu –optik, ideolojik, anlatsal, seyirlik–mekanizmaların etkisinden başka bir şey olmadığı halde, bir ustalık izlenimi verilmesi. Sinemanın ürettiği benlik duygusu böylece hem yanılsamalı hem gerçek oluyordu. Algıyı manipüle eden yahut yönlendiren kuvvetlerin denetimine sahip olamayan seyirci yine de böylesine güçlü (ve çoğunlukla haz verici) bir hitap ve çağrılma öznetkilerini deneyler ve bu etkilerin sonucu olarak ortaya çıkan yükseltilmiş bir mevcudiyet hissi, “dispozitif sinema”yı idealist Batı felsefesi ile Freudcu psişe açıklamasının kusursuz bir sentezi haline getirir.³⁶

³⁶ Jean-Louis Baudry: “The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema” (1975). Philip Rosen (haz.): *Narrative, Apparatus, Ideology* içinde, York: Columbia University Press 1986: 313.

Psikanalitik konfigürasyonun sinemanın ayna işlevini öne çıkarmasına daha önce değinmiştik. Felsefi boyut, Platon'un mağara meselinden feyz alır: gerçek nesnelerin algılanmasının neden bu nesnelerin özünü kavrayamayacağını açıklamaya çalışan Platon, insanları yalnızca tek bir yöne bakabilecek şekilde bir mağarada zincire vurulmuş tutsaklarla karşılaştırır. Arkalarında yanan bir ateş vardır, ateşle tutsaklar arasında ise kuklacıların hareket edebileceği bir geçiş yolu bulunur. Tutsakların görüş alanının dışında bulunan bu kuklacıların ellerinde taşıdıkları nesneler tutsakların baktığı duvarın üzerine gölgeler yansıtır. Tutsakların, algıladıkları şeyin "gerçek" nesnelerden başka bir şey olduğunu düşünmesi için hiçbir neden bulunmazken bu mekânsal düzenlemeler, bu sınırlayıcı koşulların "dışında" bulunan yahut onları "aşan" herkese şunu açık bir şekilde gösterir: görülen şeyin seyirci üzerindeki etkisi veya tesiri ne kadar gerçek ve dolaysız olursa olsun, bu şey ikincil bir gerçekliktir. Baudry'ye göre Platon'un alegorisi, tekinsiz bir önseziyle, sinemada seyircinin durumuna tekabül eder:

Bu yüzden de bu durumda bir gerçeklik sınavını olana k-sız kılan şey, onların [seyircilerin – ç.n.] hareket kaslarındaki felçtir, yani kendilerini buldukları yerden uzaklaşmalarının imkânsızlığıdır; bu hal, bu yanlış algıyı süsleyip püsler ve temsili olanı gerçek diye düşünmelerine neden olur – ya da daha ziyade ilkinin [temsili olanın] imgesiyle onun ekran üzerine yansıtılmasını birbiriyle karıştırmalarına neden olur ki önlerinde duran ve arkalarını dönemedikleri (gözlerini çeviremedikleri) mağara duvarı bunu simgeler. Yansıtma yüzeyine yapıştırılmış, bağlanmış, zincirlenmişlerdir; bu yüzeyle onlar arasındaki ilişki, uzanma durumu, ondan kur-

tulmaya kabil olmamalarıyla karşılıklı bağımlılık içindedir. Bu yüzey, uykuya dalmadan önce gördükleri son şeydir.³⁷

Sinemada, projeksiyon, perde ve seyircinin kendine özgü düzenlenişi, optik perspektifin "merkezleme" etkisi ve filmsel anlatının odaklama stratejileriyle birlikte seyircinin sınırsız bağlanmasını sağlanmasıyla yahut bu kumpasa sokulmasıyla yetinmez, onu trans benzeri bir hale sokar, bu hal de "oradaki" ile "buradaki" arasında ayırım yapmayı güçleştirir. Yani — teknik, psikanalitik, sanat tarihsel, felsefi ve ideolojik alayışından oluřan bu eleřtirinin Anglosakson dñnyasında bilindięi ismiyle—aygıt teorisi, ayna metaforunun karşısında, çok boyutlu bir model sunar gibi görünñyor. Bu modelde, sinema, film ve seyircinin duyuları ve bilinci, bedeni ve bilinçdışı arasındaki iliřkiyi haritalamak üzere birbirine baęlı bir kavramlar kümesine sahiptir:

Bu görelinarsizme, hatta daha da aşık ar bir biçimde, kapsama/içine alma diye tarif edilebilecek ve kiřinin bedeniyle dışarıdaki dñya arasında açık ve net sınırlar barındırmayan bir gerçeklik referansı biçimine geri dönüş tür. Bu şekilde öznenin imgeye ve sinemanın besledięi özdeşleşmeye olan baęlantısının ne denli güçlü olduęu anlaşılabılır. Libidonun geri çekilmesi yoluyla primordiyal bir narsizme vresine geri dönüş [...]; beden sınırlarının çizilmesi, içsel olanın dışsal olana aktarılması [...].³⁸

³⁷ Jean-Louis Baudry: "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema" (1975). Philip Rosen (haz.): *Narrative, Apparatus, Ideology* içinde, York: Columbia University Press 1986: 303.

³⁸ Jean-Louis Baudry: "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema" (1975). Philip Rosen (haz.): *Narrative, Apparatus, Ideology* içinde, York: Columbia University Press 1986: 313.

Zamanına göre ne kadar dahice olursa olsun yeni akademik seçkinleri ciddi olarak ikna etmesi çok güç olan aygıt kuramı eleştiriden azade değildi. Bir dizi itiraz, yükselen feminist Film Çalışmaları alanından geldi, özellikle Constance Penley'nin iki yazısında bu kuramın cinsiyet körlüğüne ve teknolojiye "fetişistçe" yaklaşımına meydan okunuyordu; Penley'e göre, aygıt kuramı anlatsal olmayan, deneysel ya da "materyalist" filmlerin, bu aygıt içkin olan idealizmi eleştirel olarak yapı sökümü uğratan ilerici bir niteliğe sahip olduğunu doğruluyor gibiydi, filmsel avangard ise kendi imgeleminin/resim dünyasının içine sıkışmış, başarısız erkek denetiminin bir tür "bekâr makine"sini (Marcel Duchamp) inşa ediyordu [*Bekâr Makine*, M. Christian imzalı bir erotik bilimkurgu öykü dizisidir]: bir başka deyişle "oğlan çocuklarına yeni oyuncaklar" veriyordu.³⁹ Bu üst noktadan bakıldığı zaman, aygıt kuramı, 1970'lerin, hareketli görüntünün hem gerçeklik etkileriyle hem öznetkileriyle yarattığı büyüünün ağından kendini kurtarabilmeye yönelik neredeyse trajik çabalarına yeni bir (kendi kendini) aldatma tabakası eklemekten başka bir şey yapmamaktadır.

İkincisi, aygıt kuramı yalnızca Lacan tarafından postüle edilen (tartışmalı) ayna evresine ve tek gözlü sinema görüşünün doğrudan kaynaklandığı söylenen Rönesans'ın merkez perspektifinin radikal, anti-ideolojik bir okumasına yaslanmakla kalmıyor, film tarihinin çok çok kolaycı ve yekpare bir versiyonunu da sunuyordu. Jonathan Crary,⁴⁰ sinemanın soy-

³⁹ Constance Penley: "The Avant-Garde and its Imaginary". *Camera Obscura*, No. 2, Sonbahar 1977: 3-33 içinde; Constance Penley: "Feminism, Film Theory, and the Bachelor Machines". *m/f*, 10, 1985, 39-59 içinde.

⁴⁰ Jonathan Crary: *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century*. Cambridge, MA: MIT Press 1992. Crary "optik" vizyon

kütüğünün tek gözlü perspektife dayandığı yönündeki yaklaşıma karşı çıkarken, erken sinema ve sinema öncesi dönem tarihçileri de hareketli görüntülerin ilk seyircilerinin metaforik olarak bile koltuklarına "zincirlenmiş" olduğu fikrine şüphe nin gölgesini düşürdüler. Tersine, klasik sinema salonlarından bildiğimiz şekliyle sıralı seyir yeri düzeni, uzun erimli bir seyirciyi "disipline etme" sürecinin entrikalarının sonucuydu; bu süreç onları gürültülü ve çoğu zaman serkeş bir kolektiflikten, bireyselleştirilmiş, sessizleştirilmiş ve tutsak edilmiş bir seyirciye çevirmişti: bu figür, paradoksal bir biçimde, tam Baudry'nin o meşhur kuramını formüle ettiği zamanlarda, her tür perdenin/ekranın önündeki daha hareketli izleyicilere doğru da yol alacaktı.⁴¹ Erken dönem sinema incelemelerinin ve "revizyonist" denilen film tarihinin psikanaliz esinli film kuramı üzerinde önemli bir etkisi vardı. Erken dönem sinemanın on yıllık tartışmasını tek ve kolay kavranır bir formüle yoğunlaştıran Tom Gunning, sinemanın ilk sergileme ve hitap etme kipine özgü olan bir "atraksiyonlar sineması" önerdi. Bu önerinin başarılı olması, aygıt teorisinin konumunu zayıflattı, çünkü film tarihi boyunca ekran, seyirci ve hareketli görüntü arasındaki ilişkiyi resmetmenin alternatif bir modelinin mevcut olduğunu öne sürüyordu: gevşek bir şekilde bağlanmış, yarı-özerk "atraksiyonlar"ın herhangi bir gerçeklik etkisinden ziyade aleni bir performatif jestle izleyiciye doğrudan hitap

ve röntgenciliğin soykütüğünü daha da karmaşıklaştırmak için Foucaultcu bir perspektif benimseyerek algının daha bedenselleşmiş bir tarihine işaret eder ve okurlarına stereoskopinin popülerliğini hatırlatır. Bunların her ikisi de sinemanın doğrudan merkezi perspektif ve *camera obscura*'nın soyundan geldiği fikrini yerinden eder.

⁴¹ Bu konuda daha fazla bilgi için bkz. Thomas Elsaesser: "Wie der frühe Film zum Erzählfilm wurde". Imbert Schenk (haz.). *Erlebnisort Kino* içinde. Marburg: Schüren 2000: 34-54.

etmesi, bunu yaparken bir özne etkisine sarmalanmış olması yahut inkâr edilen bir röntgencilığe borçlu olması.⁴²

Erken dönem sinemadaki (ideolojik) yarılma bir parça daha farklıdır. Bir yandan, erken sinema insan bedeninin bütünlüğüne ilişkin gizil bir kaygının dip akıntısını sergiler ve kurgu tekniği yoluyla bedenin parçalanmasına ilişkin bir korkuyu gösterir. D.W. Griffith ve kameramanı Billy Bitzer'in çerçeveyi kısmı görüntülere bölerken ilk kez karşılaştıkları yakın çekime gösterdikleri direnç iyi bilinir. Linda Williams, feminist bir perspektiften bakarak, mekanik hareket içindeki (çıplak, cinsiyetli) bedene dair bu müphem büyülenmeyi bir yere oturtmak için kronofotoğrafa ve Eadweard Muybridge'e geri döndü ve ayna evresini yeni film kuramıyla uzlaştırmamanın bir yolunu aradı.⁴³ Diğer yandan, başkalarının yanı sıra Lucy Fisher ve Noel Burch, hem dehşet verici hem komik durumlarda, kısaca "atraksiyonlar" da, organların parçalanması durumlarını gösteren çok sayıda film keşfetti.⁴⁴ Birçok Méliès filminin (örneğin *Dislocations Mystérieuses* [*The Clown with the Movable Body*, Fransa, 1901], *Le Bourreau Turc* [*The Terrible Turkish Executioner*, Fransa, 1903]) ya da *How It Feels To Be Run Over*'ın yanı sıra (İngiltere, 1900) görkemli seyirlik kazaları gösterme iddiasındaki filmler (*Explosion of a Motor Car* [İngiltere, 1902]). Burch, bu filmlerin, kültüre sinemanın icadıyla (ve modern mekanikleştirilmiş emek ve montaj hattı üretim yöntemi rejimleriyle)

⁴² Tom Gunning: "The Cinema of Attraction". Thomas Elsaesser (haz.): *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* içinde. Londra: British Film Institute 1990: 56-62 [orijinali 1986].

⁴³ Linda Williams: "Film Body: an Implantation of Perversions". *Cine Tracts*, 12, c.3, No.4, Kış 1981: 19-35.

⁴⁴ Bkz. Lucy Fisher: "The Lady Vanishes: Women, Magic and the Movies". *Film Quarterly*, Cilt 33, No. 1, Sonbahar 1979: 30-40; Noël Burch'un TV-belgeseli *Correction Please, or How We Got into Pictures* (GB, 1979).

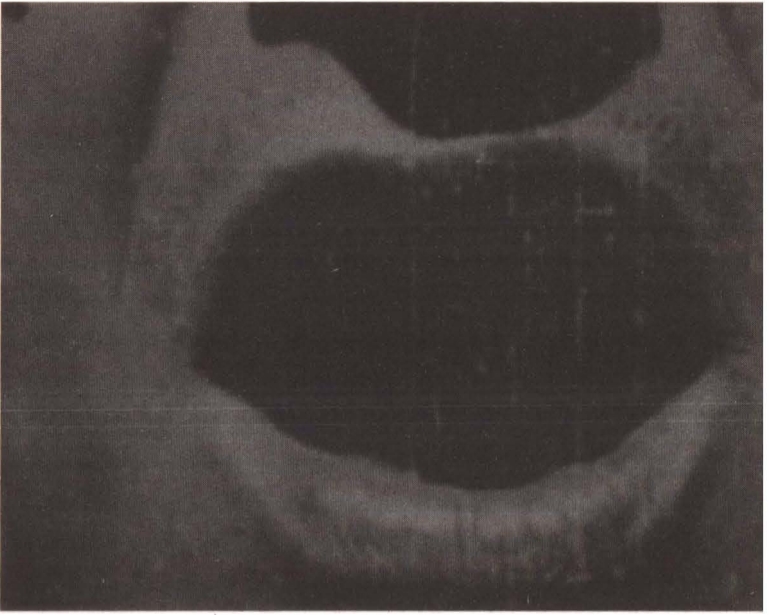
giren bedenin bütünlüğünün giderek parçalanmasıyla barışma girişimleri olduğunu ileri sürdü. Sinemada görüntünün değişken boyutu ve daha önce yakın çekim ve insan yüzü çerçevesinde tartışılmış olan genel ölçek ve ayrıntı sorunu, kameranın eylemden ve seyircinin perdeden uzaklığı ya da bunlara yakınlığının önemini altını çizerek. İşte "klasik" sinemanın bu beden temelli kaygılara ve sürekli yerinden etmelere [*dislocation*] 1910 sonlarında verdiği cevap ve tepki, uzamsal ölçek ve oran ilişkilerinin bir normu olarak insan figürü etrafında "yeniden merkezleme" ve "yeniden kalibrasyon" sürecidir. Aygıt kuramında "neden" ve köken olan şey, yani klasik sinemanın artık, öteden beri değişimli ve salınımlı bir süreç içinde etki ve karşı hareket olarak görülmesi daha uygun olur.

Bu düşünce çizgisini takiben, 1920'lerdeki klasik Hollywood hikaye anlatıcılığının hegemonyasını kırmaya yönelik az sayıda Avrupalı girişimden biri olan Alman Dışavurumcu sinemasının yamuk perspektiflere ve tuhaf açılara [*skewed perspectives and odd angles*] başvurmuş olması ve aynı zamanda (on dokuzuncu yüzyıl Romantik edebiyatından alınan ve sinemanın mekanize ve adeta otomatik ayna yansıtma işleviyle yeniden önem kazandırılan) katlama, ayna ve kayıp gölge⁴⁵ motifine bol bol dönerek oyunlar oynaması anlaşılabilir.

Gunning'in erken sinemanın performatif sergilemeye yönelik öz-düşünümsel bir yönelim gösterdiği görüşüyle hemfi-

⁴⁵ Şu filmleri düşünmek yeter: *Der Andere* (*The Other*, Almanya, 1913, Max Mack), *Der Student von Prag* (*The Student of Prague*, Almanya, 1913, Stellan Rye/Paul Wegener), *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Almanya, 1920, Robert Wiene), *Der Golem, Wie Er In Die Welt Kam* (*The Golem*, Almanya, 1920, Carl Boese/Paul Wegener), *Nosferatu* (Almanya, 1921, F.W. Murnau) ve *Mumyalar Müzesi* (*Das Wachsfigurenkabinett*, Almanya, 1924, Paul Leni).

kir olunursa, ölçek ve perspektifte yakın çekim ya da kaymaların kâh tekinsiz kâh oyunbaz kullanımına farklı bir anlam vermek istenebilir. Bunların kendilerini çevreleyen aksiyona nasıl (yeniden) entegreedilebileceğini araştırmaktan ziyade, bunlar performatif dönüşler, “araya giren çekimler” [*insert shots*] olarak görülmelidir, adım adım yoğunlaşan bir yakınlık sürecindeki yakın çekimler olarak değil. Bunun iyi bir örneği *Büyükannenin Okuma Gözlüğü* (*Grandma's Reading Glass*, 1900) olabilir, bu filmde yakın çekimlerin tutarlı, ama adeta ilkel bir anlatı çerçevesince (küçük bir oğlan çocuğu masada büyükannesinin büyütecini bulur ve onu çeşitli nesnelere yöneltir) yönlendirildiği düşünülebilir yahut da bir cana yakın bir huzursuz edici yakın çekimler dizisi için anlatısal bir mazeret olduğu söylenebilir: aşına imgeler (kanarya, yavru kedi) ve aşına olmayan imgeler (bir saat mekanizmasının yakın çekimi, büyükannenin cezalandırıcı bakışı) duygu karmaşasını belirli bir düzeyde tutarlar: seyirci dünyanın bu anidolaysızlığına karşı nasıl bir tutum belirleyeceğinden emin olamaz, paradoksal bir biçimde, tam da bu nesnelerin yakınlığı ve olağandışı ölçeği dolayısıyla kendini uzaklaşmış ve yerinden edilmiş hisseder (bkz. I. Bölüm). Bu huzursuz etme etkisi, filme alınmasını protesto eden bir adam hakkındaki *The Big Swallow*'da daha da güçlüdür. Adam kendisini rahatsız eden kameradan kaçmak yerine ona —ve bize— yaklaşır, yaklaşır, sonunda ağzını bütünüyle açarak kameramanla birlikte kamerayı yutar ve dudaklarını zevkle yalar. Filmin komik yanı, korkutucu imkânsızlığıdır: en kritik anda, perdeyi dolduran dev ağız, normalde görünmez olan “öndeki uzam”ı ihlal eder; bu durum dönemin seyircisinin izleme konumunu neredeyse David Cronenberg'in *Videodrome*'unda (1983) televizyondan dışarı çıkanağız kadar sert bir biçimde sarsmış olmalıdır.



Resim 3.4 *The Big Swallow*: Yerinden etme olarak yakınlık.

Sinemadaki yakın çekim, minyatürlerden ve modellerden bildiğimiz ayrıntı dikkatini anıtlardan ve heykellerden bildiğimiz anıtsallıkla birleştirdiği içindaha da yaklaşma arzusu ile bunu karşıtı, uygun bir perspektif elde etmek için uzaklaşma arzusu arasında hep bir gerilim ve tabii ki bir çelişki vardır. Bir anıt genellikle uzamsal koordinatlarıyla birlikte gelir —boş bir meydan, bulvarı gören bir yer, bir tepe — ve bunlar bize ona boyutuna göre ayarlanan bir hızla ona yaklaşma olanağı verir. Bedenimizi ölçeği ayarlamak için hareket ettiremediğimiz sinemada yakın çekim daima insan ölçeğini temel bir biçimde ihlal eder: aynı anda hem çok büyük hem çok yakın; normalde anlatsal güdülenmeyle müzakere edilen bu olgu, —en önde gelenleri Alfred Hitchcock ve Fritz Lang olmak üzere—belirli yönetmenler söz konusu olduğunda sinemanın gerçekçi ontoloji-

sinin radikal bir eleştirisi için bir seçenek olarak kalmaya devam eder.⁴⁶

İzleyicinin güvenli mesafe duygusunu sarsmaya ilişkin olarak *The Big Swallow*, *Hor Görme*'nin (*Le Mépris*, Fransa, 1963, Jean-Luc Godard) jenerik sekansıyla çarpıcı bir benzerlik taşır, burada izlediğimiz filmin çekilmesine tanık oluruz. Açılış sahnesinde arkasında filmin görüntü yönetmeni Raoul Coutard'ın durduğu görülebilen bir kamera belirli bir mesafeden yavaşça ama amansızca bizim baktığımız noktaya doğru ilerlerken kamerayla birlikte bize doğru ilerleyen yazman kız Francesca'yı takip eder. Kız ve kamera bizim sahneyi gördüğümüz noktaya yaklaşırken diegetik kamera (bizim gördüğümüz kamera) pan yapar ve seyirci kendini güneşlikli lensin ağzı açık boşluğuna gözünü dikmiş halde bulur. *Hor Görme* ile birlikte – araya giren çekim, yakın çekim ve erken sinemadaki doğru – dan hitap kısmına kısaca girdikten sonra – ayna paradigmasının ikinci boyutuna ulaşmış oluruz: modernist öz-düşünüm-sellik. Fransız *Nouvelle Vague*'dan Yeni Alman Sineması'na 1960 ve 1970'lerin Yeni Dalga'sının tipik tutumuna uygun olarak *Hor Görme* dikkati düşünüm-sel katlamanın [doubling] işlevine odaklaştırır. Bergman, Fellini ve Antonioni'nin temsil edici çalışmalarıyla birlikte Godard'ın filmi kendisinden uzaklaşarak bize yaklaşırken bir yandan da kendisini kendi yapım süreci içinde gözlemler.

Bu yönetmenlerin bazılarının 1960'lardaki Avrupa sanat sinemasındaki kanonik eserleri incelenecek olursa, filmdeki modernist dönüşlerin ortak paydalarından biri ortaya çıkar.

⁴⁶ Bkz. Thomas Elsaesser: "Too Big and Too Close: Alfred Hitchcock and Fritz Lang". *Hitchcock Annual* içinde, c. 12, 2003: 1-41. Ölçek ve boyut sorunları için ayrıca bkz. Mary Ann Doane: "The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema". *Differences: a Journal of Feminist Cultural Studies*, c. 14, No. 3, Sonbahar 2003: 89-111 içinde.

İlk iki paradigmamızın — adım atıp bir eşiği (kapı) geçmek ya da şeffaf bir bölmeden (pencere) bakmak — özünde, seyirci ile film arasındaki sözleşmenin ana kurallarını koyduğunu yahut saptadığını hatırlayalım. Ancak sinema, seyircilerini televizyona kaptırdıkça ve ne tür bir seyirciye yaslanacağına dair eminliğini yitirdikçe, onu üretenler bakışlarını kendilerine çevirmeye başlar yahut — bakışın geri dönüşü ve yüzün yansıtılmasıyla — ötekine bakışın şifrelerini çözmeye çalışır. Bu yüzden de bu filmlerin birçoğunun kendi yaratıcı süreçleriyle uzlaşmaya girişmesi pek şaşırtıcı değildir. *Hor Görme*'de Michel Piccoli, senarist Paul Javal'i oynar, bölümün başında ele alınan Ingmar Bergman'ın *Persona*'sındaki Liv Ullman, oyuncu Elizabeth Vogler'ı canlandırır, Michelangelo Antonioni'nin *Cinayeti Gördüm*'ünde (*Blow-Up*, İngiltere/İtalya, 1966) David Hemming, fotoğrafçı Thomas'tır ve son olarak Federico Fellini'nin *8½*'sinde (İtalya, 1963) Marcello Mastroianni, film yönetmeni Guido Anselmi rolünü oynar. Bu dört karakterin hepsi, kendi sanatsal dışavurum araçlarıyla ve dünyayla ilişkileri etrafında dönen yaratıcı bir krizle karşı karşıya kalırlar: Javal kendini sermayeye satmış olmaktan korkar, Vogler'in sahnede dil tutulur, Thomas fotoğraflarından birinde bir cinayetin farkına vardığına inanır, Anselmi ise filmi tamamlayamaz. Bu filmler yaratıcı sanat ve onun olanaklılığının koşulları temasını işlerken kendi yapımsüreçleri üzerine düşünür ya da bu süreçleri açmırlarlar.

Bu bir taraftan bir katlama, dolayısıyla da betimledikleri dünyanın zenginleştirilmesi olarak görülebilir, ama diğer taraftan sınırsız bir iç kapanma gerektirir ki bu da seyircinin üstlenmesi gerektiği düşünülen rolü istikrarsızlaştırır, seyirci verili bir anda aynanın hangi tarafında konumlanacağından emin olamaz. Aslında sorunsallaştırılan yalnızca yaratım süreci değildir; karakterlerin özdeşlik hissi de yalpalır, bu sıklıkla gerçeklikle fantezi arasındaki sınırın bulanıklaşmasıyla göste-

rilir. Bütün bu durumlarda, sinemanın düşünömsel dönüřleri bir kendi kendini gizlemeedimine yaklařır, řu anlamda ki, çeřitli iç içe geçme [*mise-en-abyme*] inřaları aynaya bakıřları andırır: bu da modernist Avrupa sanat sinemasının kendi varoluřunun kořullarından da gerekçelerinden de kuřku duyduęunu düşünödürür. Bu kendi kendini sorgulama filmlerinde, yakın ve içli dıřlı bir iliřkiyi etkileyen bir kriz teması bulunur: cinsiyetler arası savařta bir çiftin birbirine/ötekine duyduęu "iğrenme/nefret" (*Hor Görmę*), iki karakterin artık birbirinden ayırt edilemez hale gelene dek karřılıklı ařırđ özdeřleşmesi içindeki top sektirme ya da sarkaç etkisi (*Persona*), kiřinin kendi algısına olan güveninin radikal bir biçimde sorgulanması (*Cinayeti Gördüm*) yahut dıř dünyanın isterleriyle kiřinin kendi iç şeytanları bir araya gelip bütün enerjileri tüketirken ve olası tek cevap olarak ya kinizmi ya geçmişe kaçıřı bırakırken ort aya çıkan yaratıcı kimlik krizi (8½).



Resim 3.5 *Cinayeti Gördüm* (*Blow-Up*): Thomas yaratıcılık krizini canlandııyor.

Düşünümsel sinemaya doğru gelişim, kökenini bir dizi kaynaktan alır. Önce İtalyan Yeni Gerçekçiliği film yoluyla gerçekliğe doğrudan erişimi destekledi (bkz. 1. Bölüm), ancak gerçekliğin (karakterlerinin iç ve psikolojik gerçekliğinin) bu şekilde betimlenmesinin, açık hedefler ve tek noktaya yönelmiş amaçların yönlendirdiği klasik şekilde inşa edilmiş anlatıyı parçalı ve bölünmüş bir hale getireceği, daha “*temps mort*” ya da “ölü zaman”dan —Michelangelo Antonioni’nin erken dönem filmlerinde bulunan ve daha sonra üslubunun imza niteliğindeki öğesi olacak olan görünüşe göre olaylar dizisi olmaktan uzadıkça uzayan eylemsiz anlar (örneğin, *Bir Aşkın Öyküsü* [*Cronaca di un Amore*, İtalya, 1950]) — ya da Roberto Rossellini’nin *Voyage to Italy*’sinde (*Viaggio in Italia*, İtalya, 1954) amaçsızca dolaşıp duran kahramanlardan belliydi. İkincisi, 1960’larda Bertolt Brecht’in medya teorisi ve teatral pratiği önemli bir kültürel güç haline geldi. Brecht’in temel amaçlarından biriseyirciyi eleştirel bir yargıç haline getirerek etkinleştirmektir; Brecht, hakikat ölçüsü olarak fenomenal görünüşü ya da psikolojik güdülenmeyi alan bir gerçekçiliğe güvenmiyordu. Üçüncüsü, sinemadaki eleştirel düşünümSELLİK — 1960’ların sonlarına doğru — devrimci estetik yoluyla siyasi eyleme yönelik genel hareketten de besleniyordu; devrimci estetik, genellikle, baskı ya da adaletsizliğe dayanan özgül tarihseliktidar ilişkilerini “ikinci doğa” olarak gösteren fenomenal gerçekçiliği yapı sökümüne uğratmanın bir yolu olarak anlaşılmıyordu. Çeşitli özgürlük mücadeleleri (kadınlar, gey ve lezbiyenler, siyahlar, üçüncü dünya, sömürge-sonrası vb.) klasik anlatıya meydan okuma, onu alt üst etme ya hüt yapı sökümüne uğratmaya yönelmiş bu estetik modeli coşkuyla sahiplendi.⁴⁷

⁴⁷ Bu tartışmanın örnekleri için bkz. Gabriel Teshome: *Third Cinema in the Third World*. Ann Arbor, MI: UMI Research Press 1982; Jim Pines ve

Modernist düşünümsel estetik Brecht'in bir başka kuramını da sahiplendi: tiyatrodaki seyirci ile sahne oyunu arasında karşılıklı olarak varılan "inanmaca" sözleşmesini kırmaya çalışan mesafe koyma kuramı. Ne var ki, gördüğümüz gibi sinemada, katlama, yansıtma ve uzaklık ve yakınlık oyunu gibi etkiler, gerek eleştirel ve yapısökümcü niyetlerle gerekse bir büküm, bir gag ve seyircileri performatif öz-sergilemenin anlaşılması ve geç anlaşılmasına dahil etmenin ek bir yöntemi olarak en başından beri yaygındı. Ancak 1960'lara gelindiğinde bu tür düşünümselliğe yeni bir önem ya da belirsizlik eklendi: artık bir öyküyü anlatmak yetmiyordu; bir anlatının hikaye anlatıcılığı edimini en önce başlatan öyküyle birlikte (ve bazen öykü yerine) kendi ortaya çıkışını aktararak kendi olma hakkını da güvenceye alması gerekiyordu. Bir kriz sinemasının dili olarak bu modernist estetiğin yine de katlama ve yansıtmayı — tereddüt, erteleme, bahane ya da kendini eleştirel bir biçimde inceleme olarak — farklı anlatısal-resimsel biçimlere sanatsal bir biçimde aktarma konusunda muazzam yaratıcı olduğu ortaya çıktı; bu kimi zaman iç içe anlatı yoluyla (film içinde film), bir mizansenin inşa edilmişliğini vurgulayan resimsel çerçeveleme yoluyla ya da geleneksel olay dizisi kalıplarını, tür örneklerini ve pastiş alıntıları vurgulu bir biçimde alıntılarla yapıldı. Seyirci artık filme şeffaf bir pencere kurgusunun içinden ya da birbiri ardınca açık bir biçimde işaretlenmiş eşikleri geçerek girmez. Bu durum ister bir göz kendi dikiz aynası yansımalarına sabitlenmişken ileri doğru gitme şeklinde görsel ayna metaforu açısından düşünölsün, ister —önsayfa arka sayfadan ayrılacak şekilde katlanmanın/çiftlenmenin kendi

Paul Willemsen (haz.): *Questions of Third Cinema*. Londra: British Film Institute 1989. Bu görüşün feministlerce benimsenmesi konusunda daha fazla bilgi için bkz. Bölüm 4.

üstüne katlandığı “dışarının içi”ne işaret edilen– Deleuzecü “kat” imgesi tercih edilsin,⁴⁸ 1960’lar boyunca seyirci ve film arasındaki ilişkinin değişen koşulları sinemanın ilk “icat edildiği” dönemdeki “barok” an kadar canlı bir biçimde kaygılara ve yeni olasılıklara kapı açıyordu. Geçmişe doğru bakıldığında, 1960’ların sinemasındaki uç boyutlardaki düşünömsellik, Avrupa auteur sinemasının hem yaratıcı doruğuna hem de kuğu şarkısına işaret eder; sinema bu durumdan ancak kendi sanatlığını ve yapıntılığını giderek daha fazla ezoterik, sinik ya da hummalı bir biçimde kabul ederek çıkabildi.

Ne var ki, 1980’lerin postmodernizmiyle birlikte, düşünömselliğin eleştirel olanaklarına inanç büyük ölçüde geriledi. Bunu takip eden ironi ve parodi formları artık bir karşı duruş enerjisini beslemiyordu, sinik ve dolayısıyla nihayetinde olumlayıcı bir duruşun amblemi haline gelmişti. Yine de düşünömselliğin eleştirel olanaklılığından ilkesel bir kuşkuyla düşünömlmelidir: kullanımları ve bağlamları arasındaki farklılıklarına dair bir hissiyata sahip olmak için öz-göndergenin farklı biçimleri arasında ayırım gütmek daha yerinde olur.

“Klasik” sinemada, kendi kendini çoğaltan, sonsuz yansımaların boşluğuna gömüldüğümüz yahut hiçliğine parçalandığımız hissinden korunuruz (yahut bu histen mahrum bırakılırız.) Yine de altımızdan bu zemini çekerek aynayı ayrıcalıklı bir belirsizlik yeri haline getiren tam da bu histir; bu, aynanın sinematografik imgenin zeminsizliğini emmesi ve onu bir çifte yansıtmaya çevirmesi sayesinde olur. Lewis Carroll’un *Alice Harikalar Diyarında*’sı, dünyayı (dünyanın düzenini) baş aşağı çevirme ve raydan çıkarma gücüne bile sahip olan aynanın

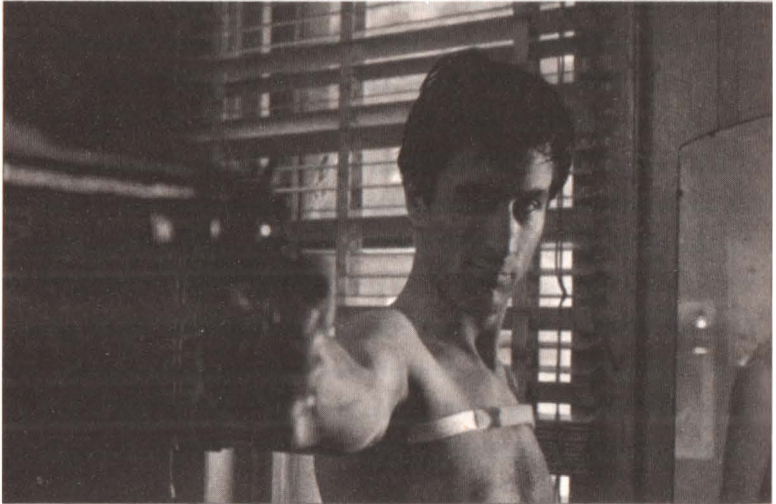
⁴⁸ Gilles Deleuze: *Foucault* (çev. Sean Hand). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 1988: 96-97; Gilles Deleuze: *The Fold - Leibniz and the Baroque*. Londra: Continuum 2006.

büyüklü niteliklerini araştıran ilk metin değildi. Ne var ki sinemada dikkatimizi olay örgüsünde ya da başkahramanın gelişimindeki eksen niteliğindeki bir momente çekerken ayna çekimi kullanmayan az sayıda film vardır; aynanın işlevi ontolojik ve psikolojik arasında salınır: sıklıkla kahramanın psişik istikrarsızlığına işaret eder.⁴⁹ Çok sayıda meşhur film sekansı anlatınunkilituğraklarını aynaya bakış şeklinde odaklar: Fritz Lang'ın *M*'sinde (Almanya, 1931) çocuk katili Beckert (Peter Lorre) polisin çıkardığı psikolojik profille dalga geçmek istemesine aynanın önünde yüzünü çarpıtarak kendine bakar; Jean Cocteau'nun *Orfe*'sinde (*Orphée*, Fransa, 1950) ayna, yaşlı Orpheus'un ölümler ülkesine dönmesini sağlar; Michelangelo Antonioni'nin *Batan Güneş*'inde ise (*L'Eclisse*, İtalya/Fransa, 1962) Vittoria (Monica Vitti) kendisine aynada bakmak istemez ve bakamaz. Benzer bir biçimde, Roman Polanski'nin *Tıksıntı*'sinde (*Repulsion*, İngiltere, 1964) Carol (Catherine Deneuve) ilk halüsinasyonlarını aynanın önünde görür. Bu açıdan belki de bütün ayna sahnelerinin en ünlüsü Martin Scorsese'nin *Taksi Şoförü*'nde (*Taxi Driver*, ABD, 1976) Travis Bickle'ın (Robert De Niro) kendine düşman Öteki olarak seslendiği ("You talkin' to me?"/"Bana mı dedin?") sahne, kahramanın kişilik bozukluklarına yeni anormallik boyutları açar.

⁴⁹ Erken dönem (Rus) sinema(sın)da ayna çekimleri için bkz. Yuri Tsi-vian, *Immaterial Bodies: a Cultural Anatomy of Early Russian Films* içinde (CD-Rom, University of Southern California, 2000).



Resim 3.6 M: Çocuk katili kendisinin arkadan işaretlendiğinin farkına varır.



Resim 3.7 Taksi Şoförü (Martin Scorsese, ABD, 1976): Kahraman, ünlü ayna sahnesinde kendisiyle düşman öteki/benlik olarak karşılaşıyor.

Çeşitli melodramlarda, kadın filmlerinde ve noir'larda — Lois Weber'in *Suspense*'inden (ABD, 1913) Cecil B. De Mille'in *The Cheat*'ine (ABD, 1915), Orson Welles'in *Şangaylı Kadın*'ından (*The Lady from Shanghai*, ABD, 1947) Robert Siodmak'ın *Phantom Lady*'sine (ABD, 1943), Douglas Sirk'ün *Her Şey Senin İçin*'inden (*All That Heaven Allows*, ABD, 1955) R. W. Fassbinder'in *Korku Ruhü Yer Bitirir*'ine (*Angst essen Seele auf*, Almanya, 1973), Max Ophuls'un *Meçhul Bir Kadının Mektupları*'ndan (*Letter from an Unknown Woman*, ABD, 1948), Todd Haynes'in *Safe*'ine (ABD, 1995), Nicholas Ray'in *Tehlikeli Arzular*'ından (*Bigger Than Life*, ABD, 2001), David Lynch'in *Mulholland Çıkmazı*'na (*Mulholland Drive*, ABD, 2001)— ayna çekimi seyircinin aynı anda hem sinemasal yarulsamanın ne denli kırılğan olduğunun farkına varmasını sağlayan hem de kahr amanının (çoğunlukla bölünmüş) kişiliğine daha derinde nüfuz ettiren bir yarılma ve katlama anına işaret eder. Bu "psikopatolojik" durumları Marx Kardeşler'in *Duck Soup*'unun (ABD, 1933) ayna rutinindeki ontolojik — ama aynı zamanda komik— ayna kullanımıyla karşı karşıya koyabiliriz ki daha önce Charlie Chaplin'in *Reyon Şefi* (*The Floorwalker*, ABD, 1916) ve Max Linder'in *Seven Years Bad Luck*'ı bu kullanımın haberciliğini yapmıştı. Bu, Paul Verhoeven'in *Gerçeğe Çağın*'sındaki (*Total Recall*, ABD, 1990) Arnold Schwarzenegger'le tekinsiz bir biçimde yeniden canlandırılırken David Lynch'in *Kayıp Otopan*'ında (*Lost Highway*, ABD, 1996) Gizemli Adam'ın (Robert Blake) Fred Madison'ı (Bill Pullman) bir partide kendi evine "çağırarak" davet etmesiyle — görme duyusundan — işitme duyusuna kaydırılmıştı.

Ayna ve yüz, algı, bilinç ve eylem bir başka biçimde daha bir araya getirilebilir; bu, ayna paradigmasının değinmek istediğimiz üçüncü ve son boyutu. Bu boyut bizi geleneksel Film İncelemeleri'nden bilişselcilik ve nörobilimin alanına taşır. Zi-

hin alıřmaları yalnızca kendi alanında nemli ilerlemeler kaydetmekle kalmadı, giderek artan bir biimde beřeri bilimlerde alıřma yrtenlere de esin verdi ki Film İncelemeleri bu noktada hi de geri kalmadı. 1990 ortalarında maymunların frontal loblarındaki “ayna nronları”nın keřfi zellikle dikkat ekti; yle ki bazılarına gre bu nro-bilimsel bir devrimden bařka bir řey deęildi.⁵⁰ İnsanlarda da var olduęu gsterilmeye bařlanan bu nronlar, bu zamana kadar gizemli kalmaya devam etmiř bir dizi psikolojik fenomeni aıklamaya yardımcı olabilir (rneęin, insanların taklit davranıřıyla ęrenmesi, bařkalarıyla empati kurma olanaęı).⁵¹ Ayna nronları, bařkalarının hedef ynelimli hareketleri ve eylemleri gerekleřtirdięini gzlemlerken aktive edilen sinir hcreleridir: biz bir iřlemi gerekleřtirirken de (rneęin, elimizle bir řeye uzanırken) aynı hareketin bařkalarınınca yapıldıęını gzlemlerken de aynı beyin etkinlięi llebilmektedir. Bu yzden de ayna nronları aktif ve pasif, ierisi ve dıřarı, Benlik ve teki arasındaki farklılıęı kerten, birbirine baęlayan ya da kaynařtıran bir řey gibi grnmektedir. Kimi bilim insanları bařlı bařına bir ayna nronlar sistemi olduęu hipotezini nesryor, ancak bunun insan beyninde tam olarak nasıl iřlev grdę, beynin faaliyetlerini nasıl rgtledięi henz aıklık kazanmadı. Bu ayna nronlar

⁵⁰ Ayna nronlar konusunda daha yakın tarihli bir deęerlendirme iin bkz. C. Keysers ve V. Gazzola: “Towards a Unifying Neural Theory of Social Cognition”. A. Anders vd. (haz.): *Progress in Brain Research* iinde, c. 156, Elsevier, 2006: 379-401.

⁵¹ ABD’li bilim insanı V.S. Ramachandran, dilin ve kltrn varolmasını ayna nronların varolmasına dayandıracak kadar ileri gider. Bkz. V.S. Ramachandran ve Sandra Blakeslee: *Phantoms in the Brain: Probing the Mysteries of the Human Mind*. New York: William Morrow & Company 1999. Ayrıca bkz. bu temaya popler bir bilimsel katkıya řuradan ulařılabilir: www.pbs.org/wgbh/nova/sciencenow/3204/01.html (eriřim 12 Ocak 2007).

açısından bakıldığında görmekle yapmak arasında fark görünmüyor; bu yeni araştırma sahasının film kuramına sunduğu potansiyel deburadabulunuyor. Ayna nöronlar yalnızca, insanın öğrenme sürecinde kilit bir rol oynayan motor taklit davranışını kontrol etmekle kalmıyor, diğer insanlara duyulan empati ve şefkati de kontrol ediyor. Bu yüzden de, bilimsel olarak doğrulanabilir bir sempati ve empati teorisinin film kuramı açısından ne denli kapsamlı sonuçlar doğuracağı aşikardır; film kuramı aygıt teorisinin bıraktığı yerden ya da pek çok kanıtlanmamış varsayım dolayısıyla başarısız olduğu varsayılan yerden devam edebilir.⁵²

Seyircinin bedeni için bu kuram duyularla enformasyonun beyin tarafından işlenmesi arasında tam bir bağlantılanma içermesine sahiptir: beden-beyin korelasyonu, motor-duyusal denetim, görme ve yapma (beyin etkinliği perspektifinden bakıldığında) bir ve aynı şey haline gelir. Birkaç arayış niteliğindeki makale dışında (bunlardan biri bu bölümün başında değindiğimiz Bergman filmi *Persona*'ya ayrılmıştır)⁵³ henüz bu yeni kuramların ayna ve yüz çevresinde ortaya koyacağı genel sinema ve film deneyimi kuramının nasıl bir şey olacağını henüz görmedik. Belki de fenomenolojik-gerçekçi ve söylemsel-inşacı teoriler arasındaki eski kutuplaşma aşıp yeri daha kapsamlı bir yaklaşımla doldurulabilir. Buna karşılık, film kuramı

⁵² Ed Tan, 8 Aralık 2006'da Freie Universität Berlin'de örgütlenen *Einführung: On the History and Present of an Aesthetic Concept* konferansında, SFB "Cultures of the Performative" dahilinde "Why people are very good at 'einfühlen', but do not do it all the time" başlıklı bir konuşma yaptı; metinler 2009'da Robin Curtis, Marc Gloede ve Gertrud Koch'un editörlüğünde Fink'ten çıkacak.

⁵³ Linda Haverty Rugg: "Self-Projection and Still Photography in the Work of Ingmar Bergman: *Persona*". M. Koskinen (haz.): *Ingmar Bergman Revisited* içinde. Londra: Wallflower Press 2007.

beşeri bilimlerin hakim paradigmaları üzerine düşünmeye devam da edebilir; bu paradigma mevcut durumda bedenin medyalastırılmış ve teknolojik ortamlardaki belirsiz statüsüyle çok fazla meşgul oluyor, dolayısıyla da duyularla ve dolayımli deneyimle, farklı depolama kipleriyle (bellek, travma, arşiv), temasla (ten ve dokunuş), bunların yanı sıra yaşam bilimlerindeki bilgisayarın beyne bir model olması gibi hakim metaforların aktarılmasıyla ilgileniyor.

Özetleyecek ve bir vargıya ulaşacak olursak, aynanın semantik alanını, bu kez, bunları üretken kılmak amacıyla, onun gizli paradokslarına, çatışkılarına ve çelişkilerine yoğunlaşarak bir kez daha incelemek faydalı olabilir. Bunların ilki *dışsallaştıma ve içselleştirme paradoksudur*. Erken dönem sinemadan klasik sinemaya geçiş perde uzamı ve seyir yeri uzamının statüsündeki bir dönüşümle tarifiedilebilir: “fiziksel uzam”da-ki (müzik eşliği, konuşmalar, performatif etkileşimle tamamlanan) kolektif alımlamadan imgesel uzamda bireysel olarak tüm dikkatini vermiş seyirciye (filmin diegesisinin izleyiciyi “merkezleme”si) geçiş. Yakın çekim, edimselden sanal uzama doğru bu değişimi bir sonucaulaştırır ve mühürlerken bir şeyler kazanır (tutarlı diegetik uzam, seyircinin anlatı evrenine massedilmesi, doğrusal zaman) bir şeyler kaybeder (fiziksel uzam, kolektif alımlama, döngüsel zaman, doğrudan hitap). Yakın çekimin içlidışlılık ve anıtsallıkla ilişkisine dair yaptığımız tartışma bu dönüşümün içkin bir gerilimi temel aldığını gösterdi: yakın çekim içlidışlı bir anıtsallık yahut anıtsal bir içlidışlılık mı sergiler?

Sinemanın ilk iki modalitesini hatırlayacak olursak (1. ve 2. Bölümler), pencere ve çerçeve, kapı ve perdenin şeffaflık ve geçirgenliklerini yitirir yitirmez şu yansıtma düzeyi haline gelmesinden başka bir *ayna paradoksu* ortaya çıkar: bu durumda ayna, sözgelişi, diğer iki paradigmanın kriz formu yahut

limit-tezahürü olur. Bunların dönüşümünün ise film ve seyirci arasındaki “sözleşme”nin değişen doğasıyla ilişkili olduğu öne sürülmüştü. Daha felsefi ve psikolojik bir düzeyde ise imgenin şeffaflığının yitimi yüzün görünüşüyle hem artmış hem çözümlenmiş olur: çünkü artık şeffaf bir ortamın içinden bakmayız, bir şey bize geri bakar. Ekrandaki yüze bakarız ve onunla birlikte artık geçişli bir kuvvet kazanmış olan kendi bakışımıza bakarız. Aynı zamanda, film seyircisi başkalarının bakışıyla özdeşleşmeye alışkındır ve benliğe yönelmiş bakıştan sakınmak için perdedeki bakışla kaynaşma alışkanlığı edinmiştir. Bu konstellasyon içinde yakın çekim, kişinin kendi seyirsel konumunu vurguladığı artmış bir öz-göndergesellik ile kişinin kendisini başka bir karaktere teslim ettiği özdeşleşme arasında salınır. Yüz böylece oldukça istikrarsız bir temsili nesne haline gelir ve hatta, resim-temsiline ve sanat tarihine ilişkin terimlerle ifade edecek olursak, perspektifsel temsilin çöküşüne işaret eder. Yakın çekim klasiksine mananın insan bedeni ve “göz seviyesindeki kamera” çevresindeki temel kalibrasyonunu aynı anda hem yeniden tasdik ederken hem de ona meydan okur.

Bir duygulanım-imgesi olarak ele alınınca yakın çekim başka bir paradoks daha doğurur: *motilite* [motor beceriler] ve *ifadesizlik paradoksu*. Balázs’la birlikte sinemanın, yüzü bir ifade ortamı olarak yeniden keşfettiğini söyleyebilirsek de o bunu motilite ve mobilitayı önemli ölçüde azaltarak yapar. Bugün, erken dönem filmleri izleyen birçok seyirci teatral oyunculuk üslubu ve duyguların gösterişçi bir şekilde temsil edilmesi karşısında şaşkınlığa kapılır: dehşet karşısında kocaman açılmış gözler, çatılmış kaşlar ya da kaş çatarken baştan sona kırışmış bir yüz. Çağımıza özgü minimalist oyunculuk tercihi, bugün “büyük taşın surat” takma ismine sahip Buster Keaton’ın performansının Charlie Chaplin’e göre genelde daha

değerli görülmesi örneğinden de bellidir. İri gözlü, büyük ölçüde ifadesiz yüzlere sahip erkek oyuncuların büyük oyuncu oldukları söylenir: Henry Fonda, Paul Newman ve genç Clint Eastwood. *Bir Zamanlar Batıda*'da (*Once Upon a Time in the West*, ABD/İtalya, 1968) Sergio Leone klasik yüzün "çöl manzarası"nı panoramik çekimlerle (Anıt Vadisi) yakın çekimleri (Fonda'nın yüzü) almasıyla vurgular. Yakın çekimdeki bir yüzün en küçük, neredeyse fark edilmez hareketleri bile birçok seyirciyi etkiler.

An mevcudiyet ve kodu çözülebilir gösterge paradoksu, film kuramındaki iki ana geleneği temsil eden mimetik-gerçekçi ve simgesel-semiyotik kuramlar arasındaki gerilimi bir kez daha ön plana çıkarır. Bu gerilim, pembe dizi bölümlerinin standart kapanış aygıtı olan "tepki çekimi"nde elle tutulur hale gelir: bir tarafta aşırı-dramatik ifadesellik bir sonraki bölüme kadar sürmeye yetecek duyulanımlar üretme hedefiyle bir aşırı duygu birikimi üretir ki sonraki bölüm de "karşı aç"yla başlayacaktır. Öte yandan, bu duyulanımsal olarak yüklü imge yalnızca bütünüyle bu türün konvansiyonu olmakla kalmaz, aynı zamanda bir öyküye entegre edilmesiyle birlikte anlatısal bir önem de kazanır; "insanı yakalayan" bir anlatıdan ziyade, Dreyer'da yakın çekimi yaptığı üzere yahut "atraksiyonlar sineması"nda araya giren çekimin yapmakta olduğu üzere, gösterge-yönelimli bir anlama biçimine davet eden bir önemdir bu.

Son olarak *ölçek ve boyut paradoksu* bir kez daha uzamın ve seyirci ile perde arasındaki ilişkinin ne denli önemli olduğunu gösterir. Anıtla ayrıntı arasındaki dinamiği ele alırken belirttiğimiz üzere, yakın çekim içli dışlı olacak kadar bağlantılı hissetmekle boyutun eziciliği arasında salınır. Bir yüzün yakın çekimi hem aşırı yakın hem aşırı büyüktür, yakın çekimin (adı üstünde) yakınlığı geri adım atmaya izin vermediği için bir tür

boşluk ortaya çıkarır. Bu anlamda, (*The Big Swallow*'da ve *Hor Görmeye*'nin açılışında olduğu gibi) uzam seyirciyi yutar, şu anlamda ki seyircioran duygusunu bütünüyle yitirir, bir mesafe kazanamaz ya da koruyamaz. Bir sonraki bölüm, klasik sinemanın bu paradokslarda tarifettiğimiz ve sinemanın karakteristik bir özelliği olan istikrarsızlığı denetlemek ya da onun üstesinden gelmek için geliştirdiği mekanizmaları ayrıntılandıracak. Ve şurası kesinki, bu demir atma işleminin bir bedeli de olacak.

4. BÖLÜM

GÖZ OLARAK SİNEMA

Bakış ve Nazar

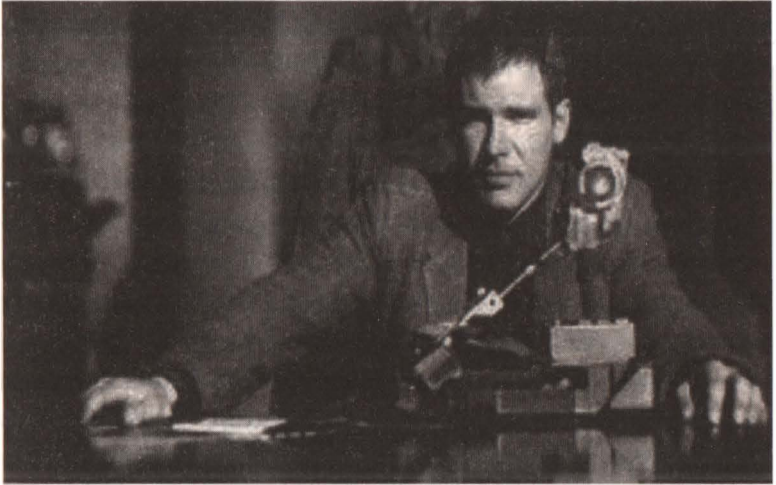
Aygıtların göz hareketlerini kaydetmenin yanı sıra göz bebeğinin büyümesini de ölçecek şekilde yerleştirildiği bir masada iki adam karşı karşıya oturuyor. Bu durumun amacı test deneginin bir "replikant" mı, yani biyolojik organizmanın dış görünüşüne sahip yapay bir varlık mı yoksa insan mı olduğunu saptamaktır. Görüşülen kişi annesi hakkında bir soruyla kışkırtılarak silahını çıkarıp "Sana annemden bahsedeyim" sözleriyle karşı tarafa cevap verene kadar görüşme düzgün bir şekilde ilerler. Bu "Voight-Kampff" testinin, empatiyi ölçerek, hissiz replikantları empati gösteren insanlardan ayırdığı söylenmektedir. Zaten *Bıçak Sırtı* (*Blade Runner*, ABD, 1982, Ridley Scott) daha açılış sahnesinden itibaren gözü merkez motif olarak ön plana çıkarır. Başlangıçta göz, Kartezyen bağlamda hakikatin (ve ruhun) organı olarak işlev görür. Gerçek insan ile yapay olan arasındaki sınır, bir göz testi ile düzenlenir. Öte

yandan bu aktif-araştıran, nüfuz eden yahut inceleyen ve bilginin kaynağı olarak işlev gören yahut bu sınırı tanımlayan göz değildir. Daha çok pasif, alıcı ve tepki veren göz, bu bilim kurgu filmindeki insanla replikantı ayırma araştırmasının nesnesi haline getirilmiştir. Sorunu daha da karmaşık hale getiren, ne ilk adı olan (ki bireyselliğin güçlü bir göstergesidir) ne de güçlü hisleri olan baş kahraman Deckard'ın (Harison Ford) sonunda bir replikant çıkmasıdır;¹ öte yandan duygusal olarak daha duyarlı olan varlıklar yapay varlıklardır, bu canlıların hafızaları, insan ve insan dışı varlıklar ayrımını, savunulamaz değilse bile çok daha narin ve gözenekli hale getirir. Daha filmin ilk çekimleri, uzaktaki bir dizi gaz patlamasını devasa bir göz bebeğinde yansıtır; böylece gözün merkezi rolünü ortaya koyarken, yansıtma motifi yoluyla, gözün özne ve nesne, fail olma yahut bir denetim aracı olma, ezici ve güçsüzleştirici duyu izlenimlerine tabi olma arasındaki kararsız statüsüne göndermede bulunur.

Bu bölümde bu izlerden bazılarının ardına düşmek istiyoruz: bir taraftan gözün bir dünyayı ifşa etme organı olarak rolünü inceleyeceğiz (çünkü filmler dünyayı asıl olarak görme yoluyla keşfetmemizi sağlar), öte yandan bu ifsaatın, bakışın bir kişi-olmayan [*a-personal*] yahut öznesiz kaynaktan çıkar gibi görüldüğü durumların örneklediği üzere huzursuz edici ve geçici doğasını tartışacağız. Önceki bölümün odaklandığı ay-

¹ En azından "yönetmen kurgusu" denen versiyonunun, yani yönetmen Ridley Scott'un kurguladığı, sahici varsayılan ve 1992'de sinemalarda gösterime giren versiyonun imlediği budur (ikinci bir "daha sahici" versiyonda yakın dönemde iç pazarda yayımlandı). *Bıçak Sırtı*'nın doğuşu çözümlenmesi ve yorumu konusunda daha fazla bilgi için bkz. Scott Bukatman: *Blade Runner*. Londra: British Film Institute 2000 (BFI Modern Classic); Will Brooker (ed.): *The Blade Runner Experience: the Legacy of a Science Fiction Classic*. Londra: Wallflower 2005.

naya bakış meselesi, katlama ve bölme etkilerinin yansıtma ve düşünömsellik göstergeleri olarak işlev gördüğü belirli bir mekânsal düzenlemeyi ön-varsayıyordu. Ayna aynı zamanda bir karakterineylemi ile onun beden ve benlikle ilişkili olarak dışsallığının yerini kaçınılmaz bir içselleştirme ve özneleştir-meyebıraktığı noktayı işaretliyordu. İlk iki sinema "ontolo-ji"miz olan pencere ve kapıdan farklı olarak ayna doğrudan gördüğü şeye benliği dahil ediyordu. Bu bölüm, göze ve bakı-şa odaklanarak bu konumları yeniden ele alırken, bunların iç-kin etkileşimini ve karşılıklılığını genişletmeyi, böylece karma-şıklaştırmayı hedefliyor.



Resim 4.1 Bıçak Sırtı: Voigt-Kampff makineleri insanla insan olmayanlar ara-sındaki bulanık çizgiyi soruşturur.

1970 ve 1980'lerde film kuramı bir yandan Jacques Lacan'ın Freudcu psikanalizi postyapısalcı olarak yeniden ele almasın-dan etkilenen, öte yandan Michel Foucault'nun hem toplumsal kontrol hem de öznellik modeli olarak panoptikon kuramının üzerinde yükselen çeşitli görüşlerin ortaya çıkışına tanık oldu. Bu perspektife göre göz; çekim, çerçeveleme ve montajda ifade

bulan çeşitli görünürlük ve bakış yapıları için ayrıcalıklı bir yakınsama noktasıdır. Özellikle de feminist film kuramı, bakışa içkin özgül denetim ve yakalama örüntüleri (diegetik içi uzamda, kamera ve karakterler arasında ya da seyirciler ve film arasında) belirledi. Ayna ve yüz çerçevesinde tartışılan yaklaşımlara benzer bir biçimde, bu düşünüş, baştan sona, arı bir oküler algı edimi olarak "görme"ye has olan belirli bir mesafenin korunduğunu ön-varsayar. Ne var ki bu mesafe, çerçeve ya da pencereden farklı olarak, diegetik dünyaya erişimi kolaylaştırmaz yahut düzenlemez, ancak bu düzenlemenin iktidar potansiyelini ve ustalık ya da sahiplik vaadini ya da tehdidini öne çıkarır.

Eğer gözü seyirci ve film arasındaki bir arayüz olarak görece olursak, bakışı ve görme etkinliğini farklı biçimlerde şekillendiren çeşitli konfigürasyonlar arasında bir ayırım yapabiliriz. Bu konfigürasyonlardan bazıları, sinema tarafından benimsenip daha da geliştirilmeden bile önce, popüler imgelem tarafından kültürel olarak ön-belirlenmiş ve bu imgelemde derin kökler salmıştı. Örneğin göz, Romantik imgelemin yaratıcı (ya da iç) gözünden etnik ve kültürel Öteki'nin kem gözüne kadar çeşitli faillik mitoslarının merkezinde yer alır. Her şeyi gören Hristiyan Tanrı'sının iyicil gözü ise (ABD dolarının banknotlarında betimlendiği üzere) şeffaflık ve görünürlüğü temsil eden bir demokratik göz idealine tercüme edilir: ışıkla (*le siècle des lumières*) nitelenen aydınlanmanın ve aklın bakışı; gözü, bilgi kaynağı olarak güneşe eşitler. Ancak göz ve bakış aynı zamanda, Engizisyon'un cadı avları, Stalinist şov yargılamaları yahut diğer zorla itiraf türlerinin gösterdiği üzere kendini suçlamaya varacak kadar kendini incelemeye yönelik amansız talep için de bir gerekçe haline gelebilir. Bu durumların her birinde, kişinin kendine biçtiği suç, Öteki'nin (hayali) bakışı tarafından harekete geçirilir ki bu Öteki kesinlikle bakış yoluyla aktarılacak durumunda değildir. Opak ve loştur, gö-

r nmez olabilir, bir yandanda g c n  g r   alanının d  ında kalma yeteneđiyle dođru orantılı olarak kazanır. Bu b l m n ilerleyen sayfalarındaki organizasyonu bu iki temel bakı  ve nazar²  rneđini takip edecek: bir yanda saydam ve saldırgan olmayan, bilgiyi ve aydınlanmayı imleyen [bakı ], diđer yanda karanlık ve k t c l, iktidar ve boyun eđdirme ile ili kilendirilen [nazar]. Bu yapılanmaların bir ođu sinemadada bulunabilir, orada bir tarafta bir  ekilde birbirinden farklı olan etken ve edilgen bakı  dinamikleri varken (a ık bir  zne nesne, iktidar ve boyun eđdirme ayırımına sahiptir), diđer tarafta her yere n fuz eden, g zetimci ve cezalandırıcı g z vardır.

Bu konfig rasyonlara ayrıntılı bir bi imde y nelmeden  nce, g z n erken sinema ve klasik avangard filmdeki tarihine kısaca bakmak yerinde olur. Sinema sal lens, ba ından itibaren, sık sık bir protez g z gibi i lev g rerek insan algısının mekanik bir uzanımı olma amacına hizmet etti. Bir y zyıl  ncesinin b y k  l  de hava ula ımı ve  zel otomobillerden yoksun d nyası, ula ımın kolayca elde edilebilir mekanikle tirilmi  y ntemi olarak yalnızca demiryolunu biliyordu.³ Sinema bu d nyaya engin bir esnekliđe sahip, dizginlenemez bir mobil g z olarak daldı: artık bedene bađlı olmayan ve mekanik buluşlar sayesinde  zg rce dola ıp seyahat edebilen, pratikte g r n-

² *Look and gaze*: Lacan bađlamında *gaze* zaman zaman yalnızca bakı  olarak  evrilse de bu ikisi arasında bir aynm koymak i in *look*'tan farklı olarak "nazar" kar ılıđını kullandık. Elbette s zc đ  "nazar deđmesi" deyimindeki anlamda deđil "bakı , dimdik bakma" gibi anlamlarda kullanıyoruz ( .n.).

³ Sinema ve modernite arasındaki i  ili ki i in bkz. Stephen Kern: *The Culture of Time and Space, 1880-1918*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1983; Leo Charney ve Vanessa R. Schwartz (haz.): *Cinema and the Invention of Modern Life*. Berkeley, CA: University of California Press 1995; Francesco Casetti: *Eye of the Century: Film, Experience, Modernity*. New York: Columbia University Press 2008.

mez olabilen, (özel olsun, toplumsal olsun, fiziksel olsun)⁴ he-
men hiçbir yere girmesi engellenemeyen, yalnızca her yerde
bulunmakla kalmayan(örneğin Georges Méliès'nin *Aya Seya-
hat*'inde (*Le Voyage dans la Lune*, Fransa, 1902) görüldüğü üze-
re) zaman yolculuğunu da mümkün kılan bir organa sahip
olmak ne denli kıvanç doğurmuştur kim bilir. Bu yüzden de
demiryolu trenlerinin önünden ya da arkasından yapılan (ve
"hayalet yolculuklar" denen⁵) çekimlerin sinemanın ilk günle-
rinde o denli popüler olmasına yahut gelen trenin her zaman
bütün engelleri aşan ve en ücra yerlere bile ulaşan kuvvetin
güçlü bir simgesi haline gelmesine şaşmamak gerek. Bedensiz-
leşmiş göz, güçlü bir iktidar ve kadiri mutlaklık yanılsaması
olarak selamlanıyordu. Film kuramının öylesine daimi bir
meşgalesi haline gelecek olan röntgenciliğin bedensizleşme bi-
çimlerine, özellikle de verili bir mekân ya da verili bir zaman-
da kişinin bedensel mevcudiyetinin sorumluluğunu almama
fikrine bağlı olduğu unutulabiliyor sık sık.

⁴ Sinema kadınlara, daha önce yalnızca erkeklere tahsis edilmiş olan
kamusal eğlenceye erişimsundu; erken dönem sinemanın kadın seyirciye
hitap etmesindeki önemli bir faktör de buydu. Bu konuda daha fazla bilgi
için bkz. Heide Schlömann: "Early German Cinema – melodrama: social
drama". Richard Dyer ve Ginette Vincendeau (haz.): *Popular European Ci-
nema* içinde. Londra, New York: Routledge 1992: 206-19; Heide Schlöp-
mann: "Cinema as Anti-Theater: Actress and Female Audiences in Wil-
helminian Germany". *Iris*, No. 11, Yaz 1990 içinde (yeniden basım: Ric-
hard Abel (haz.): *Silent Film*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press
1996: 125-41); Miriam Hansen: *Babel and Babylon: Spectatorship in American
Silent Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1991.

⁵ "Hayalet yolculuklar" konusunda daha fazla bilgi için bkz. Tom
Gunning: "An Unseen Energy Swallows Space: the Space in Early Film
and its Relation to American Avant-Garde Film". John A. Fell (haz.): *Film
Before Griffith* içinde. Berkeley, Los Angeles, CA: University of California
Press 1983: 355-66.

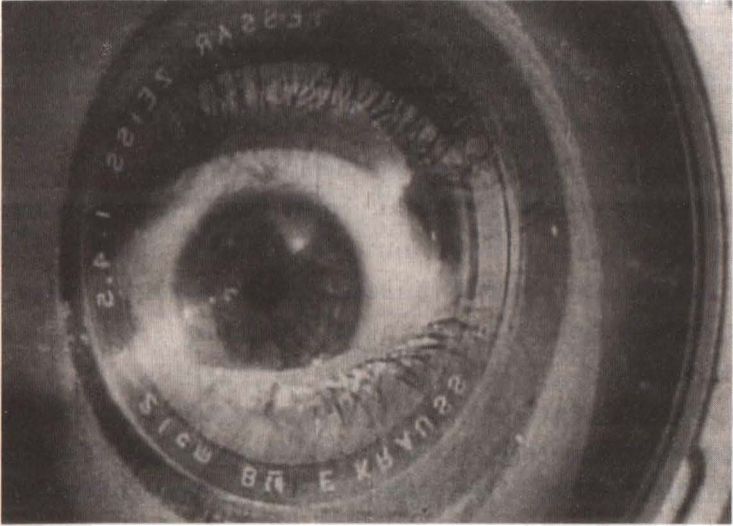
Dziga Vertov'un meşhur avangard filmi *Film Kameralı Adam*¹ (*Celovek s Kinoapparatom*, SSCB, 1929) — Lev Manoviç, Yuri Tsivian ya da Jonathan Beller'in yakın dönemdeki etkili okumalarına ek olarak⁶— sanki ilk kez görüyormuşçasına dünyayı keşfeden bir duyu organı olarak sevinçle dolup taşan göze ifade veren bir film olarak okunabilir. Filmin başında pencere kepenkleri yeni bir güne açılan gözler gibi açılırken ve gözü pek kameraman herhangi bir zarar görmese de filme almak için bir trenin karşısına dikilirken, Vertov'un "sinema göz"ü görünüşe göre bedensizdir ve her şeyi görür. Gerçekten de Vertov ve birlikte çalıştığı grup, kendine *kino-glaz* ("sinema göz") diyordu; bu söz, "insan gözünün dünyaya yönelik görsel algısına" meydan okuyarak "kendi 'Görüyorum!'"unu sunan⁷ mekanikleşmiş görüşe davet çıkarıyordu. Vertov, yazılarında ve filmlerinde film sel görmenin insan algısının yetersizlikleriyle bağını kopartmasını, yani insan duyularının ve onların algıladığı dünyanın sınırlılıklarına karşı filmin mutlak, muzafferane (optik) zaferini selamlıyordu. Walter Benjamin de kameranın insan ortamına nüfuzunu coşkuyla karşılamıştı; ona göre film, "optik bilinçdışı"na, yani büyütme, ağır çekim, görüntü dondurma, eksantrik açılar ve kamera konumları ve hızlandırılmış fotoğrafçılık yoluyla ilk kez gözlenebilir hale gelen tüm bu fenomenlere erişimi kolaylaştırıyordu. Bu açıdan

⁶ Bkz. Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press 2001; Yuri Tsivian: "Man with a Movie Camera, Reel One: a Selective Glossary". *Film Studies: an International Review*, Sayı 2, Bahar 2000: 51-76 içinde, ayrıca Tsivian'ın DVD versiyonuna sesli notları (BFI tarafından yayımlandı) ve Jonathan Beller: "Dziga Vertov and the Film of Moe". *Boundary*, No. 2, 26.3, 1999: 151-99 içinde.

⁷ Dziga Vertov: "Kinoks: a Revolution" [orijinali Rusça 1923]. Annette Michelson (haz.): *Kino-Eye: the Writings of Dziga Vertov* içinde (çev. Kevin O'Brien). Berkeley, CA: University of California Press 1984: 11-21.

Benjamin, filmi yalnızca gerçekçi bir temsil ortamı olarak görmez, ona şehir uzamını ve güdümlü zamana kapıları açma olanağını da bahşeder.

Meyhanelerimiz ve metropol caddelerimiz, bürolarımız ve döşenmiş odalarımız, demiryolu istasyonlarımız ve fabrikalarımız bize umutsuz bir biçimde kilit altına alınmış gibi görünüyordu. Sonra film geldi ve bu hapishane dünyasını saniyenin onda birinin dinamitiyle paramparça etti, öyle ki şimdi onun her tarafa yayılmış yıkıntılarının ve molozlarının ortasında sakin ve macera dolu bir şekilde yolculuk ediyoruz.⁸



Resim 4.2 Film Kameralı Adam: Zamanı ve mekânı fetheden “kino-göz”.

⁸ Walter Benjamin: “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”. *Illuminations* içinde (ed. Hannah Arendt, çev. Harry Zohn). New York: Schocken 1969: 217-52.

Kameranın insan algısının sınırlılıklarını aşma yetilerine yönelik bu tutkulu ve şiirsel coşku, avangard 1920 ve 1930'lu yılların tipik özelliğidir.⁹

Erken sinemada, görmenin ve gözün metaforik rolü onların ilişkili olduğu birçok protezle vurgulanır. Önceki bölümde tartıştığımız *Büyükannenin Okuma Gözlüğü* (*Grandma's Reading Glass*, İngiltere, 1900, G.A. Smith) filminde büyüteç yalnızca odanın ve dikiş masasının sınırlı ve büyütülmüş dünyasını değil, büyükannenin delici gözünü de araştırmak için kullanılmıştır: seyircinin kendi gözü mü büyükannenin gözünü incelemektedir, yoksa büyükannenin gözü mü seyirciye dikilmiştir? Seyirci bundan emin olamaz. *As Seen Through A Telescope* (İngiltere, 1900, G.A. Smith), *The Gay Shoe Clerk* (ABD, 1902) ve Fransız gözetleme deliği filmleri gibi filmler arayıcı, araştırmacı gözün fallik doğasına dair şüphe bırakmaz: kadın beden, erkek nazarı tarafından protez niteliğindeki aygıtların yardımıyla incelenmektedir. Bu filmler, klasik sinemanın kamufletmek için daha dikkatli davranacağı bir sırrı ele verir gibidir; (kadın) beden(i) üzerindeki (erkek) iktidar nazar(ı) anlatıyla bütünleştirilmek yerine röntgenci doğasıyla sergilenir.

⁹ Hareketli göz çerçevesinde ayrı bir film kuramı külliyatı tanımlamaya yönelik bir girişim için bkz. Malcolm Turvey: *Doubting Vision: Film and the Revelationist Tradition*. New York: Oxford University Press 2008.



Resim 4.3 *Endülüs Köpeği*: Gözün arzusu ve korunaksızlığı.

Benzer bir biçimde, Alman Dışavurumcu filmler gözün hazlarını ve dehşetlerini betimlerken oldukça açık davranırlar. *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Almanya, 1919, Robert Wiene), *Die Strasse* (*The Street*, Almanya, 1923, Karl Grune) ve *Nosferatu* (Almanya, 1922, F.W. Murnau) gibi filmler hep "dikizci" filmleriyken, Fritz Lang cezalandırıcı bakışları sergilemeyi tercih eder: *Metropolis*'in yeraltı mezarlıklarında Rotwan, fener ışığının sivri ucuyla neredeyse delecekken son anda üzerinden geçirir, bu sırada sadist bir biçimde onu "soyup" teşhir eder. *Dr. Mabuse*'un insanların tabii (olmak zorunda) oldukları hipnotize edici bir bakışı vardır, Lang'ın ilk sesli filmleri olan *M* (Almanya, 1931) ve *The Testament of Dr. Mabuse* (Almanya, 1933) ise görme ve duyma arasındaki karmaşık ilişkiyi filmlerin rahatsız etme gücünün önemli bir kaynağı haline getirir (bkz. 6. Bölüm). Ne var ki aynı dönemde çekilmiş bir başka filmin açılış sahnesi, Lang'ın

(yahut başkahramanlarının) görsel sadizmini kat kat geçer: Luis Buñuel ve Salvador Dalí'nin *Endülüs Köpeği'nde* (*Un Chien Andalou*, Fransa, 1928) seyirci neredeyse dayanılmaz ölçüde dolaysız bir biçimde gözün eşzamanlı arzusu ve korunmasızlığıyla karşı karşıyadır. Paralel kurguda (sivri) bir bulutun Ay'ı (optik olarak) delmesini görürken bir adam bir kadının gözünü bir usturayla keser. Burada önceki bölümden aşına olduğumuz "edilgen" gözün ruha açılan bir pencere (örneğin *Jeanne d'Arc*, Fransa, 1928, Carl Theodor Dreyer'da olduğu gibi) yahut "Ben'in "Öteki" ile karışması (*Persona*, İsveç, 1965, Ingmar Bergman) olmasıyla karşılaşmakla kalmayız, iktidarın kelimenin gerçek anlamıyla "nazar"ını da vahşi bir biçimde deneyleriz. *Endülüs Köpeği'nde* bu nazar (Buñuel'in kendisinin canlandırdığı) usturalı adam tarafından temsil edilirken; *Arka Pencere'de*, bir parçalılığında olsa, Bay Thorwald'ın (Raymond Blurr), Jefferies'in röntgenci gözetleme bakışını, adamın dairesine öldürmek niyetiyle olanca şiddetiyle dalmakla "iade etmesi"ne karşılık gelir. Bunun aksine klasik sinemanın çoğunda bu cezalandırıcı nazar, bedensizleştirilmiş, yerinden edilip ne yönün ne muhatabın açık bir biçimde belirlenmediği imgesel bir alana koyulmuş gibi görünür. Bu meseleye bu bölümün ikinci kısmında odaklanacağız; ancak önce dikkatimizi — çok karmaşık bir mesele için son derece yoğunlaştırılmış bir formülasyonu kullanacak olursak — "etkin" göz dediğimiz şeye ve buna karşılık gelen iktidar ve arzu bakışına çevirelim.

Sinemada (seyirci olarak) görme kipini ve sinemada (film olarak) olma kipini anlamak için Jean-Louis Baudry'nin "aygıt kuramı"nı (bkz. 3. Bölüm) hatırlatmaya değer. Bu bölümde tartışılan paradigmlar, aygıt kuramına karşıt olarak çıkmanın yanı sıra onun üzerinde yükselmeleriyle de Baudry ve Comolli'nin devamını telikindedir. Bu kuram, hatırlanacağı üzere, her şeyden önce, (bedensizleştirilmiş, tutsak ve kolay etki-

lenen) seyircilerin, (sabit) perdenin ve (gizli) yansıtıcının sabit ve değıştirilemez düzenlenişinin çözüm lenmesini temel alır; bunların her biri diğerleriyle özgül bir uzamsal ilişki içindedir. Bu düzenleme bir bakışlar mimarisi yaratarak kamera, izleyici ve başkahraman(lar)ı birbirine bağlar ve beyaz perdeyi seyir arzusunun imgesel bir aynasına dönüştürür. Ancak bu nosyon çeşitli kademelerde karmaşılaşır: Baudry başlangıçta kuramını sinemanın rüya olarak anlaşılması üzerinde bina etmiş, ancak bu oldukça bayağı ve gördüğümüz üzere yanlış yerlere götüren fizyolojik analogiyi Batı epistemolojisi ve ontolojisiindeki temel meselelere dayandırmıştı: böylece Platon’a, özellikle de mağara meseline geri dönmüştü. Baudry’nin film kuramı — aslında sinemada izleyicinin özgül konumuna yaptığı vurgu göz önüne alınacak olursa sinema kuramı olarak adlandırılması gerekir — Marksist ideoloji ve yanlış bilinç eleştirisini (J.L. Commolli) ve ego-psikolojisi ve burjuva bireyciliğinin psikanalitik eleştirisini rahatlıkla destekler haldeydi.

Bu eleştirilerden ikincisi, Baudry’nin Jacques Lacan’ı ön plana çıkarmasını getirdi; bu düşünüşte görme duyusunun ve görüşün (modern) kimlik oluşumundaki baskın rolünün yarı-antropolojik bir açıklaması da mevcuttu. İnsan doğduğu zaman, deyim yerindeyse, dünyaya hazır değildir, özerk hale gelmek için onu besleyen bir “dışarı”ya bağımlıdır. Lacan bu evrimsel gerçeği geliştirerek, neden kendi imgelerimize saplanıp kaldığımızın kapsamlı bir izahına ulaşır. Freud’un benlik (id/ego/süperego) kuramınageri dönerek ideal ego ile ego ideali arasındaki ayrım da ısrar eder. İdeal egomuzla özdeşleştiğimiz zaman, bir Öteki’yi (süperegomuz olarak) içselleştirerek değil, kendimize bakarken aynı zamanda Öteki’nin baktığını hayal ederek Öteki’nin nazarına/bakışına tabi oluruz. Aynada duruşumuzu, saçımızı ve giysilerimizi kontrol ede ede alışkanlık haline getirdiğimiz bu dışarıdan eleştirel bakış — ayna

evresinin herhangi bir yansıttı yüzeyde sürekli yeniden sah-nelenmesi — bu kendi kendini izleme oyununun gündelik sı-radanlığını kendi kendini tüketme olarak tanıtılar. Bunun aksi-ne ego ideali, taklit etmek istediğimiz kişiye, rol modelimize, idealleştirme, hürmet ve aşk nesnemize dair bizim fikrimizdir. Öteki'nin (hayaledilen) bakışı kendi (narsist) bakışımızla asla uyumlu olmadığı için ortaya bir çatışma çıkar. Eğer egonun bu iki tarafı birlikte ele alınacak olursa, neden asla kendimiz “olamayacağımız”, her zaman idealego ile ego ideali arasında salınacağımıza açık hale gelir. Baudry'nin film kuramına getir-diği şey bu negatif, sonsuza dek bölünmüş insan öznelliği ve kimliği görüşüdür. Sinemasal aygıtın dünyanın yansıması dı-şında bilinemeyeceğine dair Platoncu idealizmi taklit etmekle kalmadığını, aynı zamanda insandenen hayvanın doğumdaki prematüre yahut tamamlanmamış doğasını, motor koordinas-yon eksikliğini ve kendi kendisine hayatta kalamaması duru-munu canlandırır. Sinema böylece insan birey oluşuna [onto-genezine] protez deneyimi sunarken “özne” haline gelme dramını tekrar eden zorlantılar [kompülsiyonlar] şeklinde sahneler. Baudry'nin film kuramı öyle derin bir kötümserlikle yüklüdür ki gerçekten “trajik bir sinema görüşü” olarak nite-lenir. Bu, “güzel nesne”lerinin lekелendiğini görmekten hoş-lanmayan sinemaseverlere yönelik bir provokasyon olmakla kalmamış, özellikle de 1970'lerde filmin özgürleştirici ve ilerici potansiyeline inanmak isteyen herkes tarafından da hoşnu t-suzlukla karşılanmıştır.

Baudry'nin kuramının radikal içerimleri düşünüldüğünde, kuramın bütün yapısının değilse bile belirli boyutlarının so-runlu görülmesi şaşırtıcı olmasa gerek. Burada sonraki geliř-meler açısından özellikle etkili olduđu görülen üç alana yo-gunlaşmak istiyoruz: anlatının ve anlatımın [*narrative and nar-ration*] işlevi, toplumsal cinsiyet rolü ve cinsiyet farkı, tarih-

sel/ampirik ve bedenleşmiş/bedensizleşmiş seyirci. Filmsel anlatım sistemi içinde göz ve bakışın rolüne ilişkin olarak Christian Metz'in birincil ve ikincil özdeşleşme arasında yaptığı ayrımı hatırlıyoruz (3. Bölüm); buna göre birincil özdeşleşme — kameranın bakışıyla, dolayısıyla da filmsel anlatım (ya da sözcceleme) edimiyle özdeşleşme — o denli belirleyicidir ki ikincil özdeşleşmeyi — tek tek karakterlerle (onların bakışıyla) özdeşleşme — kuramsal bakış açısından neredeyse alakasız kılar. Böyle olunca, birincil özdeşleşmeye yapılan vurgunun ortaya çıkardığı soru, kamera perspektifinde kesmelerin ve kaymaların nasıl bir yere oturtulacağıdır. Yani nasıl olur da montajın getirdiği süreksizlikler ve kopmalar seyirciyle kurulan bu "birincil" bağı koparır gibi durmamaktadır? Jean-Pierre Oudart, Daniel Dayan ve Stephen Heath —Baudry'nin kuramsal çerçevesinde kalmaya devam ederek— bu soruna "dikiş kuramı" olarak biline gelen dahice bir "çözüm" geliştirdi. Cerrahiden alınan "dikiş/sütür" [*suture*] terimi bir ameliyattan sonra yararının dikilmesini belirtmek için kullanılıyordu; bu terim film kuramına Lacan aracılığıyla, özellikle de takipçisi Jacques-Alain Miller'ın özne oluşumuna ilişkin bağlanma ya da sarmalanma sürecini açıklayan makalesiyle girdi.¹⁰

Psikanalitik inceliklerine fazla girmeden, film kuramı açısından "dikiş" in anlamı şöyle özetlenebilir: zaman farklılığına (kayıt ve görme zamanı) ve asimetrik failliğe sahip iki bakışın, kameranın ve seyircinin bakışlarının bir araya gelmesine dayandığı düşünülecek olursa, birincil özdeşleşme ideolojik bir etkiyle sonuçlanır. Bu kaynaşma veters çevirmenin nasıl vene

¹⁰ Bu bağlamdaki ufuk açıcı makalelerden biri Jacques Alain Miller'ın "La suture" üydü. *Cahiers pour l'analyse*, No. 1, 1966 içinde. İngilizcede bu makalenin film kuramı bağlamında yayımlanması tesadüf değildir: "Suture: Elements of the Logic of the Signifier". *Screen*, c. 18, No. 4, 1977: 24-34 içinde.

pahasına ortaya çıktığını gizlerken ona içkin bir istikrarsızlık verir. Yahut Stephen Heath'ın ironik bir biçimde ortaya koyduğu gibi: “[S]inemadaki göz *mükemmel* gözdür, sinemasal aygıt yoluyla sahnenin sürekli ve her yeri kapsayan denetiminin yönetmenden seyirciye geçmesi.”¹¹ Montajın getirdiği kopma anı, başka türlü gizli kalacak olango görüş mekanizmasını (“aygıtı”) izleyicinin dikkatinesunma potansiyeline sahiptir; böylece bir kaygı ve yitim ânı üretir, bir sonraki çekimin bunu bir arayata toplaması, bağlaması ya da dikmesi, yani “*sütür* atması” gerekir. Çekim —en azından “devamlılık kurgusu” denen şeyde— bir uyum kesmesiyle [*match-cut*], yani çerçevelemeyi, açığı, her iki çekimin bakış açısını, ikinci çekimin ilk çekime cevap vermesini (tekabül etmesini) sağlayan bir dizi kurala uygun hale getirir (bu ya oküler seviyede [örneğin aralarında bir “gören-görülen” mantığı kurarak, ki buna “çekim-karşı çekim” de denir] ya da “Nerede?”-“Burada” gibi [örtük] bir soruya cevap vererek gerçekleşir). Zayıf bir köprü gibi görünen şeyin oldukça sıkı bir bağ olduğu ortaya çıkar: seyirci tarafındaki tutarlılığı yitirme kaygısı ve terk edilme yahut teşhir edilme tehdidi tam da onu filmsel akışa daha tutkulu bir biçimde bağlayan, yani onun [filmin] hakim bakışıyla özdeşleşmesini sağlayan yapıstırıcının kendisi haline gelir. Böylece “dikiş” terimi, devamlılık tekniğini yalnızca aksiyonların devamlılığını ve sıralı mantığını sağlayan teknik olarak değil aynı zamanda seyreden özneyi kopmalara rağmen değil kopmalar sayesinde filme “dikişlemesiyle” ve devamlılık kurgusunun kuvvetini yahut gücünü göstermesiyle oldukça uygun bir

¹¹ Stephen Heath: “Narrative Space” [orijinali 1976]. *Questions of Cinema* içinde. Londra: Macmillan 1981: 19-75, italikler orijinal metindedir.

terimdir.¹² Açıktır ki, dikiş kuramını anlamak için (çoğu kez klasik sinemaya eşitlenen) devamlılık sistemine bir miktar aşına olmak gerekir, bu yüzden de devamlılık kurgusunun kilit kurallarını kısaca gözden geçirmek yerinde olur.

Geleneksel olarak “devamlılık kurgusu”, bir yandan belirli bir zamansal ve mekânsal uyumu ortaya çıkarıp korurken, aynı zamanda zaman ve mekânı fark ettirmeden sıkıştıran bir kurallar kümesinin adı olagelmıştır. Bu sonuca nasıl ulaşılır? Kesmeler, yani bir devamlı çekimin mekânsal-zamansal yapısındaki kesintiler genellikle karakterlerin hareketi, eylemi ve etkileşimi tarafından “güdülenir”, seyircinin kesmelerigöz ardı etmesini yahut onları rahatlatıcı edici olarak algılamamasını sağlayan şey budur. Bu açıdan belirleyici olan şey, anlatımın önceliğidir, diğer tüm filmsel kompozisyon teknikleri –montaj da dahil olmak üzere– buna tabidir. Film bu yüzden temelde bir anlatı ortamı olarak anlaşılır, arı bir görsellik ya da (ava n-

¹² Merkezi önemde bir metin: Jean-Pierre Oudart: “Notes on Suture”. *Screen*, c. 18, No. 4, Kış 1977-8: 35-47 içinde [orijinali Fransızca: “La suture”. İçinde: *Cahiers pour Cinéma*, No. 211, 1969: 36-9; ve No. 212, 1969: 50-5]. 1970’lerde etkili olan metin şuydu: Daniel Dayan: “The Tutor-Code of Classical Cinema”. *Film Quarterly*, Sonbahar 1974, s. 22-31 içinde. Bu ikinci metin İngilizcede Oudart’ın makalesinin yayımlanmasından önce çıktı, ama tartışmayı gereksiz bir biçimde çekim-karşı çekim tekniğine daralttı. Bu konudaki başka bir ufuk açıcı metin için bkz. Stephen Heath: “Notes on Suture”. *Screen* içinde, c. 18, No. 4, Kış 1977-8: 48-79 (çevrimiçi olarak şuradan erişilebilir: www.lacan.com/symptom8_articles/heath8.html, erişim: 23 Şubat 2007). Geçmişe dönük bakışlar ve diğer detaylı yaklaşımlar için bkz. Kaja Silverman: “Suture”. *The Subject of Semiotics* içinde. New York: Oxford University Press 1983: 194-236; ayrıca Sloven Yeni Lacancı düşünür Slavoj Žižek’in paradigmasına bkz. “Back to the Suture”. *The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory* içinde. Londra: BFI Publishing 2001: 35-54.

gardda olduđu gibi) resimsel temsil ortamı¹³ yahut içkin bir seviyede hareket ve zaman ortamı olarak değil.¹⁴ Tarihsel olarak devamlılık kurgusu sistemi 1920'lerden itibaren ticari sinemanın hakim üslubu olmuştur; öyle ki, bir film bu sisteme uymadığında bile (örneğin Rus montaj üslubu ya da 1940'lardan ve 1950'lerden itibaren birçok Japon filmi) onun normlarını kırarak ya da ihlal ederek örtük olarak bu sisteme gönderme yapar; çünkü bu normlar 1910'ların sonlarından bu yana dünya izleyicilerinin zihinlerinde yer etmiştir. *Potemkin Zırhlısı* (bkz. 1. Bölüm), *Endülüs Köpeđi* (Fransa, 1928, Luis Buñuel/Salvador Dali) ve *Gerizekahılar* (*Idioterne*, Danimarka, 1998, Lars von Trier) gibi birbirinden oldukça farklı filmlerin hepsi bir yandan devamlılık kurallarıyla oynar (ve onları ima ederken) bir yandan da stratejik olarak onların altını oyar.

Dolayısıyla dikiş kuramının karşıtları anlatım mantığının (ya da "anlatıkavrayışı"nın) devamlılık kurgusunun (ve onun sapmalarının) etkililiđi ve ısrarı konusunda, psikanalizin "saf-raları"na başvurmaksızın çok daha basit bir izah sunar.¹⁵ Öte yandan, devamlılık sisteminin (tek başına değilse bile) temel olarak bakışlar üzerinde temellenmesi (kısmen diegetik içi dünyadaki karakterlerin bakışları, kısmen de hayali bakışlar) ve bir filmin mekânsal konfigürasyonunun da filmdeki görüş

¹³ Bkz. Gregory Currie: *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press 1995.

¹⁴ Bkz. Gilles Deleuze: *Cinema 1: the Movement-Image* (çev. Hugh Tomlinson). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 1986 [orijinali 1983]; *Cinema 2: the Time-Image* (çev. Hugh Tomlinson). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 1989 [orijinali 1985].

¹⁵ Dikiş fikrinin erken dönemdeki bir eleştirisi için bkz. William Rothman: "Against 'The System of the Suture'". *Film Quarterly*, c. 29, No. 1, 1975: 45-50 içinde. Dikiş kuramına karşı önemli bir polemik için bkz. Noël Carroll: *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press 1988: 183-99.

hatları tarafından belirlenmesi önemlidir. Örneğin, mekânsal uyumun merkezi unsurlarından biri 180 derece kuralıdır: bir sahnede kamera aksiyonun bir tarafında kalır; bu taraf temel karakterler arasındaki imgesel bir çizgi ile oluşturulur, bu çizginin herhangi bir biçimde geçilmesi uyumu bozan, en azından son derece sorunlu bir şey olarak algılanır. Kamera aksiyonun bir tarafında kalırken, tutarlı bir perde yönü korunur: bir kesmeyle bölünen bir hareket, hareketin yönünü (kabaca sola ya da sağa doğru) sürdürür, aksi halde aks (eksen) çizgisi geçilmiş olacaktır. Bu yüzden bir savaş filminde ileri doğru koşan askerler yahut bir çılgın güldürüde [*slapstick comedy*] kaçışan karakterler her zaman iki kesme arasında aynı yönde hareket ederler. Ne var ki aynı anda bir kesmenin kameranın bir önceki konumuna aşırı yakın olmaması gerekir: bu yüzden de bir çekim bir önceki çekimden en az 30-35° sapma göstermelidir, çünkü aksi takdirde bu geçiş rahatsız edici bir atlama olarak algılanacaktır (ve elbette bir ve aynı sekans içindeki toplam çeşitleme, eksen çizgisini geçmeksizin 180'yi aşmamalıdır).

Mekân devamlılığının korunması ve kesmelerin aksiyonla yönlendirilmesi için ek teknikler de bulunur. Bunun bir örneği "bakış uyumu" ya da "bakış açısı çekimi"dir (*point-of-view*, "pov"); seyirciler olarak bir şeye (yoğun bir şekilde bakan) bir kişinin çekimini izleyen çekimin karakterin baktığı nesneye gireceğini umarız. Seyirci bu sekansı normalde karakterin perspektifine yerleşmiş olarak yorumlar.¹⁶ Genel olarak söyleyecek olursak, bir film içindeki karakterler ve nesneler arasın-

¹⁶ Bu ilke olarak "Kuleşov etkisi" denen şeyden çok farklı değil. Kuleşov, Ivan Mozjukin'in bir ve aynı çekimini çeşitli başka çekimlerle almıştı: bir tas çorba, bir kadının yüzü, bir çocuk tabutu. Seyirciler ilk sekansın açılığı, ikincisinin aşkı, üçüncüsünün yası temsil ettiğini düşündüler.

daki ilişkilerdeki herhangi bir değişikliğe karşılık bir çekim tipi değişikliği söz konusu olur, bu geçiş hareketin yönlendirmesinde olur. Bir hareketin ortasındaki kesme daha az engelleyici ve rahatsız edicidir, çünkü seyirci kesme sırasında aksiyonun devamlılığını takip edebilir. Bu yüzden de hareketin devamlılığının kesmenin neden olduğu kesintiden daha güçlü bir etkisi vardır. Son olarak, paralel montaj, iki farklı olay örgüsü hatlarının almasıyla bir biçimde sunulması –genellikle D. W. Griffith’e atfedilen bir keşif– seyirciye iki eşzamanlı olayın gerçekleştiği izlenimini verir. Griffith’in filmlerinde, örneğin *Bir Uluşun Doğuşu*’nda (*Birth of a Nation*, ABD, 1915) çeşitli aksiyon hatları birbirine yakınsar ve ortak bir dorukta çözüme kavuşur.

Buradan, bu ayrıntılı ve oldukça özgül devamlılık kurallarının, insan algısının bir takım “fiziksel bağlantı” boyutları dolayısıyla bağlayıcı olup olmadıkları ya da bunların birtakım özne-oluşumu yahut özneleşme “geometri”lerine tekabül eden, “kurallar”ın yalnızca kodladığı ve “doğallaştırdığı” ideolojik yahut psikanalitik olarak belirlenmiş durumlar olup olmadığı sorusu ortaya çıkar. David Bordwell ve Edward Branigan gibi araştırmacılar bilişsel psikoloji ve sıradan insan algısının mekânsal mantığı hatlarında dikiş kuramını ayrıntılı bir çürütmeye tabi tutarken Slavoj Žižek, bir dizi “post-klasik” yahut sanat sineması filmini, özellikle de David Lynch’in ve Krzysztof Kieslowski’nin filmlerini anlamaya çalışırken, dikiş kuramının hiçbir zaman olmadığı kadar anlamlı olduğuna dair coşkulu bir savunma geliştirdi.¹⁷ Bir başka deyişle, savu-

¹⁷ David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. Methuen/Madison, WI University of Wisconsin Press 1985; Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*. Londra, New York: Routledge 1992; Slavoj Žižek: *The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory*. Londra: BFI 2001.

nucuları için dikiş kuramı klasik sinemanın yanı sıra post-klasik sinemanın da en güçlü özelliklerinden bazılarını, adını koymak gerekirse, seyirciyi yalnızca dış aksiyona değil aynı zamanda, bakış, nazar, çerçeveleme ve perde dışı uzamın sofistike bir biçimde yönlendirilmesiyle, kahramanların iç dünyasına da ilmek ilmek bağlaması açıklarken; muhalifleri bu kuramı, insanın bebeklik halinde algının bedensel bütünlükle ilişkisine dair müphem ya da totolojik iddialara dayandığı için —ne deneylene de ampirik olarak— kanıtlanmamış bir metafizik teoriden ibaret görme eğilimindedir.

Aygıt kuramıyla ikinci olarak hemhal olan yaklaşım yükselen feminizm saflarından geldi ve Baudry'nin geometrik şemasındaki toplumsal cinsiyet rolüne ve kaydına [*inscription*] odaklandı. Aygıt kuramının eleştirisi olduğu kadar rafine hale getirilmesi de olan bu değişiklik de göze ve bakışa odaklanıyordu: seyircilik sorusunu yalnızca betimsel olarak değil aşikar bir biçimde bir polemik olarak da sordu. Feminist film kuramı olarak bilinegelen şeyin göbeğinde yer alan "bakış", en azından, 1970 ortalarından 1990 ortalarına kadar sayısız tartışmaya yol açtı. Bunun ilk değilse bile kesinlikle en özlü ve başarılı dile gelişi, Laura Mulvey'ninkısa fakat güçlü makalesi "Visual Pleasure and Narrative Cinema"dır ["Görsel Haz ve Anlatı Sineması"].¹⁸ Tarihsel olarak ve Film İncelemeleri disiplini açısından Mulvey'nin tezleri çok önemli bir ânı temsil eder. İkinci dalga feminizmin bir manifestosu olan metnin etkisi yalnızca film kuramı açısından bir temel oluşturmakla

¹⁸ Laura Mulvey: "Visual Pleasure and Narrative Cinema". Screen, c. 16, No.3, 1975: 6-18 içinde. Metin çeşitli antolojilerde yeniden basıldı. Biz alıntıları şuradan yapıyoruz: Gerald Mast vd. (haz.): *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (dördüncü baskı). New York, Oxford: Oxford University Press 1992: 746-57. Metindeki diğer bütün alıntılar bu versiyondan yapılacaktır.

kalmadı, bunun çok ötesine geçerek sana tarihine, Kültürel Çalışmalar'a ve hatta edebiyat kuramına uzandı. En kışkırtıcı — ve nihai olarak, belki de en sorunlu— yani "anti-estetik", radikal put kırıcılığı ve güzellikle hazza karşı duruşuydu: "Haz-zı ya da güzelliği çözümlemenin onu tahrip ettiği söylenir. Bu yazının amacı da bu" (748). Lacan'ın ayna evresi kuramı ve dikiş kuramı üzerinde yükselen Mulvey, Baudry'nin yaklaşımındaki çeşitli sorunlara örtük olarak değinirken bir anlamda da onun "trajik" sinema görüşünü paylaşır. Ne var ki ana çıkış noktası, (anlatı) sinemasının asıl olarak bakışların hareketli, dinamik ve bütünüyle asimetric bir konfigürasyonu tarafından yapılandırıldığı fikridir. Christian Metz'i izleyen Mulvey, her tür sinemasal deneyimle bağlantılı olarak önemli hale gelen üç tür bakış arasında bir ayırım güder: kameranın aksiyona bakışı, seyircinin perdeye bakışı ve son olarak karakterlerin di-ge-sis içinde birbirlerine bakışları.

Erken dönem filmin ve avangard sinemanın bakışlarıyla bağdaşmayan, bunun yerine bunların "evcilleştirilmiş", anlatısal ve mekânsal olarak gömülü biçimlerini temsil eden bu bakışlar Hollywood sisteminde hiyerarşik olarak örgütlenmiştir ve ilk iki bakışın (kameranın bakışı ve seyircinin bakışı) üçüncü bakışla (karakterlerin bakışları) yadsınıp ikame edilmemiş olsa bile ona tabi olduğu bir mantığı benimser. Klasik bir film çekim sırasında kameranın varlığını da seyir yerinde izleyicilerin varlığını da kabul etmez; tersine, bunların hepsi, yukarıda tarif edilen devamlılık kurallarıyla hükümsüz kılınır. Eğer seyirciler bakışları yoluyla diegetik kurmacanın içine sokulmuş ve ona dikişlenmemiş durumdaysa, örneğin bir karakterin doğrudan kameraya baktığı ya da bakan bir karakterin ardından onun optik bakış açısı gelmediği durumda, mekânsal tutarlılık ve zamansal dışıklığın dikişsiz senkronizasyonu gibi seyircinin özdeşleşmesi ve anlatısalanlama da dikiş yerlerin-

den atmaya başlar. Sonuç bir "memnuniyetsizlik sineması"dır, bu sinemada, pürüzsüz akışlardan ve filmin olay örgüsüyle hemhal olmadangelen dolu doluluğun özne etkileri veya yansılmacılığın ideolojik etkileri reddedilmiştir.¹⁹

Özellikle kadınların nesneleştirildiği röntgencilik sürecini de kişinin perdede gördüğü "ideal egoyla" narsistik özdeşleşme sürecini de besleyen yalnızca klasik *découpage* [dekupaj] değildir, sinemadaki durumun çeşitli diğer karakteristikleri de bu fenomene eklenir:

Film gerçekten gösteriliyor olsa da, ora da görülmek üzere bulunuşa, gösterim ve anlatı koşulları seyirciye özel bir dünyanın içine bakıyor olma illüzyonunu verir. Başka şeylerin yanı sıra, sinemada seyirciler kendi teşhirciliklerini göstere göstere bastırma ve bastırılmış arzularının oyuncuya [*performer*] yansıtma konumundadır. (s. 749)

Böylece Mulvey psikanalitik büküm verilmiş bir seyircilik teorisi formüle eder: filmin gücünü ve büyüleme kudretini iki bağımsız dürtüye yerleştirir. Bunlardan ilki (Freud'un "skopofili" adını verdiği) bakma hazzıdır, "diğer insanlara nesneler olarak" davranan "onları denetleyici ve meraklı bir nazara maruz bırakan" (s. 748) bir hazzdır. Bu, sinemanın mimari yapısının (seyir yerinin karanlığı, perdenin parlaklığı) yanı sıra klasik sinemanın röntgenci üslubunda da bellidir, bu üsluba göre kameranın ve sinemasal aygıtın mevcudiyetinin yanı sıra

¹⁹ Mulvey bu değişikliğin yalnızca film düzeyinde, her tür skopofilik hazzı ve (erkekler için) narsistik bir ego özdeşleşmesinden, (kadınlar için) fetişizm ve iğdiş edilme kaygısından türeyebilecek her tür seyirci tatmini reddederek gerçekleştirebileceğine inanır. Bu dönemde Mulvey bunu özellikle *Sfenksin Sırları*'nda (*Riddles of the Sphinx*, GB, 1977, Peter Wollen'la birlikte) pratiğe döktü. Teori ve pratik arasındaki ilişki genel olarak 1970 ve 1980'lerdeki feminizmin önemli bir boyutu oldu; örneğin bkz. iki önemli dergi: ABD'de *Women and Film* (1972-5), Almanya'da *Frauen und Film* (1974'ten bu yana).

filmsel söylemin inşa edilmişliği de açık olarak kabul edilemez. Sinemadaki diğer haz kaynakları, gelişmenin daha önceki bir evresine, yani ayna evresine geri dönüşe yerleştirilir. Önceki bölümde gördüğümüz üzere, altı ila on sekiz aylık, ayna evresindeki bir çocuk, görünüşe göre daha gelişkin motor yeteneklere sahip olan aynadaki kendi imgesiyle özdeşleşir. Bu özünde kendini tanıma ânı zaten her zaman bir kendini yanlış tanıma ânıdır ki bu, sonraki özdeşleşme süreçlerinin belirleyici özelliği olacaktır.

Vurgunun intra-diegetik [diegesis içi] bakışlara kaydırılması ve seyirci konumlarının inkârı, ataerkil toplumda Mulvey'nin metnin odağında yer alan başka bir etkiyi doğurur: "Cinsiyet dengesizliklerinin düzenlediği bir dünyada, bakmanın hazzı aktif/erkek ve pasif/kadın arasında bölünmüştür" (s. 750). Mulvey'nin ana argümanı, *Hollywood sinemasında nonratif olarak işleyen bakışlar hiyerarşisi toplumsal cinsiyet açısından kodlanmıştır. erkek bakar, kadın bakılır* yolundadır. Bu yaklaşımdaki belirleyici yenilik, Mulvey'nin içerikten biçime dönmesidir, artık temsili değil temsil kipini eleştirmektedir. Bundan önceki feminist metinler asıl olarak filmlerde kadının rolüyle ilgilenir, bu yüzden de mimetik gerçekçilik olarak anlaşılan temsile odaklanır ve sonuç olarak baskıya uğramaktan tecavüze uzanan bir aralıkta kadınların betimlenmesi üzerine etkili bir inceleme ortaya çıkarırken,²⁰ Mulvey bu eleştiriyi, klasik sinemanın *bütün* filmlerini — bunlar kadınlar için pozitif rol modellerinin savunucuları olsun ya da olmasın — egemen fallus merkezli ataerkilliğide desteklemekle ve onun yapılarını sürdürmekle suçlayarak radikalleştirir.

²⁰ Bu konudaki muhtemelen en önemli çalışma Mulvey'nin polemiklerinden kısa bir süre önce yayımlandı: Molly Haskell: *From Reverence to Rape: the Treatment of Women in the Movies*. New York: Holt, Rinehart ve Winston 1974.



Resim 4.4 *Der blaue Engel* (*The Blue Angel*): Skopofiliknesne olarak Dietrich.

Klasik Hollywood sineması yalnızca filmsel anlatımın erkek kahramanına odaklanmakla kalmaz erkek bir seyirciyi (yahut erkek olarak kodlanmış bir seyirciyi) de varsayar:

Seyirci ana erkekkahramanla özdeşleşirken kendi [*his*] bakışını kendi benzerinin bakışına yansıtır, [*kahraman*] onun perdedeki vekili olur, öyle ki olayların kontrolünü elinde tutan erkekkahramanın gücü erotik bakışın etkin gücüyle örtüşür, her ikisi de tatmin edici bir kadiri mutlaklık hissi verir. (s. 751)

Melodram gibi çok az sayıda türün başkahramanı kadın olma eğilimindedir, bu türlerin de çoğu kez “kadın filmleri” ya da “ağlak filmler” olarak aşağılanması tesadüf değildir. Bu filmlerdeki bir başka sorun da kadın kahramanla yalnızca mazoşist bir özdeşleşme konumu sunmalarıdır. Dahası, Mulvey’ye göre, filmde kadının mevcudiyeti her zaman bir eksikliğe işaret eder, çünkü simgesel düzeyde bir kadın oyuna iğdiş edilme/kastrasyon tehdidini sokar. Böylesi bir konstellasyonda filmin bu iğdiş edilme “tehlike”sinden kaçınmak için iki seçeneği vardır: fetişizm yada sadizm. Kadın, Mulvey’ye göre Jo-

sef von Sternberg'in Marlene Dietrich'li filmlerinde görüldüğü üzere, ya bir fetiş (parça-nesne) konumuna yükseltilir, böylece imgesel olanın alanına yerleştirilir veyahut olay örgüsü içinde kadın, görme arzusu dolayısıyla cezalandırılır ve bağımlılığa "geri çekilerek" simgesel düzenden sürülür (örneğin Alfred Hitchcock'un *Hırsız Kız* [*Mamie*], *Kuşlar* [*The Birds*] veya *Ölüm/Yükseklik Korkusu* [*Vertigo*] filmleri).

Mulvey'nin tezleri sayısız kez kopyalandı ve bu süreç içinde fetişizm, röntgencilik, iğdiş edilme kaygısı, fallus ve inkâr gibi psikanalitik kavramların kontrollistesine indirgendi. Kuşaklar boyunca öğrenci ödevleri, Mulvey'nin karmaşık ve sıkıştırılmış argümanını "bakışerkektir" veya "imge olarak kadın, bakışın taşıyıcısı olarak erkek" (s. 750), "[s]adizm hikaye ister (s. 753) ya da "arzu eksiklik" gibi basit iddialara tercüme etti. Öteyandan, en azından iki kuşaktan film kuramcıları (ki bunlara ancak geçerken şöyle bir bakabiliriz) 1980'lerden bu yana Mulvey'nin sinema ve "cinsiyet farklılığı"nın statüsü hakkındaki argümanlarının anlatıbilimsel, toplumsal cinsiyetle ilişkili ve ideolojik içerimlerine sofistike şerhler düştüler.

Bu devam eden diyalog sürecine yapılan en etkili katkılar arasında –yalnızca kitap uzunluğundaki incelemeleri anacak olursak– şunlar sayılabilir: Mary Ann Doane'nin Mulvey'nin modelini "kadın filmi"ne aktarması; Teresa de Lauerit'in, özdeşleşme modelini, kadının her zaman pasif (dişi) nesne ve aktif (erkek) özne ile özdeşleşme arasında bölündüğü şeklinde karmaşılaştırması; Kaja Silverman'ın sinemanın akustik boyutunu işin içine katması; Tania Modleski'nin Hitchcock filmlerinde kadınları incelemesi; Sandy Flitterman-Lewis'in üç Fransız kadın yönetmenin (Germaine Dulac, Marie Epstein, Agnès Varda) eserlerini çözümlemesi ve Barbara Klinger'in

Douglas Sirk'in melodramlarını tarihsel bağlama oturtması.²¹ Son iki başlık zaten film kuramının, 1970'lerde ve 1980 başlarında yayımlanan önemli ölçüde politik ama bir şekilde tarih dışı incelemelerden sonra, genel olarak tarihsel araştırmalara doğru açılışını imliyor. Yukarıda adı geçen araştırmaların ortak yanı, (erkeğe karşı kadın) seyirciliğin merkezde yer almasıdır ve benliğin paradoksal yitimi (anlaşıldığı kadarıyla gizli olarak diğer insanlara bakmanın röntgenci ve skopofilik hazı) ile eşzamanlı olarak benliğin güçlendirilmesi (ikili bir tanıma, yanlış tanıma ve yanlış tanımanın inkârı olarak özdeşleşme) yönleriyle öne çıkar.

Mulvey'nin makalesi 1970'lerde ve 1980'lerde kadının klasik Hollywood sinemasındaki temsil konusunda baş gösteren şiddetli tartışmaya da önemli bir katkıydı. 1970 başlarında hakim olan modele rol model tezi denebilir ve asıl olarak olumsuz ya da olumlu kalıp tiplerle ilişkilidir. Bu sosyolojik yönelimli içerik çözümlemeleri, büyük ölçüde resmi parametrelerden çıkan filmsel temsil kipine özel bir ilgi duymuyordu; bunun yerine toplumun olumlu rol modelleriyle dönüştürülmesini hedef alıyordu.²² Büyük Britanya'da — Pam Cook ya da

²¹ Mary Ann Doane: *The Desire to Desire: the Woman's Film of the 1940s*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1987; Teresa de Lauretis: *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1984; Kaja Silverman: *The Acoustic Mirror: the Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1988 (ayrıca bkz. 6. Bölüm); Tania Modleski: *The Women Who Knew Too Much: Hitchcock and Feminist Theory*. Londra, New York: Methuen 1988; Sandy Flitterman-Lewis: *To Desire Differently: Feminism and the French Cinema*. Urbana, IL: University of Illinois Press 1990; Barbara Klinger: *Melodrama and Meaning: History, Culture, and the Films of Douglas Sirk*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1994.

²² Bu alandaki klasik çalışmalar: Marjorie Rosen: *Popcorn Venus: Women, Movies & the American Dream*. New York: Coward, McCann &

Claire Johnston gibi — daha radikalesler bu siyasi ve toplumsal naiflikle yüklü çözümlemeleri suçladılar:

Eğer bir kadınların sineması ortaya çıkacaksa, bu sinema yalnızca olumlu kadın kahramanlar ikame etmekle ilgilenip kadınların sorunlarına vs. odaklanmamalı; bilinci sarsmayı düşünüyorsa bunun çok daha ötesine geçmeli. Bu, yalnızca filmin özgül bir kültür sisteminde ne şekilde işlediğinin çözümlemesini temel alabilecek olan devrimci bir strateji gerektirir.²³

Yine enerjilerini yükselen filmsel anlatı kuramlarından alan ilişkili yaklaşımlar arasında “bastırma tezi” bulunuyordu, buna göre kadınlar filmin yüzeyin altında tutup saklamak istediği metinsel sistem içindeki bir tutarsızlığı ve kırılga nlığı teşkil ediyordu.²⁴ “Ortalığı karıştırma [*disruption*] tezi”, kadının sistem için “sorun” ya da “pürüz” anlamına geldiğini, sisteminse erkeklere yoğunlaşmış bir anlatının ilerleyişinin merkezinde yer alan dinamiği ürettiğini ileri sürdü. Bu yüzden de kadın etkileyici (yada katalizör) olarak gereklidir, amaç çatışmanın ya da sorunun çözümüne hiçbir şekilde katkı sunmaz. Bununla ilişkili “içerme tezi”, bir anlatımı daha başlatmak için, kargaşa olarak-kadın mecazına yaslanır. Ne var ki sonunda kadın yine

Geoghegan 1973; Molly Haskell: *From Reverence to Rape: the Treatment of Women in the Movies*. New York: Holt, Rinehart ve Winston 1974; Joan Mellen: *Women and their Sexuality in the New Film*. New York: Horizon 1974.

²³ Claire Johnston: “Women’s Cinema as Counter Cinema”. Claire Johnston (haz.): *Notes on Women’s Cinema* içinde. Londra: Society for Education in Film and Television 1972: 25.

²⁴ Pam Cook ve Claire Johnston: “The Place of Woman in the Cinema of Raoul Walsh”. Patricia Erens (haz.): *Issues in Feminist Film Criticism* içinde. Bloomington ve Indianapolis, IN: Indiana University Press 1990: 19-27.

“içerilmek” zorundadır ki film ideolojik olarak kabuledilebilir bir sona ulaşabilsin.²⁵

Bu tartışma hattında yalnızca Mulvey’nin projesini geliştirenler değil bir dizi açıdan eleştirenler de vardı; örneğin örtük olarak ya da farkına varmadan heteroseksüel özdeşleşmeyi norm olarak saptayarak heteroseksist bir argüman inşa ettiği söyleniyordu.²⁶ Mulvey’nin modeli, bu argümana göre, lezbiiyen (ya da eşcinsel) özdeşleşmeye alan tanımıyordu, yazar buna erkek bakışıyla “sapkın” özdeşleşmenin kadınları için olası bir özne konumu olduğunu vurgulayarak cevap veren bir yazı kaleme aldı.²⁷ Gaylyn Studlar, Mulvey’nin sadizmi hazzın merkezi bir kaynağı olarak fazla önemseyişini ileri sürerek sinemadaki özne konumunun “kökensel” olarak mazoşizm olduğunu hatırlattı.²⁸ Son olarak Mulvey, toplumsal cinsiyete özgü bir ideolojik inşayı başarılı bir hegemonik etkinlik olarak resmettiği için eleştirildi, sinemadaki ataerkil kimlik inşası süreci bütünüyle başarısız olmamışsa bile ancak kısmen başarılı olmuş olabilirdi. Bu perspektiften bakarak Mulvey, tam da eleştirdiği ataerkil yapıların sökülmesine katılmayıp, ideolojinin popüler kültür yoluyla toplumsal cinsiyete özgü kimlikler inşaatme çabalarını desteklemekle suçlandı. Ataerkil sisteme böylesine büyük bir güç atfeden Mulvey, bu gücü ol-

²⁵ Bu konuda Raymond Bellour’ın örnek çözümlemesine bakılabilir: *The Analysis of Film* (haz. Constance Penley). Bloomington, IN: Indiana University Press 2002; ayrıca bkz. *Stephen Heath: Questions of Cinema*. Londra: Macmillan/Bloomington, IN: Indiana University Press 1981.

²⁶ Bu konuda ayrıca bkz. *Camera Obscura*’nın özel sayısı “The Spectatrix” (haz. Mary Ann Doane ve Janet Bergstrom), No. 20/21, 1990.

²⁷ Laura Mulvey: “Afterthoughts on Visual Pleasure”. *Framework*, 15-17 (1981): 12-15 içinde.

²⁸ Bkz. Gaylyn Studlar: *In the Realm of Pleasure: Von Sternberg, Dietrich, and the Masochistic Aesthetic*. New York: Columbia University Press 1988.

duğundan daha hegemonik göstererek güçlendirme riskini dolaysız olarak almış oluyordu.

Mulvey'nin mutlak hakimiyet modelini yumuşatan ve farklılaştıran şey, tam da tek tek filmlerin, film dizilerinin ya-
hut türlerin çözülmesi oldu: melodramda farklı kuramsal
parametrelerle çalışan Linda Williams ve Joan Copjec gibi eleş-
tirmenler alternatif toplumsal-cinsel ve psikodinamik yapılar
saptarken; Mary Ann Doane, melodramı kadın "tıp" filmleri
alttürünü kapsayacak biçimde genişleterek tartışmaya Fouca-
ultcu bir büküm verdi.²⁹ Korku filmlerinde bakışların toplum-
sal cinsiyete özgü mimarisi (görmek/görülme, diegetik içi ve
dışı) bir kez daha kaymaya uğrar: Carol Clover "final kızı"
denilen ve en sonunda canavarı haklayan kızın, genç/ergen
erkekleri bile özdeşleşmeye davet ettiğini gösterdi; öyle ki si-
nemada, doğrudan risk almadan, oyunbaz bir biçimde alterna-
tif bir toplumsal cinsiyet konumu denenebilir ve değiştirilebi-
lirdi.³⁰ Kara film ve *femme fatale*'le ilişkili olarak bile bazı muha-
lif sesler kendini duyurabildi.³¹

Örtük bir norm ve referans noktası olarak erkek bakışının
yapısökümü açısından iyi bir örnek *Kuzulann Sessizliği*'dir (*The
Silence of the Lambs*, ABD, 1990, Jonathan Demme); filmde ka-

²⁹ Bkz. Linda Williams: "Melodrama Revised". Nick Browne (haz.): *Re-
figuring American Film Genres: History and Theory* içinde. Berkeley, CA:
University of California Press 1998: 42-88; Joan Copjec: *Read My Desire: La-
can Against the Historicists*. Cambridge, MA: MIT Press 1994; Mary Ann
Doane: "The Clinical Eye: Medical Discourses in the 'Woman's Film' of the
1940s". Susan Rubin Suleiman (haz.): *The Female Body in Western Culture:
Contemporary Perspectives* içinde. Cambridge, MA: Harvard University
Press 1986: 152-74.

³⁰ Bkz. Carol Clover: *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern
Horror Film*. Londra: British Film Institute 1992.

³¹ Bkz. E. Ann Kaplan (haz.): *Women in Film Noir*. Londra: British Film
Institute 2005 (yeni baskı).

dın kahraman Clarice Starling (Jodie Foster), (FBI ajanları, Hannibal Lecter ve üstü tarafından) izlendiğini bilir ancak bu bakışları performatif bir güçlenme kaynağı olarak kullanır. Bu film konusunda feminist eleştirmenlerin görüşlerinin neden bu kadar bölünmüş olduğu buradan anlaşılabilir: bir tarafta bu filmdeki kadın rolünü Hitchcock'un filmlerine benzer — erkeğin sadist hazzına açılmış kadın — görenler vardı. Diğer yanda ise Starling'i yeni-post-feminist güçlü kadını simgeleştiren bir kahraman olarak alanlar vardı. Bu ikinci yorum, yalnızca cesaret ve kararlılığı göstermek üzere tasarlanmış bir olumlu (kadın) rol modeli değil aynı zamanda erkek dünyasında kendini "profesyonel" olarak kanıtlaması gereken bir kadında ortaya koyuyor. Son hesaplaşmada, Clarice kendisi hiçbir şey göremediği halde seyredildiğini bilmektedir (sahne gece görüşü için bir aygıt takmış olan Buffalo Bill'in karanlık mahzeninde geçer), ama kontrolü kaybetmez ve parmağını tetikten ayırmaz.

Kuzulann Sessizliği'nin yoğun bir toplumsal tartışmaya neden olması, somutsinema bağlamında, toplumsal kuvvet alanının bir filmin alımlanmasını, dolayısıyla seyircinin/seyircilerin "özne konumu"nu ne denli etkileyebileceğini gösterir.³² Bu anlaşmazlık feminist kuramcılar arasında ve feminist ve gey aktivistler arasında gerçekleşti ve bitti. İhtilafı ateşleyen filmin "cinsel politikası", yani Clarice'in (ve Jodie Foster'ın) cinselliği ve toplumsal cinsiyet konumunun önemi idi. Gey aktivistlerse Demme'in filmini, travesti ve transseksüel sosyopat seri katil James Gumb (ya da "Buffalo Bill") figürüyle eşcinselliği hastalıklılaştırdığı için homofobik olarak algıladılar. Ampir-

³² Janet Staiger: "Taboos and Totems: Cultural Meanings of *The Silence of the Lambs*". Jim Collins v.d. (haz.): *Film Theory Goes to the Movies* içinde. New York, Londra: Routledge 1993 (AFI Film Reader): 142-54.

rik alımlama araştırması (izleyici incelemeleri) perspektifinden bakıldığında tartışmanın kamusal alanındaki iktidar yapıları, kamera konumu (bakış açısı) ve özne konumu (dikiş) arasındaki kapalı filmsel (ya da metinsel) uzamının içindeki iktidar yapılarından daha önemli görünüyordu.³³



Resim 4.5 *Kuzuların Sessizliği*: Post-feminist güçlendirmemi, bakış nesnesi olarak kadın mı?

Filmin tutarsız hale gelmeden yahut popüler-kültürel ve mitolojik titreşimlerini yitirmeden böylesi çelişkili alımlama konumları ortaya çıkarabilmiş olması önemlidir. Bu bir taraftan, bir kez daha, Hollywood'un yetkinliğini sergiler: en başta, böylesi birbirinden ayırışan alımlama konumlarını sunabilmek ve dolaşıma sokabilmek için, (post-) klasik anlatının ne denli hesaplı ve piyasanın yönlendirmesi altında, ama aynı zamanda bilinçli olarak çift değerli ve müphem olması gerektiğini göstermektedir. Ama öte yandan bu, görme ve görünür kılma

³³ Alımlama incelemeleri ve film konusunda daha fazla bilgi için, bkz. Janet Staiger: *Perverse Spectators: the Practices of Film Reception*. New York: New York University Press 2000.

teknolojisi olarak sinemasal aygıtla onun ortaya çıkardığı özne kuramı arasındaki ilişkinin — ki bu ilişki *Kuzulann Sessizliği*'nde öz-göndergesel ve bilinçli olarak alıntılanmış ve alegorikleştirilmiştir — ve, özellikle de, Baudry ve feminist film kuramının postüle ettiği üzere, bu ikisi karşılıklı olarak birbirine bağımlı olduğu zaman ne denli sorunlu olabildiğini de gösterir.

Film İncelemeleri'ndeki psikanalitik ve psiko-semiyotik yaklaşımları eleştirenler böylece "aygıt kuramı"nın Descartes'inki kadar sorunlu bir varsayımı temel aldığını ileri sürmüş oldular: beynin parçası olarak gözü bedenın parçası olarak gözden ayırmakla, göze diğer bütün bedenselleşmiş duyu algısı organlarına göre üstünlük tanınmış, süreç içinde göz bedensellik dışına itilmiş olur. Kısacası bu eleştirmenler hem klasik hem Lacancı film kuramının seyirlik ve görsel algıya odaklanmasına üzürlüler, çünkü böylece seyircinin bedeninin sinemada bile sürekli bir algı yüzeyi ve uzamsal ve mekânsal oryantasyonun örgütleyici ilkesi olarak önemi sistematik olarak ihmal edilmiş olur. Aygıt kuramı ve ayrıca feminist film kuramı böylece, ana akım sinemayı insan deneyiminin yabancılaşmış biçimlerini üretmekle suçlarken bile, farkına varmadan da olsa, (burjuva) ideoloji(si)nin filmlere bedensizleşmiş, bağlamsızlaşmış ve maddesizleşmiş bir biçim de bakışını güçlendirir. Dahası, psikanalitik film kuramları, sinemasal deneyimi kuramlaştırma çabalarıyla seyirci ve perde arasındaki ilişki algısal bir "yanılsama"yı temel alıyormuşçasına davranma eğilimindedir, oysa görülen şeyin temsiller/tasarımlar, yani simgesel inşalar yahut kültürel olarak belirlenmiş imgeler olduğu da eşit bir inandırıncılıkla ileri sürülebilir. Bilişsel algı ve kavrayış kuramlarından esin alan birçok kuramcının "özdeş-

leşme" ve seyircilik olgusunu ele alırken takip ettiği akıl yürütme hattı bu olmuştur.³⁴

Bunu izleyen (ten vekulaküzerine) bölümlerde bedenleşmiş algı sorusuna geri döneceğiz. Ne var ki şu an için görme kiplerinin ve algı biçimlerinin tarihselliği sorusunu ele almak istiyoruz. Birkaç kez belirtildiği üzere, 1980 ve 1990'larda film tarihyazımı, kuramsal alanın dönüşümüne katkı sundu. Bu tam da 1960 sonlarında, kaçınılmaz olarak beklenen (küresel) tarihsel değişikliklerin beklendikleri biçimleriyle yanılsamalı olduklarının ortaya çıkması yüzünden 1970 ortalarından itibaren bu düş kırıklığı ve vazgeçişin içinden tarihe yönelik — kısmen arşivlere ilişkin, kısmen eğitsel, hatta kısmen de yapı-sökümcü — yeni bir ilginin doğmasının sonucu olabilir. Film Çalışmaları'nda dikkat, başka şeylerin yanı sıra sinemanın "kökenleri" ne yöneldi³⁵ ve "yeni film tarihi" ile daha önce üzerinde düşünce yürütülmemiş olan pozitivist tarihyazımının kuramsal temelli bir versiyonu üretildi.³⁶ Bu süreçte erken dönem sinema bağımsız bir inceleme alanı olarak ortaya çıktı, yeni soruların farklı bir biçimde sorulabildiği ve ampirik verilerle desteklendiği bir alandı bu. Feminist kuram, erken sine-

³⁴ Bu görüşlerin bazıları ikna edici bir biçimde şurada ileri sürülmüştür: Richard Allen: *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*. New York: Cambridge University Press 1995; ayrıca bkz. Murray Smith: *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press 1995.

³⁵ Örneğin bkz. Laurent Mannoni: *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema* (çev. Richard Crangle). Exeter: University of Exeter Press 2000; Stephen Herbert: *A History of Pre-Cinema* (3 cilt). Londra, New York: Routledge 2000.

³⁶ Kısa bir giriş için bkz. Thomas Elsaesser: "The New Film History". *Sight and Sound*, c. 55, No. 4, Sonbahar 1986: 246-51 içinde. Monografik bir uygulama için bkz. Robert C. Allen ve Douglas Gomery: *Film History: Theory and Practice*. New York: Knopf 1985.

mayı, klasik sinemadan farklı olarak, kadınların marjinalleştirilmediği veya kalıp tiplere sokulmadığı, gerek üreticileri gerek tüketicileri olarak bir nebze özgürlük ve etkin katılıma olanak tanıdığı bir kamusal alan olarak keşfetti.³⁷ Son ama öncekiler kadar önemli bir husus da, daha geniş beşeri ve sosyal bilimler bağlamında tarihselliğe ve tarihin inşa edilmişliğine dair yapısalcılık sonrası yapılan soruşturmaların yine film hakkında ve medyanın özel ve kamusal bellekle ilişkisine dair tarih yönelimli çalışmalara, tazeleyici bir enerji vermesi oldu.³⁸

İşte Baudry'nin kuramının üçüncü önemli eleştirisi bu daha geniş bağlama oturtulabilir. Bu eleştiri, bizzat kuramın tarihselliğine, özellikle de bizzat Baudry'nin evrenselleştirici olduğu için tarihdışı görünen kuramının altını oyacak şekilde tarihsel imgeleme odaklanıyordu. Aygıt kuramı harfi harfine izlenecek olursa, tek tek filmlerle uğraşmak, tarif yahut süsleme ediminden öteye geçemez; zira sistemin değişmez niteliği tek tek eserler seviyesindeki herhangi bir çeşitlemeyle çöküverektir. Ne var ki, Baudry'nin o tesirli kuramını, sinemasal aygıtı ve "metafiziği"nin öylesine sıkı bağlarla bağlı olduğu mekânsal düzenleme, izleyicinin yerleşimi ve projeksiyon teknolojisinin üstünlüğünün büyük kısmını, "normatiflik" iddiasını ise bütünüyle yitirdiği bir zamanda geliştirmiş olması oldukça çarpıcıdır. Bu aygıtın 1970'ler ve 1980'lerde ilk kez kullanıldığı sinemanın yerini televizyona ve televizyon "kanal"larına bı-

³⁷ Yakın tarihli bir bakış için bkz. Jennifer M. Bean ve Diane Negra (haz.): *A Feminist Reader in Early Cinema*. Durham, NC ve Londra: Duke University Press 2002. Ayrıca bkz. 3. notta bahsedilen Miriam Hansen ve Heide Schlüppmann'ın çalışması.

³⁸ Bu bağlamda akla gelenler Hayden White'ın çalışmaları yahut Stephen Greenblatt ve diğerlerinin savunduğu Yeni Tarihsecciliklerdir. Sinemaya uygulamaları için bkz. Vivian Sobchack (haz.): *The Persistence of History: Cinema, Television and the Modern Event*. Londra, New York: Routledge 1996 (AFI Film Reader).

rakması, hatta bir kamusal alan olarak sinemanın soyunun tükenmesinin kaçınılmazlığı oldukça olası görünüyordu. Bu yüzden de bu kuramın, aygıtın aşılmazlığında ve kadiri mutlaklığındaki ısrarının, aynı aygıtın pratikte sahip olduğu etkinin düşüşüyle kurulan ideolojik olarak semptomatik, çelişkili ilişkide saklı olduğu varsayılabilir. Bir başka deyişle: aygıt kuramı –tarihsel olarak farklı görsel-işitsel teknolojilerin gelişiminin ve izleyici davranışındaki değişikliklerin neden olduğu– sinema krizine bir tepkiydi; bu tepki, sinema karşısında, sinemillerin aşkla dolu nostaljik bakışının, sinemanın yaklaşan ölümü karşısında, yerini özel bir tür aşk-nefret ilişkisine bıraktığı bir tür yas çalışmasıydı.³⁹

Bu bölümün odağı olan bakış ve nazar da kendi materyalinin, yani teknolojik, ideolojik ve siyasi koşullarının bu şekilde tarihselleştirilmesinden muaft tutulamaz. Bu yüzden de 1980’lerde, Baudry’nin tezlerini değiştirme ve rafine etme girişimleri ortaya çıktı; bu girişimlerin amacı sinema tarafından şekillendirilen öznellikleri ve özne konumlarını tarihsel, toplumsal ve siyasi bakımdan değişken olarak anlamaktı. Sinemasal aygıtı, yalnızca teknolojilerinin değil psişik boyutunun da tarihsel seyircinin maruz kaldığı toplumsal bağlama göre değişebilecek bir kurum olarak ele almak mümkün müdür? Film bilgileri bu soruya yanıt alırken, örneğin, Nasyonal Sosyalizm ve “babasız toplum” hakkındaki kitaplarında modern toplumlar için karakteristik olan bir bakış türü teşhis etmiş olan psikanalist Alexander Mitscherlich’e yöneldiler. Ona göre Nasyonal Sosyalizm, başka şeylerin yanı sıra, modernitenin insanları bir imgeler ve bakışlar dünyasına maruz bırakarak, fakat buna karşılık onların imgeleri ve bakışlarını almayarak

³⁹ Bu görüşün daha fazla ayrıntılandırılması ve alternatifleri için bkz. Marijke de Valek ve Malte Hagener (haz.): *Cinephilia: Movies, Love, and Memory*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2005.

onlara uyguladığı “narsistik suç” a verilmiş bir yanıtı. Düşüncelerini Weimar modernitesine verilen muhafazakar tepkiyi bir “estetize etme” olarak anlayan Walter Benjamin ve Siegfried Kracauer üzerinde bina eden Mitscherlich, Nasyonal Sosyalistler’in yönettiği imge ve medyaya dayalı kamusal propagandayı, nazara cevap veren göz, müşfik babanın gözü ve anlamlı ötekinin bakışını kolektif olarak örgütlemeye çalışan bir kültür devrimi olarak yorumladı.⁴⁰ Bu düşüncelerin, bakışın ve onun çelişik duygularının “siyasi” tarihinin tarihsel olarak belirlenmiş koşullarını açığa çıkarmaya çalıştığı ölçüde faydalı olduğu ortaya çıktı. Görünmez bir bakışa cevap veren bir tür teşhirci hipotezi, örtük olarak, bir yetkenin (yahut bir devlet gözetim aygıtının) iktidarından, sapkın fakat üretken bir biçimde kendini ona teşhir ederek sakınmaya dair çeşitli stratejilere gönderir. Popüler kültür –“punk” ve “trash” sahnesinde çöp torbalarını gösterişli bir biçimde taşımaktan Madonna’nın hiper-seksüelleştirilmiş *femme-fatale* imgesine dek– (negatif) kalıpları [kendini] güçlendirici kılmak üzere icra etme

⁴⁰ Alexander Mitscherlich: *Society Without a Father*. New York: Schocken Books 1970. Sinemaya özel bir referansla:

Faşizmin sapkın hazları, büyülenmesi sadizm ve SS subaylarının vahşetinden ziyade görölme, kendini Devlet’in her şeyi gören gözünün önüne yerleştirme olamaz mı? [...] Faşizm toplumsal imgelemiyile ahlaki bir teşhirciliği teşvik etti, çünkü ihbarcılığı ve karşılıklı gözetimi teşvik ediyordu. Hitler *Volk’a* hitap ediyordu, ama Alman ulusunu hep orada, “dünyanın gözleri” üzerinde diye tarifiediyordu. Walter Benjamin’in meşhur teşhisiyle “politikanın estetize edilmesi” olan kamusal hayatın devasa biçimde seyre açılmasının Fassbinder’in sinemasının sorgulamaktan bıkmadığı “var olmak algılanmaktır” yapısının kurumsallaştırılmasına yardım ettiği söylenebilir.

(Thomas Elsaesser: *Fassbinder’s Germany: History - Identity - Subject*. Amsterdam: Amsterdam University Press 1996: 93)

stratejisine sıklıkla başvurur; bu durum "pastiş", "parodi", "gösterme" yahut "göstererek kamuflaj" olarak bilinir.

Kültürel Çalışmalar'dan ziyade film kuramında daha tesirli modeller yine Fransa'dan geldi: bir yanda bizim daha önce opak ya da karanlık bakış olarak adlandırdığımız iktidarın potansiyelini çözümlemek için Jacques Lacan'ın "büyük Öteki" kavramsallaştırması, diğer yanda Michel Foucault'nun açık haliyle Jeremy Bentham'ın daha "insani" bir hapisane fikri olan "panoptikon"a düştüğü şerhlerde ortaya koyduğu gözetimin "*dispozitif*"i [müdahale aygıtları] kuramsallaştırması. Böylece bu bölümün son kısmına, yani "nazar" [*gaze*] olarak bakış kısmına gelmiş oluyoruz: totaliter devletlerin her şeye nüfuz eden bakışı gibi görünüşe göre açık bir kökeni olmayan ve bu yüzden de giderek daha güçlü hale gelen belirli hapisane mimarisi tiplerinin, ama ayrı zamanda gündelik güvenlik ve denetim sistemlerimizin de sergilediği iktidarın gözünü bize dikmesi durumu.

"Nazar"ın, yani gözünü dikme olarak bakışın yahut skopik bir denetim ve tahakküm rejiminin kökeni herhangi bir yere oturtulamaz veya herhangi bir belirli kişiyle ilişkilendirilemez. "Nazar" terimi, görsel (iktidar) ilişkilerin(in) hem tarihsel (Foucault) hem de yapısal (Lacan) boyutlarını kapsar. Nazar, kişilik dışı ve kişi aşırı niteliğinden kaynaklı tek tek bütün bakışları kapsar, sarar ve onların üzerinde tahakküm kurar. Nazar, görsel alanı "başka bir sahne"den denetler ve görünür olanın alanına en iyi ihtimalle bir fantazma olarak girer, çünkü psikanalitik anlamda Gerçek'in alanına aittir, yani her tür bedene bürünme ve temsil biçiminin tutarlı olarak dışında kalan bir kuvvet olarak işlev görür. Lacan (geç dönemleri) ve takipçileri (ki film alanında bunların en tanınmışsı Slavoj Žižek'tir) için Gerçek'in karakteri, paradoksal bir biçimde, ancak ne olmadı-

ğına ilişkin olarak tanımlanabilmesidir: İmgesel ve Simgesel için Gerçek hem bir hududu hem de hudutsuz fazlayı işaretler.

Gerçek, Lacan'ın anlayışına göre, nazara özgül bir referans barındırarak, belirli koşullarda bakışımızın nesnesinin bize geri bakması durumunu gösterir. Ona göre nazar nesneye aittir, bakışsa öznenin düzenidir. Bakışımızı ve onun sayesinde bir nesneyi denetleyebileceğimiz düşünürsek de her tür röntgenci ve skopofilik gücün altı daima varoluşun maddi olması gerçeğiyle oyulacaktır; yani Gerçek, simgesel düzende ortaya çıkan anlam ve anlamlandırmayı daima aşar ve kırar. Lacan'ın en sevdiği örneklerden biri Hans Holbein'in *Elçiler* tablosu bakış ve nazar arasındaki ilişkiyi netleştirmemize yardımcı olabilir. Bu on altıncı yüzyıl resminde önce bilgelik, inanç ve zenginlik göstergeleri sergileyen iki varlıklı soylu gözümüze çarpar. Seyirci olarak sahneye hakim ve denetleyici bir konumda olduğumuz hissine kapılırız, ta ki resmin alt kenarındaki tuhaf şekli fark edinceye kadar, yakından bakıldığı zaman anamorfik bir imge olduğu ortaya çıkan bir lekedir bu: dar bir açıdan bakıldığında leke kendisine bakana dik dik bakan bir kafatası olur. Bakış nesnesinin (bu durumda tablonun) bizim bakışımıza cevap vermesi, simgesel düzenin Gerçek'in maddeselliğinden yalnızca ince bir vernik tabakasıyla ayrıldığını güçlü bir şekilde hatırlatma işlevi görür. Normalde Gerçek, algısal ufumuzun dış sınırlarında, bir şekilde hâlâ görüş alanımız içinde ama hemen tanınmayacak şekilde durur; sürekli oradadır ama bilinçli olarak değil. Ancak eğik açıyla özel bir konumda durarak İmgesel'in ve Simgesel olanın toplumsal denetiminin ortaya çıkarabildiği haz dolu tanımanın dışındaki Gerçek'in primordiyal kuvvetine odaklanabiliriz. Bu yüzden de nazar, insan öznenin dışındadır; denetlenemez ve massedilemez, an-

cak seyredildiğini seyretme halinin tuhaf bir biçimde çarpık fiğürüyle yaklaşılabilen bir kuvvet.⁴¹



Resim 4.6 Hans Holbein: *Elçiler* (1533) – Simgesel düzendeki leke olarak Gerçek.

Lacan'ın en üretken ve orijinal takipçilerinden olan ama aynı zamanda kasıtlı olarak kutuplaştıran, kışkırtan ve görünüşe göre kimseyi kayıtsız bırakmayan düşünür Slavoj Žižek,⁴² Lacancı fikirleri çağdaş sinemanın yanı sıra klasik si-

⁴¹ Tablo Londra'da Ulusal Galeri'de bulunmaktadır. Bu resim hakkında daha fazla bilgi için bkz. Susan Foister, Ashok Roy e Martin Wyld: *Holbein's Ambassadors*. Londra: Yale University Press 1998.

⁴² Örneğin Žižek ve David Bordwell'in karşılıklı kışkırtılan kuvvetleri arasındaki tartışmaya bakılabilir. Žižek, *The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory*. Londra: Britanya Film Enstitüsü

nemayla da ilişkilendiren önemli bir araç görevi görür. Bir tür Sokratik Hegelcilik uygulayan Lacan'ın gücü, her zaman popüler kültür, politika, haber yayınların, kişisel anekdotlar ve müstehcen fıkraların yanı sıra operadan, klasik müzikten, edebiyattan ya da felsefeden alınan örneklerinin beklenmedik bir biçimde münasip düşmesindedir. Film kuramı söz konusu olduğunda, Lacan'ın çağdaş sinemayı açıklamak için son derece karmaşık kavramsal büyük yapısını kullanmak yerine Žižek tersten bir yol seçer: tercih ettiği yönetmenler asıl olarak Hitchcock ve Lynch olsa da bazen iyi bilinen bazen karanlıkta kalmış filmlerden ödünç alınan örnekler yoluyla Lacan'ı açıklar.⁴³ Žižek'in üretkenliği göz önüne alındığında –50'den fazla kitabın üzerinde adı var– birkaç sayfayla eserlerinin hakkını vermek olanaksız.⁴⁴ Biz burada özellikle nazar ve skopik rejim tartışmamız açısından alakalı olan birkaç motife odaklanacağız.

Hitchcock'un en çok bilinen filmlerinden, Žižek'in de favori olan *Yükseklik Korkusu* bir örnek olabilir. Filmdeki kilit senaryolardan biri Ernie'nin lokantasında geçer. Yükseklik korkusundan mustarip ama özel dedektif olarak çalışan eski polis Scottie (James Stewart) Madeleine Elster'ı (Kim Novak) ilk kez bir barda otururken görür, lokantanın arka tarafından kocasıyla akşam yemeği yiyen bu kadını izlemesi gerekmektedir. Madeleine'in güzelliği Scottie'yi esir almıştır, gözlerini kadından alamaz. Yine de bu sahnede iki kez Madeleine'i Scottie'nin

2001 kitabında "post-teori"nin savunulması olarak anladığı şey için Bordwell'i sertçe eleştirdi. Bordwell kendi blogunda cevap verdi: "Slavoj Žižek: Say Anything" (yayınlanma: Nisan 2005): www.davidbordwell.com/essays/zizek.php (erişim: 22 Ocak 2009).

⁴³ Slavoj Žižek: *Everything You Always Wanted to Know About Lacan But Were Afraid to Ask Hitchcock*. Londra: Verso 1992.

⁴⁴ Bir genel bakış için bkz. Rex Butler: Slavoj Žižek: *Live Theory*. New York: Continuum 2005.

perspektifinden alınamayacak çekimlerde görürüz, oysa en mantıklı olan ve Hitchcock'un yorumcularının da benimseme eğiliminde olduğu açı budur. Bu çekimlerin her birini Scottie'nin bakış açısı çekimleri takip eder:

Böylece "özne-failsiz öznelliğin" "dikiş" olarak bilinen standart prosedüre fazlasından aynı hareketi iki kez görmüş oluruz [...]. Fazla [excess] böylece "evcilleştirilmiş", özne-nesne ayna ilişkisinde yakalanarak geçirilmiş tir [...]. Bu fazlada karşı karşıya kaldığımız şey, onu belirli bir özneye bağlayan iplerden bağımsız halde nesne olarak bakıştır...⁴⁵

Daha önce belirtildiği üzere, Žižek'in yeniden okuması[na göre], dikiş burada seyirciyi filmsel kurmacaya çekmenin bir yöntemi olarak yorumlanmıyor, tersine (adeta Hitchcock'un Lacan'ı okumasıyla ve çekimleri dikişsiz bırakarak) meseleyi daha bir çetrefil hale geliyor. Hitchcock, klasik üslubun normlarını ihlal ederek, "özel" olarak kodlanan kamera perspektifleri ile insan bakış açısına iliştilmemiş kameranın bakışı arasındaki daima soluk kesen o uçurumu görünür kılıyor, ama yalnızca bir saniyeliğine. Hikaye açısından, dikişlenmemiş çekimler (imge olarak) "Madeleine"nin artık Scottie üzerindeki halüsinasyon yaratma gücünün bir kısmını aktarır; bizim kuramımız açısından Madeleine onun bakışının "nesne"si olsa da, Hitchcock bize nazarın (bize bakan "nesne") bakışın (Scottie'nin bakışını) gücünü ezmesi ve sarmalamasının bir örneğini vermiştir. Bu anlamda nazar, "diegetik uzamda bir konuma oturtulamayacak olanaksız bir öznelliğin" bakışdır.⁴⁶

Michel Foucault'nun meşhur toplum ve öznellik modeli olarak panoptikon kuramsallaştırması Lacan'a benzer ama yi-

⁴⁵ Slavoj Žižek: *Organs Without Bodies: On Deleuze and Consequences*. Londra, New York: Routledge 2004: 151-62.

⁴⁶ Slavoj Žižek: *The Fear of Real Tears: Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory*. Londra BFI Publishing 2001: 34.

ne de birkaç bakımdan karşıttır: Foucault 'ya göre Öteki'nin nazarmı içselleştirmiş ve onu kendi öznelliğimize o derece entegre etmişizdir ki bu sistemi ayakta tutmak için artık herhangi bir (gözetimci) kişiye ihtiyaç kalmamıştır. Herhangi bir anda gözlemlenebileceğimiz olgusu, gözetmen ya da denetmen işlevini yerine getiren hiç kimse olmasa bile bizi bu sistemin tutsağı kılar. Panoptik bakış "görülme" olgusunu vurgular ve daha önce tartıştığımız etkin bakışla çok az ilgilidir. Güç akışı asıl olarak tek bir yöne doğrudur ve sinemaya uygulandığı zaman, böylesi bir her şeyi gören göz, röntgencilik ya da cinsel farklılığın ibaresi olarak değil disiplin ya da kendi kendini izleme ile ilişkilendirilme eğilimindedir. Foucault meşhur bir pasajında, adeta feminist film kuramı tarafından anlatım ile seyirlik arasında yapılan ayrıma cevap olarak şöyle der.

Bizim toplumumuz seyir toplumu değil gözetim toplumdur [...]. Ne amfi tiyatroyuz ne sahnede, panoptik bir maddenin içindeyiz, onun kendimize yönelttiğimiz iktidar etkiyle kuşatılmış haldeyiz, çünkü biz de onun mekanizmasının bir parçasıyız.⁴⁷

1970'lerde oldukça popülerken (bazı örnekler: *Akbabanın Üç Günü/Three Days of the Condor*, ABD, 1975, Sydney Pollack; *Parallax Esrarı/The Parallax View*, ABD, 1971, Alan J. Pakula; *Fahiş/Klute*, ABD, 1971, Alan J. Pakula), 24 (ABD, 2001–, Fox); *Uçuş Planı (Flightplan)*, ABD, 2005, Robert Schwentke) ya da *Kartal Göz (Eagle Eye)*, ABD, 2008, D. J. Caruso)) gibi TV dizileriyle bir geri dönüş yaşayan paranoya gerilim filmleri, 11 Eylül sonrası ortamda devletin güvenlik aygıtıyla ve onun hayatın bütün alanlarına erişmesiyle ilgilenir; bunlar, artık merkezi olmayan, hepsi optik ya da görünmeyle ilgili olmak zorunda olmayan

⁴⁷ Michel Foucault: *Discipline and Punish: the Birth of the Prison* (çev. Alan Sheridan). New York: Vintage 1979: 217.

sayısız gözetim cihazına dağılmış durumdaki panoptik bakış *mise-en-scène*'ine kolayca dahil olurlar. *Azınlık Raporu* (Minority Report) her tür gözetim ve izleme cihazı için, içinde gerçek bir panoptikon bile olan dört başı mamur bir vitrin gibidir, adeta modası geçmiş teknolojilerin bir "arşiv"ini yapmıştır.

Foucault'nun disiplin ve denetim nosyonları bir filmdeki görme ve bakma edimlerini yapı sökümüne uğratmak için kullanılacak olursa, yalnızca toplumsal cinsiyete özgü dengesizlikler ve asimetrikleri değil görüş ve bilginin birbiriyle asimetrik oluş halini de soruşturmak gerekir: görmek artık bilmek değildir, yani oküler doğrulama artık hakikatin güvencesi değildir. Benzer bir biçimde, siyasi ve ekonomik iktidarın yapıları nadiren görünür haldedir, çoğu zaman, insanların hakim olma anlamında "bilgi" iddiasını dile getiremeyeceği kadar karmaşık ya da ele avuca sığmaz durumdadır. Gilles Deleuze birinde Foucault'nun nazar kavramını, perspektifsel görüşün oküler piramidinden ayırtetmek için, onun "görüş katları" olarak tarif ediyordu: "kendini, kendini-gören bir varlığa büküp sokacak şekilde, bakışın ve onun nesnelerinin boyutundan farklı bir boyuta bakan ontolojik bir görünürlük."⁴⁸ Gözetimin panoptik nazarı, onun işleyişini olanaklı kılan açık geometrik hiyerarşilere rağmen bir göze bağlı olmaktan ziyade iç gözden dış izlemeye doğru bir sürekliliğe işaret ederek bakan birinin nazarını, ama aynı zamanda boş bir uzamdan çıkan nazarı da imler, hem görüşün uyguladığı iktidarın hem de insan bilincinin "kendi kendini gözetim"e aktardığı iktidarı model alır.

Son olarak Foucault ve Lacan, Öteki'nin Benliğe (imgesel) bakışının öznel gelişiminin kurucu unsuru olduğunu düşünen tek düşünürler değil. Niklas Luhmann'da, sistemler ku-

⁴⁸ Gilles Deleuze: Foucault. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 1988: 111.

ramıyla, kimliğin inşasında birinci ve ikinci derece gözlemin rolünü ayrıntılarıyla ele aldı:

Bireyler kendi kendilerinin gözlemcisidir. Kendi gözleme edimlerini gözlemlmeleri sayesinde kendilerini ayırt ederler. Bugünün toplumunda bireyler artık (daha iyi ya da daha kötü olan) doğumlarıyla, onları diğer bireylerden ayıran köken ya da özellikleriyle tanımlanmıyor. Vaftiz edilmiş olsun olmasın, artık-bölünmez tözler anlamında, onlara sonsuz hayatı garanti eden- “ruhlar/canlar” değildirler. Simmel, Mead ya da Sartre’a ilişkin olarak, bireylerin yalnızca başkalarının bakışı yoluyla bir kimlik edindikleri sık sık söylenir; ama bu, ancak kendilerinin seyredilişini seyrettikleri durumda gerçekleşir.⁴⁹

Luhmann’ın modern kendi kendini gözlemleme kavramında yeni bir toplum modeli görececek olursak, bu Deleuze’ün denetim toplumu olarak terimleştirdiği şeye tekabül eder; düşünür bu terimi, Foucault’nun hapishanelerin, kliniklerin ve insan cinselliğinin tarihini çözümlediği kitaplarında tarif edilen disiplin toplumunun yerine önermişti: iktidar yalnızca libidinal enerjileri işe ve bedene bağlamanın daha da yeni biçimlerini geliştirerek modüler ve esnek olmakla kalmaz, görüş ve görsellik de düzenleyici özelliğin kılavuz ilkeleri olmaktan çıkar: sinemasal aygıt, onu nasıl tanımlarsak tanımlayalım, onu yapı sökümüne uğratabilecek bir kurama ihtiyaç duymaktan çok modası geçmenin tehdidi altındadır: bedenle doğrudan hemhal olan iktidar ve haz mekanizmaları onu geride bırakmıştır.⁵⁰

⁴⁹ Niklas Luhmann: *Art as a Social System* (çev. Eva M. Knodt). Stanford, CA: Stanford University Press 2000: 93 [orijinali Almanca 1995].

⁵⁰ Bkz. Gilles Deleuze: “Postscript on Control Societies”. *Negotiations* içinde, 1972-1990 (çev. Martin Joughin). New York: Columbia University Press 1995: 177-82.

Ama bu bizi beden ve bedenleşmiş algıyla daha ilişkili bir alana getirir, birbiriyle ilişkili iki açıdan araştırdığımız göz paradigmasından uzaklaşmış oluruz: bir yanda feminist film kuramındaki görme ve görülmenin etkin ve edilgen gözü, diğer yanda, özgülleşmemiş bir konumdan öznesez olarak çok daha fazla denetim uygulayan gayri şahsi bakış. Önümüzdeki iki bölümün ten ve kulak kavramlarıyla odağı bedene ve onun algılama yüzeylerine kaydırması, az önce tarif edilen gelişmelere koşutluk gösterir ve filmsel deneyimin bedenli bir varlık olarak seyirciye daha güçlü bir şekilde bağlanışına doğru gidişe işaret eder.

5. BÖLÜM

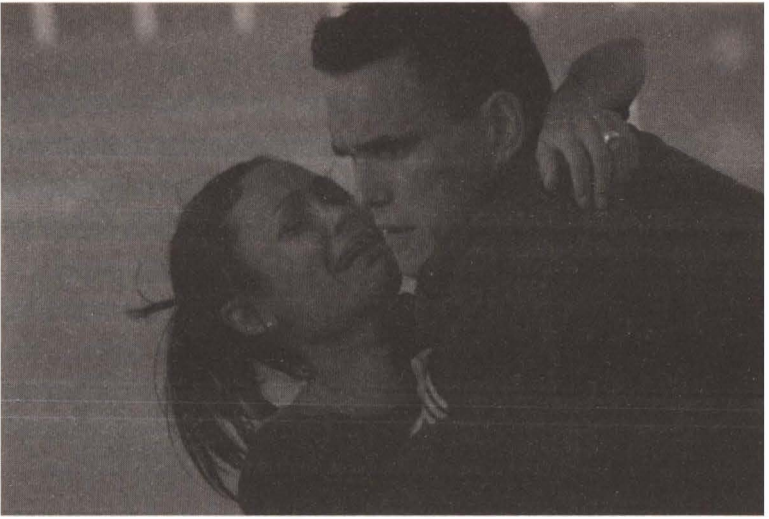
TEN VE DOKUNMA OLARAK SİNEMA

2005 yılında sürpriz bir şekilde Oscar'ı kazanan *Çarpışma* (*Crash*, ABD, 2004, Paul Haggis), filmin adından başlayarak, bedenlerin fiziksel çarpışmasını haber vermektedir. Filmin ilk diyalogu, Los Angeles sakinlerinin kendilerini arabalarının içinde korumaya almalarından ve rastlantısal vahşi çarpışmalarla bu temas eksikliğini gidermelerinden yakınan bir dış ses eşliğinde aktarılan kaza görüntüleriyle bu temayı tasdiklemekte ve geliştirmektedir. Başkarakterlerden biri olan Dedektif Graham Waters'ın (Don Cheadle) ağzından şu cümleler dökülür:

Dokunma duyusu yüzünden. Gerçek bir şehirde yürüdüğünü düşün. Yanlarından geçerken insanlara sürtünürsün, birileri sana çarpar durur. Los Angeles'ta ise sana kimse dokunmaz. Daima bu metal ve camın ardındayız. Bence bu dokunuşları öylesine özlüyoruz ki, sırf bir şeyler hissetmek için birbirimize çarpıyoruz.

Filmin birbirine bağlanmış bölümleri, kişilerarası temas mefhumunun ve iletişim ile anlayışın imkânsızlığının etrafında dönmektedir. Fakat bu bölüme sembolik bir giriş yapmak için bu filmi seçmiş olmamızın tek nedeni bu değil. *Çarpışma*, diğer bir yöntemle de sinema örneklemini ten olarak öne çıkarmaktadır: İletişim eksiklikleriyle karakterize edilmiş ama aynı zamanda ırkçılık ve etnik önyargı sınırlarına hapsedilmiş Los Angeles'ı resmetmektedir. Afrika ve Asya kökenli Amerikalıların, ülkelerinden sınır dışı edilmiş Latinlerin ve İranlıların ten renkleri ile dış görünüşleri filmin bölümlerden oluşmuş yapısını dengeleyen tematik bir tını meydana getirmektedir. Film, mecazi ve anlamsal olarak daha kaygan bir düzeyde bile ten ve temas paradigmasına sadık kalmaktadır: Karakterler "hapishane dövmeleeri" yüzünden stereotiplere dönüştürölür; sihirli bir pelerin beş yaşındaki bir çocuğun bedenini bir mermiden mucizevi bir şekilde korurken, gezginlerin koruyucusu olan Aziz Christopher bu tür bir kurtuluşu genç bir otostopçudan esirger; ırkçı bir polis memuru üstünü arama bahanesiyle elbiselerini çıkarttığı hali vakti yerinde bir Afro-Amerikan kadını cinsel taciz uygulayarak aşağılar.

Karakterler defalarca gerçek temas kurmaya çalışmakta, birbirlerini rahatsız etmekte ve diğer karakterin dış görünüşünün ötesine geçmekteledir; bu bedensel, duygusal ve dokunsal anlayıştaki girişimler dayanıksız olanı defalarca kırmakta ama tüm bunlara rağmen görünürde ten yüzeyine nüfuz edememektedir. Başarısız olurlar çünkü ten, beden için "nötr bir sargıdan" daha fazlasıdır; kültürel ve anlamsal açıdan yüklenmiş bir etkileşim ve iletişim yüzeyidir.



Resim 5.1 Çarpışma: Kişiler arası, ırklar arası temas.

Göz merkezci bir paradigma, görüye odaklanma yaklaşımlarına öncelik vermiş film kuramına uzun bir süre boyunca baskın çıkmıştır. Bu hâkimiyet, 1920’lerde Rudolf Arnheim’in film kuramının içine “Gestalt” kuramını sokması ve Béla Balázs’ın yakın çekimlerin önemine vurgu yapmasıyla başlamıştır. Ayzenshtayn’ın konstrüktivist montaj kuramları ve Bazin’in, temel ontolojik biçimi sinema olan gerçekliği varlığın muğlak ama aynı zamanda bölünmez bir görünümü olarak kavramsallaştırması da görsel algı organı olarak göze odaklanmaktadır (bkz. 1. Bölüm). Son olarak, 1960 ve 1970’lerdeki baskın kuramlar görme eylemini daha önceki kuramlardan çok daha ayrıcalıklı tutmuşlardır: Feminist film kuramı röntgencilik, fetişizm, teşhircilik ve erkek bakışı gibi anahtar kelimeler ve cümlelere uzun süre dayandırılırken, aygıt kuramı insanların görme eylemini Platon’un mağarasına taşımıştır.

Sinemada görsel duyunun merkezi özelliğini inkâr etmek elbette saçmadır fakat önceki bölümde de göstermeye çalıştığımız üzere göz/bakış kümesinin kendine ait bir çıkmazı bu-

lunmaktadır: Bu kuramların ileri sürdükleri modern özne, bakışın üzerine kurulmuş, “bakışa cevap vermeyen” yansıtıcı bir düzendir ve son tahlilde hiçbir konumu veya eklenmiş görme aşaması yoktur ama herkesi kapsayan, her şeyi gören menzili bu yüzden daha güçlüdür. Öznenin dışarıya çevrilmiş bu öz yapısı yine “bakışa cevap vermeyen” ortak (medya) seyirliklerinin hâkimiyeti tarafından desteklenmekte ama katılımcı izleyicilere, isteyerek zorlanmış teşhirciliğe ve edimsel maskeli bala gereksinim duymaktadır. Böylelikle seyirci yaygın ve aksi gözetleme, denetleme, aldatmaca ve güdümlene biçimleri olarak kolaylıkla görülebilecek sayısız görüntüye veya görme düzenlemelerine maruz kalmaktadır. Ayrıca, görünebilirliğin bu kamusal seyirliğe verilen nispeten daha olumlu ya da kabullenici tepki de teşhirciliğin kullanılması ve şahsi teknolojilerin sergilenmesidir: Büyük Birader tarzı gerçeklik sunan dizileri, sohbet programlarını ya da çevrimiçi narsistik performansları (YouTube, MySpace, Flickr, blogdünyası) izleyip izlemediğimizin bir önemi yoktur; bireyler, Ben’in inşası için Öteki’ni yakalamaya veya ele geçirmeye çalışmaktadırlar. Bu ihtiyacın, bundan beslenen medya tarafından üretilmiş olup olmadığı, antropololojik bir değişmez ya da (post)modernlik içindeki insanlık hâli olup olmadığı sorularına burada cevap veremeyiz. Medya, seyirliğin aynı anda hem katılımcısı hem de gözlemcisi olan seyirciyi sürekli patolojik işleme tabi tutma eğilimi göstererek (post)modern görü düzenlerimizin açmazlarını her hâlükârda üretmektedir.

Hiç kuşku yok ki, yüzey gösterimine yapılan bu vurgu, kuramların canlanmış olma nedenlerinden biridir. Bu kuramlar genellikle fenomenoloji, sinestezi ve çok türlülük gibi görsele ve görselin içsel çelişkilerine odaklanmış, diğerlerinin haricinde kalan duyum biçimlerini içeren başlıklar altında toplanmaktadırlar. Bu (ve bir sonraki) bölümde aktarılan yaklaşımlar

bu sebeple görselin yadsınmasını temel almamakta, daha ziyade duyuları kendi etkileşimleri ve şekillendirilmiş algıları içinde anlamaya gayret ederken bu şekillendirmeyi de kendi girift yapısı içinde kuramlaştırmaya çalışmaktadırlar. Bu bölümdeki yaklaşımların muhtemelen baş düşünürü olan Vivian Sobchack göz-merkezcilik eleştirisini şu şekilde özetlemektedir:

Çok yakın bir geçmişe dek [...] çağdaş film kuramı hem sinemanın duyumsal tavrı hem de izleyicinin “bedensel-maddi varlığı” tarafından genellikle göz ardı edilmiş veya telaffuz edilmemiştir. [...] İnceelenmiş duyarlılıklara, entelektüel ayrımlara ve eleştirel düşünmeye değgin söz dağarına bilinçsizce karşı gelerek sinema filmlerinde sıklıkla ahlaksızca ve kabaca hareket etmiş bedenler çoğu film kuramcısını ya utandırmış ya da şaşkına çevirmiştir.¹

Bu nedenle, kitabın bu bölümünde iletişim ve algının girift ama bölünmez bir yüzeyi olarak görülen beden “dönüşüne” odaklanılacaktır. Bir yandan, sinemayı özel bir tür teması, (ırksal veya kültürel açıdan kodlanmış) Öteki ile bir karşılaşma olarak vasıflandıran görüşler incelenmektedir; örneğin, sömürgecilik sonrası ve kültürlerarası sinemaya odaklanmış yaklaşımlar. Öte yandan (bu iki görüş çoğunlukla belli bir dereceye kadar birbirine yaklaşır veya örtüşür), sinemanın da dokunsal bir deneyim olarak yorumlandığı bir sürekli algı organı noktasındaki ten görüşüne dayandırılmış yaklaşımlar ortaya konmaktadır. Kültürlerarası ve fenomenolojik ekoller insan bedenine, onun yüzeyine ve kırılğanlığına duyulan ilginin

¹ Vivian Sobchack: “What My Fingers Knew: the Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh”. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* içinde. Berkeley, CA: University of California Press 2004: 53-84. Metnin farklı bir versiyonu www.sensesofcinema.com/contents/00/5/fingers.html (erişim tarihi 29 Ocak 2007) adresinde de bulunabilir

karşılığdır; bunların hepsi, sinemanın son yirmi yıldaki önemli temalarıdır.

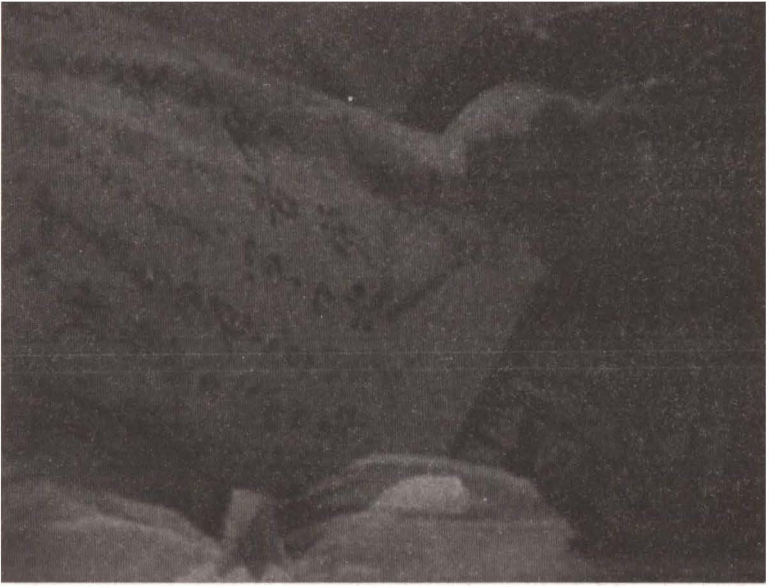
Bu paradigma değişimi yalnızca film kuramında göze çarpmamakta ama film kuramının tek başına kavramsallaştırmayacağını bir kez daha göstererek geniş kültürel akımlarda yankı uyandırmaktadır. “Ten hiç bu kadar görünür olmamıştı”² görüşündeki Steven Connor tarafından belgelendiği üzere, ten popüler ve yüksek kültür içinde zengin anlamsal referanslara sahip bir alana dönüşmüştür. Örneğin, Claudia Benthien’in edebi çalışması *Skin: on the Cultural Border Between Self and the World* birçok söylemin, imgenin, fantezinin ve arzusun ayrıcalıklı bir mekânı olarak görülebilecek teni Ben ve dış dünya arasındaki sembolik bir mevki olarak açıklamaktadır. Benthien’in savına göre, etkileşim olanakları ile olanaksızlıklarının ve her tür deneyim kısıtlamalarının tasvir edilmiş ve saptanmış olduğu yirminci yüzyılda ten, bölünmenin ve sınırların merkezi bir metaforu hâline gelmiştir. Tam aksine, on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllarda ten, geniş bir tema yelpazesini “kapsayan” soyut kavramlar, beden imgeleri ve tasvirleri ile de ilişkilendirilmiştir; nüfuz etme veya maruz bırakma, zırhlama veya damgalama, siperleme veya pullanma gibi. Bu sayede, beden yüzeyi, farklılaşmış ve çoğu kez çıkarlar doğrultusunda ateşleyici özelliği bulunan kişilik soruları için bir müzakere alanına dönüştürülmüştür.³ Modern edebiyatın feragat edip vazgeçtiği kültürel-tarihsel bölgeyi çağdaş sinemanın bu kez kendi iletişim aracıyla geri aldığı düşünülebilir.

² Steven Connor: *The Book of Skin*. Londra: Reaktion Books 2004.

³ Claudia Benthien: *Skin: On the Cultural Border Between Self and the World*. New York: Columbia University Press 2002 [orijinali Almanca 1999].

Tenin, çağdaş kimlik politikalarında –ten rengiyle ilgili siyasal sorunların ötesinde– bile neden birçok bakımdan hâlâ önemli bir semantik ve metaforik alan sunduğunu açıklamak için kısa bir ek bölümün yardımı dokunabilir. Ten bizim en büyük organımızdır ama yine de onu dışarıdan gözlemleme yetisine sahip değilizdir. Ten, içerisi ve dışarıları arasındaki bağı tartar ve yeniden dağıtır; benliğin hangi noktada dünyaya dönüştüğü veya tam tersinin gerçekleştiği hususunda geçişken ve belirsiz bir liminallik tanımlar. Ten, aynı zamanda ölçek ve boyutun dramatize edilişindeki yakın çekiminde dönüş yoludur (bkz.3. Bölüm): Bir yandan, ten etrafımızdaki her yerdedir ve bir birey olarak bizi aşar. Diğer yandan, özel mizacı ve yapısı “çıplak göz” ile görülemez. Bu açıdan, ten elinizdeki çalışmanın merkezi bir varsayımına temas eder. Sinemadaki “içerisi” ve “dışarı”, Ben ve Öteki arasındaki çapraşıklık, dönüşüm ve ihlal yapısal bir tabiata sahiptir, içkin ve köklüdür. Bu özellikleri de sinemanın beden ile süregelen bağını ve yakınlığını gerekçelendirmektedir.

Tenin kendine ait bir hayatı vardır. Yüzümüzün ne zaman kızaracağı veya soluk bir renk alacağı kontrolümüz dışındadır ama bu da bizim bir parçamızdır ve duygusal tepkilerimizle alakalıdır. Ten değişkendir: Kabuğu soyulabilir, kabarabilir, nasır tutabilir ve dökülebilir. Canlıdır ama sürekli ölmektedir, farkında olmadığımız hızlı bir yıkım ve yapım döngüsünün içinde var olmaktadır. “Deri değişimi/derisini yüzme” kavramının eski bir kimlikten sıyrılmak anlamına gelmesi tesadüf değildir. Ten bir zarftır ve bu yüzden de sonsuzdur ve bütündür; fakat ten aynı zamanda kesiği, yarığı ve çizici, yarayı ve kertiği de çağrıştırmaktadır. Ayrıca, ten kültürel anlamda cinsiyet belirleyicidir: Kadınlar için yumuşak, erkekler için sıkı; kadınlar için beyaz, erkekler için esmerdir.



Resim 5.2 *Tuval Bedenler* (The PillowBook): Yazılabilir bir yüzey olarak ten.

Sivilce izleri erkeksi görülebilir zira erkek teni bir kabuk veya zırh olarak algılanmaktadır, öte yandan kadınların teni ise yumuşak ve pürüzsüzdür. Erkek teni bir kılıf veya bir sandıkken, kadın teni daha ziyade hareket edebilir bir açıklık veya bir pencere olarak addedilecek şekilde kullanılabilen bir yüzeydir: Mücevher ve kolyelerin sergilenme alanı olan kadın teni gizlemenin ve açığa çıkarmanın, kendini ifşa etmenin ve tevazu göstermenin, takdimin ve utancın sonu gelmez oyunlarının tuvalidir veya üstü kapalı cazibenin ve mutlak kırılganlığın oynandığı sahnedir. Derisiz kadınların tasvir edilmesi kültürel açıdan bir tabudur çünkü kadın tarihsel ve sanatsal bakımdan teniyle anlatılmaktadır. Buna karşın, derisiz –veya derisi yüzülmüş– erkek zaman zaman (öz)kurtuluşun olumlu bir imgesi olarak sunulmuştur: Marsias efsanesinin kahramanı olan sanatkârdan tutun Sistine Şapeli’ndeki Michelangelo’nun

otoportresine ve *Rock-DJ* (2000) videosunda çekici kadınların dikkatini çekmek için önce soyunup sonra kendi derisini y üzen Robbie Williams'a kadar.

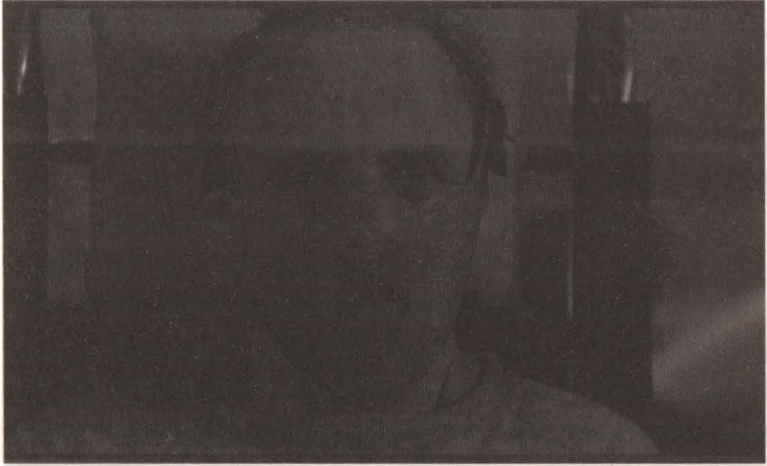
Yinede tene ve temasa karşı gösterdikleri alakayla ilişkilendirilmiş yaklaşımlar yalnızca film kuramındaki beden ihmaline ve şekillendirilmiş algıya karşı duyulan bir tepki değildir. Görme yetisini son derece şatafatlı ve aşırı, bir öykünmeyi ve hatta bir göz merkezilik parodisini çağrıştıracabilecek düzeyde ayrıcalıklı kılan filmler düşünüldüğünde, göz/bakış paradigmasının bir açmaza girmiş olduğu gerçeği gayet barizdir.⁴ Bir önceki bölümün başlangıcında, *Bıçak Sırtı'nın* (*Blade Runner*, ABD, 1982, Ridley Scott) gözü bir ana motif olarak açıkça sergilediğinden bahsetmiştik (Roy Batty'nin [Rutger Hauer] kendi gözlerinin genetik tasarımcısına yaptığı esprinin düşünülmesi yeterlidir: "Senin gözlerinle gördüklerimi keşke kendin görmüş olsaydın"). Ayrıca, bir göze yapılan yakın çekimle başlayan Stanley Kubrick filmi *Otomatik Portakal* (*A Clockwork Orange*, İngiltere, 1971) ile yakında işlenecek suçlar hakkında bilgi sağlayan, gözü andıran örümcekvari tasarımların ve taşınabilir gözlerin bulunduğu, grotesk biçimde bedenden ayrıştırılmış kişilik göstergeleri olan gözlerin bir süs balığıymışçasına plastik bir torba içinde yüzdükleri, bir alışveriş merkezine gelen müşterilerin göz taraması tekniği ile tanınıp karşılandığı, göz merkezci paradigmanın birinin bardağını ta-

⁴ Bu blokla ilgili daha fazla bilgi için bkz. Noël Carroll: "The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (and Beyond)". *Ekim*, No. 20, İlkbahar 1982 içinde; Dan Harries: *Film Parody*. Londra: İngiliz Film Enstitüsü 2000; ayrıca bkz. Jürgen Felix (haz.): *Die Postmoderne im Kino: Ein Reader*. Marburg Schüren 2002. Sinefilik bir çalışma olarak kavramsallaştırılmış olan, Marijke de Valck ve Malte Hagener'in (haz.) *Cinephilia: Movies, Love, and Memory* isimli çalışmaya da (Amsterdam: Amsterdam University Press 2005) bakılabilir.

şılabilecek kadar ileriye götürülerek sergilendiği Steven Spielberg filmi Azınlık Raporu (*Minority Report*, ABD, 2002) da örnekler arasındadır. Filmler ne zamankasten bir kuramsal model sahneleyip bunu gözler önüne serse, ne zaman bu kuram film den çıkıp kendiy le dalga geçiyormuş gibi görünse, bir kurama sahip olmanın bize film üzerinde aslında bir avantaj sağlamadığı görülmektedir.

Önceki bölümde bahsi geçen bir diğ er film olan *Kuzulann Sessizliğı* (*The Silence of The Lambs*, ABD, 1990, Jonathan Demme) ise bu ikircikli bilgi statüsünü (filmin/seyircinin haricinde veya dahilinde) çok açık bir şekilde resmetmektedir. Film, göz merkezci paradigmayı o kadar “açıkça” sahneler, ki bu bile bir pastiş olarak okunabilir. Geleneksel feminist kurama göre, bakışın temsilcisi ve öznesi olan erkek, merkezi bir konum işgal etmektedir; erkeketkin özne olarak bakarken, kadın edilgen özne olarak bakılandır (bkz. 4. Bölüm). Başkarakter Clarice Starling (Jodie Foster) erkekler tarafından dikkatlice bakılan bir objeye defaatle dönüşür ama hepsi tek tip giyinmiş uzun boylu birkaç FBI ajanı tarafından etrafının sarıldığı, cinsiyet ayrımına vurgu yapan bir sahnede, içinde bulunduğu ve gösterişli bir şekilde aktarılmış “bakılmalık” durumunun tamamen farkındadır. Yinede bir FBI ajanı olarak, genellikle erkeklerle tahsis edilmiş silahın fallik gücünü de taşımaktadır. Seri katil Buffalo Bill’in fallus benzeri bir gece görüş cihazıyla kadın kahramanı takip ettiğ i filmin final sekansında, Bill ayakları havaya bakacak şekilde sırtı çaresizce yere gelmiş bir röntgeni parodisine dönüşür: İnsandan ziyade bir böcektir, Hitchcock’un L.B Jefferies’inden ziyade Kafka’nın Gregor Samsa’sıdır. Clarice Sterling’in ikincidüşmanı olan Hannibal Lecter mutlak gücü elinde tutar ama “görüş” yetisi yoktur (Florentine “Belvedere”i veya “manzarası” olan bir odayı arzular), bu sebeple de gücünü fazlasıyla bakış üzerinden değil, kendi

bedeni ve zihni üzerinden kullanır; onun silahı, yamyamlık ve psikanalizdir. Kuramsal odağın bakıştan tene geçişi sır asında, filmin bir paradigma değişimine işaret ettiği söylenebilir: Bu falo Bill'in dürtüsü, başkasının tenini üzerine geçirmenin patolojik arzusudur. Bu bağlamda, "ten", deri değiştirme ve birbirine dikme, sarmalanma ve larvadan çıkma, dönüşüm ve kendini yeniden biçimlendirme motifi en az göz ve bakış motifi kadar merkezidir. Bu yüzdendir ki, *Kuzuların Sessizliği* ten paradigmasının alenen göz paradigmasıyla karşılaştırıldığı ve birbirine hasım kılındığı bir geçiş filmi olarak değerlendirilebilir.⁵



Resim 5.3 *Kuzuların Sessizliği*: Bir tehdit olarak ağız.

Terrence Malick'in *Yeni Dünya: Amerika'nın Keşfi* (*The New World*, ABD, 2005) filmine bakıldığında, hem film kuramının bir dönüşümden geçirildiği hem de birçok çağdaş filmin aynı

⁵ Ayrıca bkz. Waren Buckland ve Thomas Elsaesser, *Studying Contemporary American Film: a Guide to Movie Analysis*. Londra: Arnold 2002: 249-83.

kuramsal meşguliyetler etrafında döndüğü gerçeği ortaya çıkmaktadır. Anlatıbilim öğretileriyle yaklaşıldığında (bkz. 2. Bölüm), olaylar arasındaki bağlar fazlasıyla gevşek olduğu için *Yeni Dünya: Amerika'nın Keşfi* zaman zaman kayıp gitmektedir. Üstelik, film geleneksel devamlılık mantığına önce çağrışım yapıp sonrasındaysa karşı açı çekimi veya bakış uyumunu sakladığında, bakma yapılarının (bkz. 4. Bölüm) temelleri çürütülmüştür. Hafifçesalınankamerahiçbir insanbiçimci gözlem noktasına bağlı kalmadan toprağın ve suyun üzerinde akıp giderken, peşi sıra gelen dış sesler ise istikrarlı ve bütüncül bir odaklanmanın seçilebilirliğini imkânsız kılmaktadır. Film, bugünün ABD eyaleti Virginia'sında bulunan eski İngiliz göçmenleri ile yerlinüfus arasındaki iletişim bozukluğunu ve anlama çabasının olmayışını dokunuş yüklü yüzeyler üzerinde beliren bir dizi temas ve bedensel etkileşimler aracılığıyla etkileyici bir biçimde sahnelemektedir. Dokumalar ve kumaşlar, hayvanlar ve silahlar, insanteni ve giysiler, inşaat malzemeleri ve vücut sıvıları, otlar ve ağaçlar; canlı ve canlı olmayan şeylerin dokunsal özellikleri, dilbilimsel ve kültürel sistemler arasındaki uyuşmazlık yüzünden dokunmaya dayanan dünyayı en az iletişimin gerçekleştirdiği kadar yapılandırmaktadır. Geleneksel Hollywood sinemasında, Amerika yerlileriyle olan etkileşimler başlıca Western filmlerindeki manzaralar, bozkırlar, tepeler ve kanyonlar (Monument Vadisi, Rocky Dağları ve Büyük Ovalar) aracılığıyla iletilmektedir. Bu bölgelerdeki yerliler hem kapıdaki tehlike ve etkileyici bir belirti hem de renkli bir seyirlik veya âni saldırı ânına dek tabiatın kamufle ettiği bir şey olarak hep sömürgeci bir gözle tasvir edilmişlerdir.

Oysa Malick'in sömürgecilik sonrası bakışı sözü edilen gözden tene paradigma değişimini bir temas ve iletişim arayüzü olarak ortaya çıkarmakla kalmaz; birçok Amerikan yerli-

sinin savařlar yüzünden deęil, öksürük nöbetleri, tifüs, zühr e-
vi hastalıklar, alkol ve sömürgeci Öteki ile temasları sonucu
geliřen farklı enfeksiyonlar yüzünden öldüklerine dair tarihsel
hakikate de yakınlařır.

Bu açıdan bakıldığında, dokunma/ten geçiři ayrıca göz/ba-
kış düzlemindeki açmaza verilen (muhtemelen sapkın) bir ce-
vaba, sinestezik *Gesamtkunstwerk* gibi duyuların ahengi kap-
samında dokunsallık aracılığıyla sadece görseli tamamlamak
yerine alternatif bir hedefler bütününe dönüşmektedir. Her
hâlükârda, aradaki iliřki derin bir řekilde ikircikli kalmayı
sürdürürken, temasa geçiři sürecine dahil olmuş herhangi bir
kayda deęer ilerlememe fethumu yoktur. *Çarpıřma* örneğinde ya
da başkasının tenini üstüne giymek isteyen Buffalo Bill'in pa-
tolojik ihtiyaçında görmüş olduęumuz üzere, "birine uzanma
ve dokunma" çağırısı kendi içinde barındırdığı çeliřkilerle başlı
başına endiře vericidir: Skopik düzen içine yazılmış hiyerarři
piramitleriyle karřılařtırıldığında, daha eřit veya "hemzemin"
formda idealleřtirilmiş bu alternatif öznelarasılığın da amaç-
lanmamış sonuçları olacaktır. Bir biliřsel model olarak do-
kunma/ten deęeri bu sebeple bedensel kapsam içinde olma k-
tan ziyade vahři çarpıřmaları, kanlı aşırı özdeřleřtirmeyi ve
mideye indirmeyi, etnik anlařmazlıęı ve ırkçı önyargıyı iřaret
ediyor olabilir. *Çarpıřma*, empatik anlayıř giriřimlerinin hiç
durmadan tam zıt sonuç vermeleriyle bunu kesin olarak res-
metmiřtir: Filmde, öfkenin sakladığı bir hassasiyet arzusu, ař-
kın sapkın bir biçimi olarak saldırı vardır. Cinsel taciz ve bař-
kası tarafından dokunulma korkusu, Öteki'nin yakın bedenine
verilen en yaygın tepkilerdir. Dolayısıyla, bakmaktan dokun-
maya yapılan geçiři, gözetleyen, denetleyen ve cezalandıran
gözden řefkatli bir ele geçiři anlamına gelmez; ne var ki önceki
kuramlardan biriken sorunların hepsini çözmeyi gerektirecek

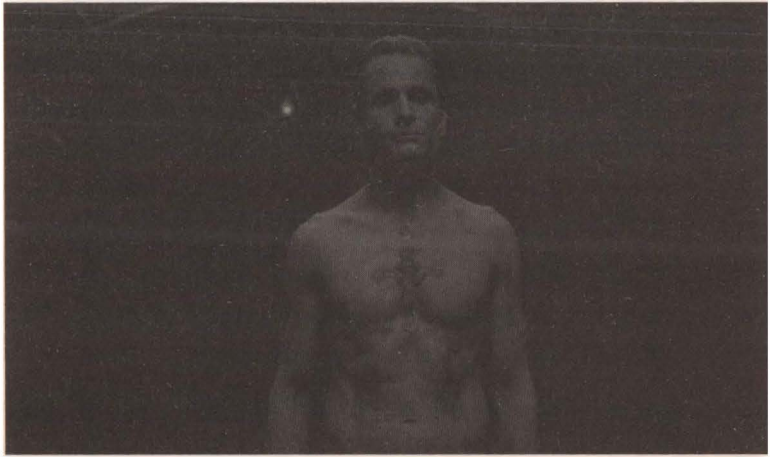
yeni bir paradigmanın yüklenilmesi istenmiyorsa tenin ihmal edilmemesi gereken çelişkileri bulunmaktadır.

Öyleyse, ten hakkında nasıl ussal bir biçimde düşünebiliriz? Bir yanda, ten yalnızca bir kılıf, organların ve damarların, altında saklanan zihnin ve ruhun işleyişiyle ilgili hiçbir sır vermeyen ifadesiz beden yüzeyidir. Bu –hermenötik de denebilecek– perspektiften bakıldığında yüzeyin gizli tuttuğu, analiz veya teşhis yoluyla ulaşılmak istenen saklı bir yapı bulunmaktadır. Diğer yanda, günümüzdeki kültürde tene bir ifade aracı veya yazıt yüzeyi olarak derin bir hayranlık gösterilmektedir. Özellikle de eskiden “içeride” tutmaya alıştıklarımızı şimdi ifşa etmek ve sergilemek istediğimizi gösteren dövmelelerin ve pirsinglerin artışını düşünebiliriz. Deri bu yüzden daima ikirciklidir: Bir tarafta, aynı Möbius şeridi gibi başlangıcı veya sonu olmayan sınırsız bir yüzey; diğer tarafta, beden için bir sargıdan fazlası olan ama anlamsal açıdan verimli bir genişliktir. Sinema açısından, deriyi ve teması merkeze alan konular perde ve seyirci arasındaki bağdan hareketle bedene dayanan önceki kuramlardan daha fazla ağırlık verdikleri bir seviyede kesişirler: “Bizler hiçbir filmi yalnızca gözlerimizle deneyimlemeyiz. Uyum sağlamış algı merkezimizin tarihçesi ve dünyevi bilgisiyle biçimlendirilmiş bedensel varlığımızla filmleri izler, idrak eder ve hissederiz.”⁶ Beden, bir film izlendiği esnada seyirciler tarafından sıklıkla unutulsa veya bilinçli olarak deneyimlense de duyuusal ve estetik deneyim ihtimalinin indirgenemez şartını yine de temsil etmektedir.

Maurice Merleau-Ponty’nin fenomenolojisinden yola çıkan Vivian Sobchack entelektüel anlayışın ve bilişsel becerilerin

⁶ Vivian Sobchack: “What My Fingers Knew: the Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh”. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* içinde. Berkeley, CA: University of California Press 2004: 53-84.

güçlü bir bedensel bileşenle tamamlandığı bir film kuramı geliştirmiştir. Süreç döngüsel ya da öz-pekiştirmelidir: Film bir deneyimin dışavurumudur ve bu dışavurum da başlı başına bir film izleme eyleminden deneyimlenmekte, bir ifade deneyiminin neticesi hâlini almaktadır: “Deneyimin deneyim yoluyla ifadesi.”⁷ Merleau-Ponty’nin yolundan giden Sobchack kelimelerle etkileyici bir şekilde oynayarak bu çifte yapının diyalektik bir sentez içinde reddedilmez olduğunu öne sürmekte ama daima değiştirilebilir bir formda ısrar etmektedir:



Resim 5.4 Şark Vaatleri (*Eastern Promises*): Başarıların işareti olarak ten.

Geleneksel ve çağdaş film kuramları sinemaya yalnızca hayatı ifade eden hayat, deneyimi ifade eden deneyim olarak eğılmemişlerdir. Algı deneyiminin karşılıklı sahiplenilişini ve onun filmi yapan kişi, film ve seyirci tarafından nasıl ifade edildiğini de irdele memişlerdir; izleyicilerin hepsi izlemekte, ifadeye rağmen algıyı ve algıya rağmen ifadeyi refleks ve yansıtmacı olarak teşkil eden dinamik ve yönsele açıdan geri

⁷ Vivian Sobchack: *The Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1992: 3.

alınabilir eylemler içindeki katılımcılar konumundalardır. Elbette, şekillendirilmiş varlığın ortak yapıları ve dünyada varolmanın benzer suretleri sayesinde sinema ile iletişimin öznelarası temelini sağlayan da deneyimin bu müşterek kapasitesi ve sahipliğidir.⁸

Seyirci, film ve yönetmen arasında sinemada gerçekleşen öznelarası iletişim deneyim algısının ve algı deneyiminin en tepeye yerleşmesine izin veren şekillendirilmiş deneyimin ortak yapılarına dayanmakta ve onlar sayesinde geçerli kınılmaktadır. Filmleri tüm bedenimizle bedensel olarak soğururuz. İşlenmekte olan bilişsel bilginin veya bilinçdışı özdeşleşmenin dile gelip bizi başka bir düzeyde kuşatmasından bile önce imgelerden etkileniriz. Sobchack, bedensel ve intermodal algının indirgenemezliğine ve içsel tabiatına vurgu yapmaktadır çünkü hiçbir duyu tek başına işlevsel değildir. *Piyano*'nun (*The Piano*) ilk birkaç karesinin analizini yaparken, perdede görülenlerin görsel algısından ve bilinçli tanımlamasından daha önce parmakları tarafından "bilindiğini" öne sürmektedir: Yani gözlerden önce ellerle sahip olunan bakış.

Piyano'nun ilk dakikalarını izlediğim esnada [...] görünürde olağanüstü bir şey gerçekleşmişti. "Neredeyse körlüğüme," "tanımlanamaz bulanıklığa" ve gözlerimin imgeye direnişine rağmen *parmaklarım baktığının ne olduğunu biliyorlardı*; ve bu, o parmakların doğru yere kondukları karşı aç çekimden (yani öznel olarak "bakıldan" ziyade parmakların nesnel olarak görülebilecekleri bir yere konmasından) *önceydi*. En başından itibaren gördüğüm şey, aslında tanımlanamaz bir imge *değildi* fakat yine de görme yetim içinde bulanıklaşmış ve belirsizleşmişti. Ne olursa olsun gözlerim "onu ayırt etmeyi" başaramıyorlardı. İlk kareden itibaren (gerçi ikinci ka-

⁸ Vivian Sobchack: *The Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1992: 5.

reye dek bilinçli olarak bunun farkında değildim), parmaklarım o imgeyi *idrak etmişler*, neredeyse duyumsanamaz bir dikkat ve beklenti çınlamasıyla *yakalamışlardı* ve perdede aktarılan öznel ve canlı durumda “kendikendilerini” perde dışındaki bir imkân olarak algılamışlardı. Bu da bedensel kapsamımı bilinçli bir şekilde düşünüp tasvir etmemden önceydi. “Ah, şu anda o parmaklara bakıyorum.” Elbette, bilinçli tanımlamadan önce bu parmakların “o” parmaklar olduklarını anlamamıştım; kendi parmaklarımdan belli bir mesafede ve kendi “oradalıkları” içinde nesneldiler. Daha ziyade, o parmaklar ilk olarak duyumsal ve duyusal açıdan “bu” parmaklar olarak bilinmiş ve hem perdede hem de perde dışında muğlak biçimde konumlandırılmışlardı: öznel olarak “burada” olduğu kadar nesnel olarak “orada”; imgenin olduğu kadar “benim.” İlk karedeki “neredeyse körlük” sayesinde şoke edici bir aydınlanmanın yaşanmasınormaldi ama ikinci kare ve açılmış parmaklarımdan dünyaya bakan bir kadının karşı açılı çekilmiş öznel kareleri gerçekten de hiçbir şok yaşıtmamışlardı. Bunun yerine, parmaklarım — ve yansıma olarak değilse de refleks olarak benim — tarafından zaten bilinen zevkli bir sonuçlanma ve onaylama vardı.⁹

Sobchack’ın bu sahne için yaptığı anlamlı tarif, fenomenoloji gibi şekillendirilmiş algıya dayanan bir kuramın farklı bir özdeşleme anlayışı geliştirmek zorunda olduğunu vurgulamaktadır. Önceki bölümlerde, film ve seyirci arasındaki bu özel bağı tarifieden birkaç modeli özetlemiştik: Örneğin, Christian Metz birincil ve ikincil özdeşlemeyi birbirinden ayırır. Birincil olan, filmi en başta yapılandıran algısal eylemle birlikte özdeşlemeyi işaret ederken, ikincil olan ise kurmaca karakterlerle birlikte özdeşlemeden bahseder. Neoformalist yaklaşımlar

⁹ Vivian Sobchack: “What My Fingers Knew: the Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh”. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* içinde. Berkeley, CA: University of California Press 2004: 53-84.

filmdeki karakter ile sinemadaki seyirciyi belli bir (bilişsel, duygusal) hizaya sokan ipuçlarını araştırırlar. İster psikanalitik ister bilişsel etkilenimli olsun, her iki kuram da film ve seyirci arasındaki ilişkiyi soyut bir zihinsel düzleme yerleştirir. Sobchack ve diğer fenomenolojistler ise öteki ile yüz yüze bir duygudaşlık konumunun çifte ve eşzamanlı bir benimsenişini önerirler. Bu benimseniş içinde kişinin kendi şekillendirilmesinin farkında olması, Öteki veya başka bir durum için gösterilecek empatinin tamamen indirgenemez koşuludur.

Algı, canlı bir bedende konumlanmış özneliliği şart koştuğu için film deneyiminin de diğer deneyim biçimlerinden aslında bir farkı yoktur.¹⁰ Dolayısıyla, (filmdeki) imge ve (seyirci) bedeni imleyen ve imlenen arasındaki semiyotik ayrıma dayanarak karşılaştırılmazlar. Steven Shaviro bu durumu şöyle vurgulamaktadır:

Sinemanın en büyük gücü anlamların ve kimliklerin içini boşaltma, duyular ve kökenler olmadan benzerlikleri çoğaltma kabiliyeti olabilir. [...] Perdedeki bedenlerde ve imgelerde yapısal bir eksiklik, iptidai bir ayrım yoktur ama belirmeler ve ortadan yok olmalar, dönüşümler ve uzun süreli devamlılıklar ile kendi bedenimin verdiği psikolojik ve duygusal cevaplar arasında bir süreklilik vardır. En önemli ayrım hiyerarşik değil, bedenler ile imgeler veya gerçek ile gerçeğin sunumları arasındaki ikilidir. Tarafsız olarak nitelenebilecek bedenler ve imgeler arasındaki çeşitli ve sürekli değişene etkileşimlerin farkına varma sorunudur: Durgunluğun ve hare-

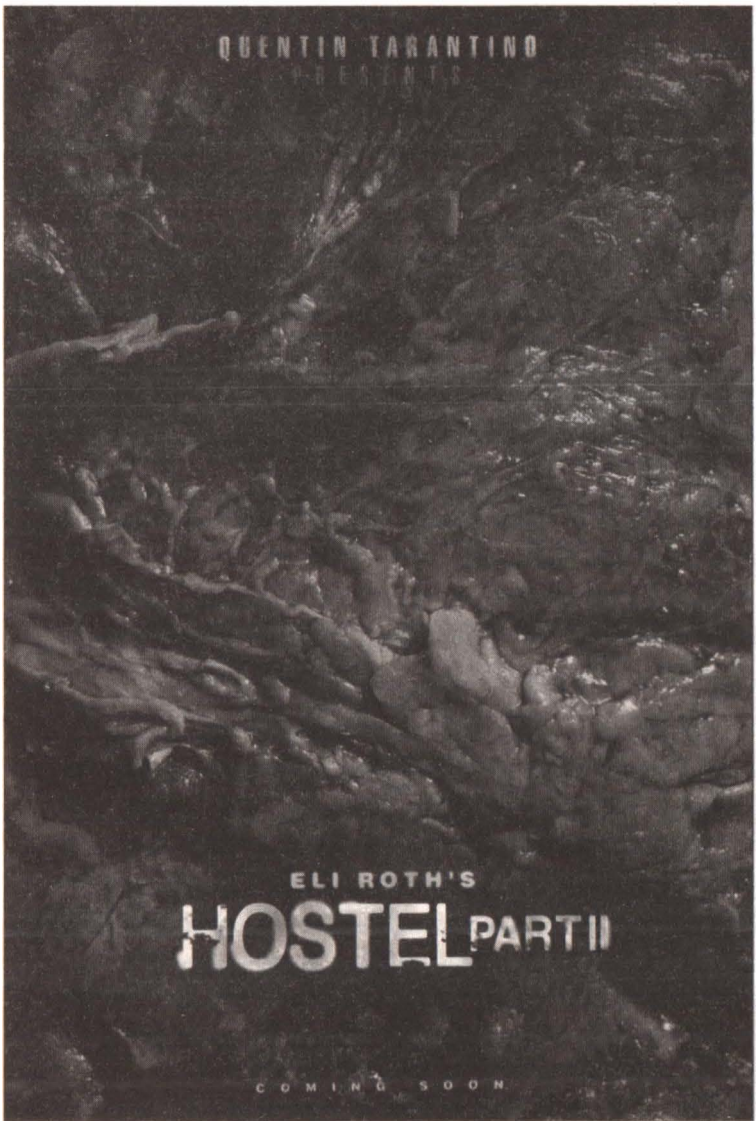
¹⁰ Vivian Sobchack: "Beating the Meat/Surviving the Text, or How to Get Out of the Century Alive". *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* içinde. Berkeley, CA: University of California Press 2004: 165-78.

ketin, eylemin ve tutkunun, karışıklığın ve boşluğun, aydınlığın ve karanlığın kademeleri.¹¹

Shaviro hem psikanalitik kuramların alametifarıkası olan “yapılandırıcı eksikliği” hem de en çok neoformalistlerinin andıkları anlatı üstünlüğünü bir kenara atmaktadır. Doğrudan, kişinin kendi bedenine ve perdede olanlara verdiği psikolojik ve duygusal tepkilerin arasındaki sürekliliğe (ve tersinirliğe) odaklanmaktadır. Buraya kadar bahsi geçen, film ile seyirci arasında bir mesafe veya ayırım bulunduğu varsayımına dayandırılmış birçok kuramın aksine fenomenolojik yaklaşım iki taraf arasındaki etkileşimin, sürekliliğin ve geçişin altını çizmektedir.

Bir sorunun farkında olunmalıdır: Herhangi bir kuramın merkezindeki unsur olarak bedene retorik bir sesleniş fenomenoloji kapsamında film ile seyirci arasındaki mesafeyi kendiliğinden yok etmez. Elbette, durmaksızın bedenden bahseden birçok yaklaşım vardır ama bu yaklaşımlar, bedenin fenomenolojik deneyimiyle sorunsuzca uzlaşamayan bir ideolojiye sahip Kültürel Çalışmalar’dan aşına olduğumuz temsil paradigmasına sadık kalırlar. Beden, bir projeksiyon ekranı ve bir bakış objesiymiş gibi görüldüğünde algısal, duygusal, duyumsal bir mesele olmaktan ziyade erotik fetişizmin ve somutlaştırılmış, yabancılaşmış metanın mekânı olarak göz merkezci yaklaşımlar tarafından bile önemli sayılmıştır.

¹¹ Steven Shaviro: *The Cinematic Body*. Minneapolis, MN ve Londra: University of Minnesota Press 1993: 255f.



Resim 5.5 *Hostel: Part II*'nin afişi: Derinin altına girmek.

Fenomenolojik paradigma 1990'lerden bu yana çok güçlü bir ivme kazanmış ve kendi türevlerini ortaya çıkarmıştır. Daha sonra tekrar değineceğimiz Laura Marks'ın çalışmasının

haricindeki makalelerden birkaçı, göz merkezci paradigmayı karşı aynı tatminsizliği taşıdıkları ama diğer duyuların görevlerini farklı biçimlerde kavramsallaştırdıkları için dikkate değerdir. Temsili paradigma çerçevesinde kalarak, dokunma ve eller tasvirine¹² veya daha yenilikçi bir ifadeyle, geleneksel sinemanın (güya) bedenden ayrılmış algısının üstesinden gelen, yapısını bozan ve onu sorgulayan avangard uygulamalara yoğunlaşılabilir. Üç örnek yeterli olacaktır: 1933'te ayrılanı dek Almanya'da (ve diğer işlerinin yanında, Bauhaus'ta öğretmen olarak) çalışmış Macar ressam ve öncü avangard László Moholy-Nagy her duyuya eşit ağırlık vermeye çalışan bir sanat pratiği ve film kuramı geliştirmiştir. Hızla gelişen bir modern hayat-dünya içindeki sanatın işlevinin; teknolojik, kültürel ve toplumsal modernleşmenin getirdiği sonuçlara ayak uydurmasına yardım etmek adına (genellikle parçalanmış) bireye bütüncül bir dille hitap etmek olduğuna inanmıştır. Dolayısıyla, beden ve tüm duyuların film aracılığıyla öğretimi, bireyi daha çapraşık algısal görevler ve çağdaşlığın psikolojik unsurları ile aynı hizaya getirme amacını taşımaktadır. Moholy-Nagy "kişinin içinde yaşadığı zamanın isterlerini karşılamaya meyilli duyumsal zevk potansiyelinin en yüksek, en eksiksiz düzeyine ulaşabilmesinin yalnızca öznenin duyusal algısının gelişimi sayesinde olabileceği varsayımıyla hareket eder."¹³ Deri, temas ve dokunma üzerinde yoğunlaşmış her fikirde ol-

¹² Örneğin bkz. Joe McElhaney: "Fritz Lang and the Cinema of Tactility". Alice Autelitano *et al.* (haz.): *I cinque sensi del cinema: The Five Senses of Cinema* içinde. Udine: Forum 2005:299-314. Ayrıca, temsil olarak el başlığı üzerine çok sayıda film de bulunmaktadır, örnek olarak *Hände* (Almanya, 1928/29, Hans Richter), *The Beast With Five Fingers* (ABD, 1946, Robert Florey), *Kesik El (The Hand)* (ABD, 1981, Oliver Stone), *Der Ausdruck der Hände* (Almanya, 1997, Harun Farocki).

¹³ Jan Sahli: *Filmische Sinneserweiterung: Laszlo Moholy-Nagy's Filmwerk und Theorie*. Marburg: Schüren 2006 (Zürcher Filmstudien 14): 24.

duğu gibi, bu yaklaşımda da alıcı özneye filmsel materyalden daha güçlü odaklanılmıştır. Estetik deneyim estetik objeden daha önemli bir hâl almıştır.

Avangard içinde, seyirciye, dönüştürülmüş duyumsal bir hitapta bulunmanın ikinci örneği ise esasen feminist sorunları ön plana çıkartan, durumsal bir “aksiyon sineması” olan Valie Export’un *Tapp- und Tastkino*’sudur (1968, *Tap and Touch Cinema*).¹⁴ Sanatçının çıplak gövdesini örten (ve bir sinema salonunu andıran) perdeli bir kutu, oradan geçen insanların dışarıdan görünmeyen kadın göğüslerine elle-ve-dokun (tap-and-touch-cinema) sineması içinde dokunmalarına olanak tanımaktadır; bu, hem ticari sinemada kadın bedeninin somutlaştırılıp nesnelleştirildiğine hem de sinemanın görselden dokunsal temsile doğru muhtemel bir tutum değişikliğine gittiğine dikkat çekmektedir. Üçüncü örnek ise Anthony McCall’un sade ve zarif enstalasyonu olan *Line Describing a Cone*’dur:

Bir çemberin şekillenmesini gösteren otuz dakikalık bir film karanlık bir odada duvara yansıtılır. Projektörden gelen ışık huzmesi yapay duman sayesinde net bir şekilde görünürken, ışık huzmesi bir çizgiden tam bir koniye doğru adım adım genişlemekte ve duvardaki çember yavaş yavaş kapanmaktadır.¹⁵

Her tür projeksiyonun temel ögesi olan ışık bu sinemasal enstalasyon içinde artık temsil filminin kodlanmış bilgisini görünür ve okunaklı kılan saydam bir araç olmaktan çıkmakta, ama projeksiyonun yaydığı huzme başlı başına ışığı görünür

¹⁴ <http://thegalleriesatmoore.org/publications/valie/valietour3.shtml> ve www.vaheexport.at/en/werke/werke/?tx_ttnews%5Btt_news%5D=1956&tx_ttnews%5BbackPid%5D=4&cHash=6d9b20c733; ayrıca Bkz. Wanda Strauven: “Touch, Don’t Look”. Alice Autelitano *et al.* (haz.): *I cinque sensi del cinema: The Five Senses of Cinema* içinde. Udine: Forum 2005: 283-97.

¹⁵ Joachim Jäger *et al.* (haz.): *Beyond Cinema: the Art of Projection. Films, Videos and Installations from 1963 to 2005*. Ostfildern: Hatje Cantz 2006: 130.

kılmaktadır. Seyirciler dumanla kaplı odada ışık konisinin içinden geçer, dekorla etkileşime girer ve sanat eserinin fiziksel bir parçası ve katılımcısına dönüşürlerken ışık elle tutulur bir hâl almaktadır.

Seyircinin ve seyircinin filmle (bedensel) temasının verimli bir şekilde kullanıldığı bir diğer alan da sinemasal tür araştırmasıdır. Kültürel değer hiyerarşisinin altında yer alan üç sinemasal türü —melodram, korku ve pornografi— ele alan Linda Williams etkilenen ve etkileyen varlıklar olarak seyircilerin bedenselliklerinin oynadığı rolü bizlere güçlü bir biçimde hatırlatmaktadır. Melodramdaki ağlama karşısında dökülen endişe dolu terler veya korku-gerilim filmlerindeki kanayan bedenler ve pornografideki cinsel eyleme (erkek) seyircinin verdiği tepki gibi doğrudan bedensel tepkiler tanzim edilmiş anlatının geleneksel düzenine kıyasla bir aşırılığın altını çizmektedir. Fakat bu, üç sinemasal türün genellikle sahip olduğu düşük itibarın nedenlerinden yalnızca biridir. Williams'ın "beden türleri" (çoğunlukla kadınsal) bedeni çarpıcı, kontrol edilemez duyguların hâkimiyetinde sergilemektedir. Bu, aciz sesler çıkararak aniden hareket eden ve kontrolsüz bir şekilde salınan bir bedendir. Düşük kültürel statü bedeninin en az dilendirilmiş tezahürlerle görülmesinden, fakat aynı zamanda da böylesi bedensel tepkilerin seyirciyi kuşatmak ve ona "dokunmak" için yayıldıkları gerçeğinden türemektedir: "Sinemasal beden türlerinde, [...] bu türlerin başarılı olup olmadıkları perdede görülenleri izleyicinin duygusal açıdan genelde ne kadar taklit ettiğiyle ölçülmektedir."¹⁶ Bu türlerin bedensel sınırlarla (gözyaşı, kan, ter, sperm) doğrudan alakalı olmaları onları (kültürel ama aynı zamanda sansürcü) şüpheliler yapmaktadır; zira modern estetiğin temel bir kuralını, seyirci ile eser arasındaki (tarafsız) mesafeyi ihlaletmektedir: "Bu türleri

¹⁶ Linda Williams: "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess". *Film Quarterly*, Cilt 44, No. 4, Yaz 1991: 2-13 içinde.

diğerlerinden ayırıp aynı kümede toplayan şey uygun estetik mesafenin bariz eksikliği, hislere ve duygulara gereğinden fazla müdahil olma niyetidir.¹⁷ Williams’a göre, psikanalizden bilinen bazı öyküsel fantezi senaryolarının devreye sokulması sayesinde aşırılık ve bedensel taklitçilik soğurulmuş, yerinden edilmiş, yatıştırılmıştır. Bu sinemasal türlerin uyandırdıkları büyülenme ve korku bu süreç içerisinde psikanalizdeki şu temel metaforlara yeniden bağlanır: iğdiş edilme kaygısı (korku filmleri), anneye duyulan ensest bağlılık (melodram) ve ana-babaları da içeren primordiyal sahne (pornografi).

Ayrıca, Barbara Creed, korku filmleri konusunda Julia Kristeva’nın hiçbir sınırı, kuralı veya değişmez konumu kabul etmeyen ve kimliği, sistemi ve düzeni altüst eden “sefillik” kavramının önemini vurgulamaktadır. Kristeva bu kavramın içine tükürük, idrar, dışkı ve gözyaşları gibi ne beden bir parçası ne de bedenden tamamen ayrı sayılabilecek bedensel ifrazatları da dahil etmektedir (bu bağlamda, tene benzerler). Korku filmi üç nedenden dolayı önemlidir: İlki, sefillik –ağır yaralı veya ölü bedenler, bedensel ifrazatlar, boşaltımlar ve zayıtimgelerini sergilemesidir. İkincisi, canavarlığın sefillik ile birleştirilmesidir; sefillik salt bir sınır görüşüyle karşı karşıya gelirken, canavar ise insan ile insan olmayan arasındaki sınırların ötesine geçmektedir.

Üçüncü neden ise Creed’in (korku filmlerinin bir dizi anlatı analizlerine dayanarak) korku filminin sefillik ile anneliği birbirine bağladığını öne sürmesidir; diğer bir deyişle, kelime anlamıyla anne veya annelik işlevlerini benimseyen örneklerde olduğu gibi. Bu yüzden, korku filmlerinde sefil (deforme, sınırsız, biçimi bozulmuş) bedenler tarafından tehdit edilen de (toplumdaki, ailedeki ve öznedeki) değişmez sembolik düzendir. Dolayısıyla, Creed’e göre korku türünün işlevi açıkça

¹⁷ Linda Williams: “Film Bodies: Gender, Genre, and Excess”. *Film Quarterly*, Cilt 44, No. 4, Yaz 1991: 5 içinde.

sergileyerek, temalaştırarak ve dile getirerek (cinselliğe ve fizikselliğe bağlı) sınırları ve yasakları din sonrası, özgürlükçü bir toplum içinde muhafaza etmektir. “Korku filmi, nihayetinde, sefilliği defedip insan ve insan olmayan arasındaki sınırları yeniden çizmek için sefillik (ceset, bedensel ifrazatlar, canavar dişi) ile bir yüzleşme yaratmaya çalışır.”¹⁸ Sınırlar daha net çizgilerle yeniden çizmek için aşılrken, sinemanın düzenleyici ve denetleyici işlevi “ihlalin” cezalandırılmasının ardından bu yaklaşımı belirgin kılmaktadır. Williams da Creed de toplumsal değer düşürümü, kültürel dışlama ve otoriter yasaklama ile gelen filmdeki söylemin içgüdüsel dolaysızlığı ve doğrudanlığına vurgu yaparlar. Şayet beden, nakşetmenin kültürel bir aracısı olarak kavramsallaştırılırsa genelde ve özellikle de her daim popüler eğlence ile ilişkilendirilmiş sinema da kitle iletişim araçlarına atfedilen suçlayıcı etkilerle sürekli karşı karşıya kalacaktır. Bu sebeptendir ki, böylesi sinemasal türler aynı ölçüde uzun bir sistemli düzenleme ve disiplin suçu tarihine sahiptirler.

Benzer şekilde, erken dönem sinema araştırmaları da – 1980’lerden bu yana Film Çalışmaları bölümlerinde en üretken bölümlerden biri – dikkatleri dokunsal algının rolüne kaydırmıştır. Cahil bir köylünün modern şehre verdiği naif tepkileri özellikle sinemaya gittiği anlarda tanımlayan “taşralı filmler”, perdedeki sunumlarıyla birlikte olayların ve karakterlerin gerçekliğinin bu köylünün kafasını nasıl karıştırdığını öne çıkarırlar. Sinemanın ilk yıllarıyla ilgilenen bazı bilim adamlarının böylesi filmlerden çıkardıkları sonuç, sinemaya gitme eyleminin kent toplumları için bir çeşit eğitim fırsatı sunduğu yolundadır. Metropoldeki yaşamın toplumsal dolayımı aşağıda sıralanan kabiliyetlere hayati bir şekilde bağlı olduğu için, bu eğitim gerçek ve imgesel (perdeye, diğer insanlara, nesnelere,

¹⁸ Barbara Creed: *The Monstrous Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Londra, New York: Routledge 1993: 14.

olaylara) mesafenin öğrenilmesini zorunlu kılmıştır: Toplu taşıma, sürat, anonimlik, mesafe ve yakınlık açısından (kişinin kendi sahip olduğu ve Öteki'ndeki) bedene yoğun bir dikkat gerektiren modern metropolün çıplak mekânsal boyutları ve montaj (seri üretim) bandı. Kentsel ortamlar görme ve işitme gibi mesafeyle ilgili duyuları koklama ve dokunma gibi fiziksel yakınlık yaratan duyulara üstün tuttuğu içindir ki, sinema da, kentle en doğrudan (karşılıklı) bir bağlılık ilişkisi içerisinde olan araç olarak, bu disipliner rejim içerisinde rol almıştır: Filmlere sezgisel olarak –yumruk yumruğa bir dövüşü ya da bir kadının soyunmasını izleyip– tepki veren ve fiziksel ve dokunsal teması arzulayan “taşralı”, görmenin (ve daha küçük bir dereceye kadar, duymanın) mesafe koyucu eylemi üzerindeki bir saplantıya aalenendayanan doğrucu davranışın seyircilere anlatılması adına alay konusu edilmiştir.¹⁹

Film tarihi içerisinde, bu kitapta ana hatlarıyla çizdiğimiz akımın –mesafeli bir dışsaldan doğrudan bedensel bir temasa– geleneksel sinemanın doğuşuna tersten de olsa yol açan ilk unsur olduğu iddia edilebilir: Geleneksel sinemanın gücünün açığa çıkması için seyirciler mesafeyi ayarlamayı öğrenmek, bireyselleştirilmiş alımların zevkine varmak ve sessiz düşünmeye alışmak zorunda kalmışlardır. Daha geniş bir açıdan temas paradigmasına ait olan kuramsal yaklaşımlar, hâliyle, geleneksel paradigmayı (sinemanın ilk yılları, avangard, geleneksel sonrası) farklı yollardan aşan filmlerle ilgilenmektedir.

Bu nedenle, Laura Marks, *The Skin of Film (Filmin Teni)* eserinde ticari Hollywood sinemasının dışında üretilen film

¹⁹ Bkz. Thomas Elsaesser: *Filmgeschichte und frühes Kino: Archäologie eines Medienwandels*. München: edition text + kritik 2002: 71–4; Wanda Strauven: “Touch, Don’t Look”. Alice Autelitano et al. (haz.): *I cinque sensi del cinema: The Five Senses of Cinema* içinde. Udine: Forum 2005: 283-97; Miriam Hansen: *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1991 : 25-30.

ve video prodüksiyonlarını ele alır.²⁰ Bellek ile somut olarak tezahür eden duyu algısı arasındaki bağlantıyı ortaklaşan 1980 ve 1990'lardaki etnografik film denemelerinin bir analizine dayanarak, Deleuze'ün zaman felsefesi ile Sobchack'ın fenomenolojisi ortasında duran bir kuramsal yapı geliştirir. Marks'a göre, filmin teni;

kendi maddeselliği ve sunulannesine ile onu algılayan arasındaki temas aracılığıyla filmin ifade ettiği biçimi vurgulamak için yapılmış bir metafor arz etmektedir. Görünün bile kendi başına, kişinin sanki gözleriyle filme dokunuyormuşçasına dokunsal olabileceği bir biçimi ileri sürmektedir. Buna dokunsal görsellik diyorum.²¹

Bir beden in yakın çekimi (örneğin, bir hayvanın teni veya kibar ıksaçlar, ürpermiş tüyler) veya kendi maddeselliği içindeki filmin yanında diğer göze çarpan ve ilgi çekici oluşumlar gibi genellikle dokunsallıkla yüklenmiş bir yüzey tasviri olan filmin yüzeyi, neredeyse var olmuş ve gerçeğe dönüşmek için filme ihtiyaç duymuş anıları ortaya çıkarmaktadır. Femonolojik terimleri kullanan Marks, anıları salt iç-psişik olaylar olarak değil, algısal aygıtın tamamını barındıran süreçler olarak alır, zira anılar gibi inşalara da her şeyden önce olanak sağlayan, insanın dış dünyayı algılama kabiliyetidir.

Ten yine de yalnızca filmin maddeselliğinin bir metaforu olarak ve gösterilenin temsili düzeyinde değil, aynı zamanda Marks'ın ilgilendiği —film denemeleri adı verilen— bu filmle-

²⁰ Laura U. Marks: *The Skin of Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*. Durham, NC ve Londra: Duke University Press 2000, ve aynı zamanda *Touch: Film and Multisensory Theory*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 2002.

²¹ Laura U. Marks: *The Skin of Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, NC ve Londra: Duke University Press 2000: x. Takip eden alıntılar bu kitaptır.

rin sirkülasyonunda da bir rol oynar. Bu tarz bir film “yerel yayından üniversite konferans salonuna, toplantı salonundan sanat müzesine, yönetmenin ailesi için yapılan bir gösterimden sanatkârın işlettiği bir merkeze kadar belirli, izlenebilir yolları takip eden” (s. 20) gişe rekortmeni Hollywood yapımlarının aksine, farklı bir seyirci türüne dayanmaktadır. Bu yapımların zor erişilebilir olmaları, (çoğunlukla az sayıda olan) kopyalarda kullanılan görünür izlekler ve genellikle daha aktif olan alımlama süreci (sıkça uyarılarla çerçevelenmiş gösterimler, yönetmenle yapılan sohbet ve soru-cevap seansları) seyircilerin bizzat filmin “teninin içine girmelerini” ve kabullenme eylemlerini filmin içine daha aktif bir şekilde kazımalarını kolaylaştırmaktadır. Böylesi bir sinema anlayışı çift taraflı bir süreci baz alan farklı tipteki bir temasın varlığını ve film ile seyirci arasındaki transferin ispatını ortaya koymaktadır. Öte yandan, hasılat rekortmeni filmler aynı gün içinde dünya genelindeki sinemalarda gişe yapan özdeş kopyalarından ve multipleksleri içindeki projeksiyon alanlarında yaptıkları tekdüze yeniliklerinden hareketle daha standart bir kabullenme biçimi sunmaktadır.

Gözlerin de bir dokunma organı olarak işlev gördüklerini, kendi deyimiyle dokunsal imgelerin daha karmaşık bir çoklu-duyusal algıya hitap ettiklerini savunan Marks, çeşitli farklılıklardan yola çıktığı dokunsal algı görüşüne ulaşır:

Dokunsal görselliğe yeniden değer biçerken, duyumsal bir tepkinin algılayan kişi ile duyusal nesne arasındaki mimetik ilişki aracılığıyla — soyutlama olmaksızın — elde edilebileceğini düşünüyorum. Bu ilişki, algılayan kişi ile temsil yoluyla dolaymlanan nesne arasında daha ilk başta bir ayırım koymayı gerektirmez.

Pek çokları gibi —ve mimesisin canlanışını ve 3. Bölüm’de bahsi geçen ayna nöronlarının keşfini hatırlatacak şekilde —

Marks da bedensel, şekillendirilmiş ve dokunsal bir kabul için temsil paradigmasının üstesinden gelmeyle ilgilenmektedir. Bunun için de sık sık sanat tarihine –özellikle de sinemaya taşınmış Alois Riegl’in dokunsal kavramına (esasen geç Roma sanatına ve Mısırlıların sembolik lisanına bağlı olarak geliştirilmiştir) ve bu kavramın optik ile olan zıtlığına – başvurmuştur.²²

Sobchack ya da Marks gibi yazarlar imgelerin yüzeyinden veya sinemanın özgül zamansallığından bahsederken zaman zaman Gilles Deleuze’e atıfta bulunurlar ama onların kuramları bu yüzeyleri ya da zamansallıkları algılayan (Deleuzcü olmayan ve daha doğrudan görüngüsel olan) özne mefhumuna dayanmaktadır. Film ile seyirci arasındaki ilişkiden bahsederlerken, imgeleri, algılayan bir özne olmadan içkin bir düzlemin üzerinde gören Deleuze’ün aksine, “şekillendirilmiş algıyı” ya da “özel belleği” dile getirmelerinin nedeni budur. Bu açıdan, Claire Perkins’in temkinli görüşleri potansiyel kuramsal gelişigüzelliğin önemli bir andacıdır:

Deleuze [...] gerçekten de sinemasal eseri herhangi bir özne veya nesne anlayışının önüne koyar. [...] İmge kendi içinde konuyu barındırır, imgenin ardına gizlenmiş konunun bir belirtisi değildir. Bergson’un yolundan giden Deleuze’e göre, bilinç dışarıda bir yerde ya da şeylerin yüzeyindedir ve imge ile “şeyi” birbirinden ayırt edilemez biçimde betimlemektedir. Marks imgenin yüzeyine duyduğu ilgiye rağmen, bu yüzeyi algılamak için fenomenolojik özneye bel bağlamakta

²² Antonia Lant “Haptical Cinema”. Ekim, 74, 1995: 45-73 içinde; David Trotter: “Stereoscopy: Modernism and the ‘Haptic’” *Critical Quarterly*, 46, 4, 2004: 38-58 içinde. “Haptik” kavramı aynı zamanda Gilles Deleuze tarafından *Francis Bacon: the Logic of Sensation* (çev. Daniel W. Smith). Londra: Continuum 2003 [orijinali Fransızca 1983]’de de sıkça kullanılmıştır.

ve bundan hareketle, şekillendirilmiş izleyicilik kavramını devreye sokmaktadır. Deleuze bedensel algıyı üstün tutmanın, ya eylemi yerine getiren bir özne ile ya da eyleme teslim olan bir nesne ile yeri değiştirildiğinde, eylemin kendi değerini düşürdüğünü savunmaktadır. Marks ise incelenen eserlerin dışlama ve tesis etme amacıyla izleyici için yapıldıklarını düşünmektedir — bunlar, algı eyleminin altı çizilmektedir. Deleuze’e göre, sinemayı oluşturan devrim imgeleri kümesi kesinlikle hiç kimseye hitap etmemektedir; içinde “göz bile olmayan” bir Belirştir bunlar.²³

Diğer bir deyişle: Deleuze bilincin var olabileceğinden bahsetse de fenomenolojinin tam merkezindeki yönelimsellik mefhumunu tanımamaktadır.

Ayrıca temas ve dokunma motifi de fenomenolojiden çok etkilenmemiştir, bu motif, “sömürgecilik sonrası çalışmalar” ile kolayca ilişkilendirilebilecek başka kuramlarda önemli bir rol oynamaktadır. Örneğin, Hamid Naficy, “aksanlı” sinema (*accented cinema*) kavramını geliştirdi. Naficy’e göre, ötekilik belirtileri yalnızca yönetmenin kendi göç veya sürgün tecrübelerinden kaynaklanmamakta, bu belirtileri aynı zamanda kendi (zanaat) üretim tarzlarının bir parçası olarak sergilenmektedir. Bu filmler yerleşik kurumların açık zıt konumlarında değil, Naficy’nin tabiriyle “çatlaklarında” belirir ve geçiş sınırlarındaki alanları, teması çeşitli yöntemlerle kolaylaştırma amacındaki sinema adına üretken biçimde kullanırlar; bunların arasında yitik bir ülke veya ütöpik bir gelecek, farklı etnik geçmişlere sahip insanlar veya coğrafi açıdan dağınık bir diaspora bulunabilir. Ulus-aşırı seyircilere özgü sinema genellikle sürgünde yaşayan veya göçmenlik geçmişi bulunan sanatçı-

²³ Claire Perkins: “This Time, It’s Personal”. *Senses of Cinema*, No. 33, Ekim-Aralık 2004 içinde: http://archive.sensesofcinema.com/contents/books/04/33/touch_laura_marks.html (erişim tarihi 29 Ocak 2009).

larca yapılmıştır. Kamusal olmayan, hususi ve samimi kaynağı işaret etmek için imgelere; görsel olmayanın, temasa ya da kokuyla dair olanın hatıralarına öncelik veren ise "dokunsal görülerdir."²⁴ Marks'ın aksine, Naficy "temsil" paradigmasını Kültürel Çalışmalar ile paylaşmaktadır ama sözünü ettiği filmlerin bir çoğu, görsellik ve temsil açısından Batıdaki örneklerle nazaran çok farklı fikirler barındıran kültürel ve dinsel içeriklerden doğmaktadır, ki buna diasporada yaşayan yönetmenlerin filmleri de dahildir. Görsel, örtük, dolaylı ve temassal arasındaki gerilim bellek katmanlarının harekete geçmesine ya da geçmişteki bir tecrübeye dayanan kayıp hissinin uyanmasına yol açmaktadır; ne var ki bu his koku alma ve dokunma gibi yakınlık çağrıştıran algı biçimlerinde genelde görülmemektedir.

Buradan hareketle, etnografik ve antropolojik film pratiğinin olduğu kadar sömürgecilik sonrası film kuramları ile onların kullanım ve işlevlerinin de geniş bir penceresi açılmaktadır. Robert Stam'ın son yirmi yılda öne çıkan araştırma sahaları listesi hâlihazırda bu çalışmaların üretkenliğini ortaya koymaktadır:

"a zınlık" temsiliinin analizi; emperyalist ve oryantalist medyanın eleştirisi; sömürgecilik ve sömürgecilik sonrası söylem üzerine çalışmalar; "Dünya Sineması" kapsamında ele alınan "Üçüncü Dünya" ve "Üçüncü Sinema" kuramları; "yerli" medya üzerine çalışmalar; "azınlık", "diaspora", ve "sürgün" sineması üzerine incelemeler; "beyazlık" incelemeleri; ırkçılık karşıtı ve çokkültürlü medya pedagojisi üzerine çalışmalar.²⁵

²⁴ Hamid Naficy: *Accented Cinema: Exilic and Diasporic Filmmaking*. Princeton, NJ ve Oxford: Princeton University Press 2001: 28-30.

²⁵ Robert Stam: *Film Theory: an Introduction*. Malden, MA, Oxford: Blackwell 2000: 272.

İlk başlarda, azınlık gruplarının temsili tarihleri ve stratejileri asıl odak noktası olmuştur (gey ve lezbiyenler, ABD'deki siyahlar ve Amerika yerlileri, Avrupa'daki işçi göçmenler vs.). Yakın geçmişte ise eleştirmenler yerele bağlı kalma ve küresel gelişmelere uyum üzerinde düşünmeye başlamış ve bu bağlamda madun gruplar içindeki baskın medya içeriğinin müzakeresini, diaspora toplumlarındaki medyanın benimsenişini ya da çeşitli film kullanımlarıyla sağlanan yaratıcı öz-güçlenmeyi incelemişlerdir. Bu incelemeleri ise "direnişçi okuması" (Stuart Hall), "glokalleşme" (Roland Robertson) ya da "metinsel tırtıklama" (Henry Jenkins) gibi kavramları uygulamalı bir temele dayayarak gerçekleştirmişlerdir. Bu farklı damarları bir araya getiren ise film ile seyirci arasındaki temas bölgelerine duyulan; ırk, etnik köken, cinsel tercih, cinsiyet ve kültür, medya gücüyle (olumlu ve olumsuz) çarpışan bir aktivist ve olumlu, siyasi ve toplumsal enerjilerin doğrudan değiş tokuşu için model geliştirme teşebbüsüyle ortaya çıkan ilgidir.

Filmsel gerçekçiliğin klasik kuramı kapsamında geleneksel olarak André Bazin'in yanına yerleştirilen Siegfried Kracauer'in film kuramı bile seyirci ile film arasındaki bağın bedensel-fenomenolojik anlayışını pek çok yönden ima etmektedir. (Aracısız) bir dış dünyanın ya da naif bir mimetik gerçekçiliğin gerçeğe uygun bir temsilini savunmaktan ziyade Kracauer'in aslında bir post-kimlik/özdeşlik öznesini etkileyen özdeş olmayan nesnelerin maddesel parçacıklarıyla daha çok ilgilenildiği söylenebilir. Bu karşılıklı ilişkinin yarattığı etki —ve Kracauer'in görüşündeki yok olmak üzere olan nokta— tarihin yok olmuş maddesel varlığını hareketli imgenin daimi geçiciliği sayesinde kurtarmayı deneyen bir tarih kuramıdır.²⁶ Kra-

²⁶ Bkz. Drehli Robnik: "Körper-Erfahrung und Film-Phänomenologie". Jürgen Felix (ed.): *Moderne Film Theorie* içinde. Mainz: Bender 2002: 246-80.

cauer kitabının giriş bölümünde biz seyircilerin “görünürde asli olmayan bir şeyi asimile ettiğimizden” ve “[...] bunun da bedensel ve ruhsal olandan bizi kopardığı” gerçeğinden bahseder. Seyirci hakkında olan bölümü “başka tür tasvirlerin aksine, film imgeleri seyirciyi entelektüel bir karşılık verecek konuma gelemeden psikolojik olarak uyararak öncelikle onun duyularını etkilemektedir,” diyerek sonlandırır. Sonuç bölümünde ise maddi dünyadaki bedenin tuzak ve engellerinden ziyade bedenden ayrılmış göze ve gerçekçiliğe atfedilmiş nesnel bakış açısına vurgu yapan çarpıcı bir not yer alır: “O halde bizim istediğimiz, gerçekliğe yalnızca parmaklarımızın ucuyla dokunmak değil, onu yakalamak ve onunla tokalaşmaktır.”²⁷ Kendi telaffuzunu filmlerde ve başka türdeki kitle eğlencelerinde bulan, ne tamamen mantığa uygun düşen ve soyutlanan ne de tamamen içgüdüsel bir deneyim olan özel bir çağdaşlık türü Kracauer’in bakış açısında yirminci yüzyıla şekil veren çelişkili ve karmaşık süreçlere erişimi olanaklı kılmaktadır.

Kracauer’in modern dünyadaki beden odaklı kitle iletişimine karşı takındığı ikircikli tutum içinde, fenomenolojik sekillenimli bir film kuramının olumlu ve olumsuz yanları saptanabilir: Bir yanda, hazır bir hükme ya da anlamını karşılayan önceden tesis edilmiş bir mefhumla sahip olmadan, fenomenlere ciddiyetle yaklaşmaya çalışmaktadır, ki bunun sonucunda eleştirmen genellikle ideolojik eleştirmenliğe, psikanalitik kurama ya da göstergebilime başkaldırır. Şayet bazı şeylere, onların yapısal vasıflarına ve doğal özelliklerine gerçekten eriş-

²⁷ Siegfried Kracauer: *Theory of Film: the Redemption of Physical Reality*. New York: Oxford University Press 1960: xi, 158, 297; ayrıca Bkz. Gertrud Koch: *Sigfried Kracauer: an Introduction* (çeviren Jeremy Gaines). Princeton, NJ: Princeton University Press 2000; Miriam Hansen: “With Skin and Hair: Kracauer’s Theory of Film, Marseille 1940”. *Critical Inquiry*, Cilt 19, No. 3, İlkbahar 1993: 437-69 içinde.

mek istiyorsak kameranın neyi açığa çıkardığını ve ifşa ettiğini kapsamlı biçimde incelememiz gerekmektedir. Diğer yanda ise, temas bazındaki değişim ile sinemasal deneyime yapılan diğer beden odaklı yaklaşımlar bazen duyuşal güçlenmenin pohpohlayıcı kuramını selamlama tehlikesiyle karşı karşıyadır. Bu zıt kutupları bir araya getirmek, son derece açıkgozlü ve estetik açıdan bilgili bir hassasiyeti canlı tutmak, elle tutulan görsel işitsel cihazın dinamik hareketini sinema salonu koltuğunun hareketsizliğine yeğleyen seyirci sayısındaki artışı dikkate almak, bu kuramın önündeki en büyük zorluklardan biri olacaktır.

6. BÖLÜM

KULAK OLARAK SİNEMA

Akustik ve Mekân

Hollywood 1928: sesli filmin çok yakında ortaya çıkacak olması, cırtlak ve kulak delici sesi konuşmalar için uygun olmadığından, halihazırda büyük bir yıldız olan aktris Lina Lamont'ın (Jean Hagen) kariyerini tehdit eder. Bu yüzden ilk sesli filminde genç ve yetenekli Kathy Selden (Debbie Reynolds) tarafından dublajı yapılır, ancak bu (ses) değişim(i) Lamont'tan bir sinema salonunda sahnede canlı şarkı söylemesi isteninceye kadar halktan gizli tutulur. Selden kuliste ayakta durmakta, harika sesi ile yıldızın dudak hareketlerine senkronize olmaktadır, bu aldatmaca perde açılıncaya ve imaj (Lamont) ile ses (Selden) arasındaki tutarsızlık ortaya konuncaya dek sürer. O andan sonra beden ile ses artık birbirine uymaz, ya da daha doğrusu: bu sahne film yapım sürecinde, genelde saklı olan ama şimdi (performansı seyreden) diegetik seyirci

ve aynı zamanda (filmi seyreden) film seyircisi için ortaya konan beden ve sesin teknik ayrılığını iade eder. *Yağmur Altında* (*Singin' in The Rain*, ABD, 1952) sadece Gene Kelly ve Stanley Donen tarafından 1950'lerde yapılmış müzikaller serisinin taçlandırılmış başarısı değil, ama aynı zamanda sessiz filminden sesli filme geçişin ironik, öz-düşünümsel söylemi ve de senkronize edilmiş sesin “doğasıdır”. Filmde beden ile ses arasındaki bu problemlili ilişki, öncelikle komik etki yaratmak üzere sahnelenmiş ve bu temelde sorgulanmıştır. Gündelik yaşamımızda bizlere apaçık görünen ses ve kaynağı arasındaki ontolojik bağ yok sayılmış ve sesli sinemanın teknolojik kuruluşundan çıkarılıp atılmıştır.¹

Yağmur Altında, bir takım eleştirmen ve sanatçının bu yeni teknolojiyi reddettiği sesli filmin ilk günlerindeki tartışma özelliğine katkıda ve atıfta bulunarak, çeşitli yollardan beden ile ses ilişkisinin çöküşünü sahneler.² Bu geçişte özel olan şey, radyo sayesinde gramofonun ve hit şarkıların artan popüleritesi ve bir aktörün yüzü ve vücuduna ek olarak onun akustik varlığı ve performansının film endüstrisi pazarlama makinesinin parçası haline gelmesidir. Ancak, daha önce bahsedilen sahne aynı zamanda sesin nasıl “vücut bulduğunu”, tek yönde gördüğümüz için imaj görünümünün her zaman yönsel olduğunu ama duymanın üç boyutlu uzamsal bir algı olduğunu, yani her yönde duyduğumuz için akustik bir uzam yarattığını

¹ Filmle ilgili bir dizi eleştirel yaklaşım için Bkz. Steve Cohan: “Case Study: interpreting *Singin' in the Rain*”. Christine Gledhill ve Linda Williams (haz.): *Reinventing Film Studies* içinde. Londra: Arnold 2000: 53-75. Ayrıca Bkz. Peter Wollen: *Singin' in the Rain*. Londra: British Film Institute 1992.

² Oysa *Singing in the Rain* sesli filmin komedi tarzında başlangıcını temsil etmektedir, başrolde Edith Piaf'ın olduğu *Étoile Sans Lumière* (FR, 1946, Marcel Blistène) ayrı öyküyü trajik bir tarzda anlatmaktadır.

resmeder. Bu durum, sadece Dolby, THX ve Surround sistem gibi ses teknolojilerinin başarılı filmlere imajların kendi başlarına yaratamayacağı sınırsız bir varlık verdiği sinema uzamı için değil, aynı zamanda karakterlerin duydukları bir şey karşısında sürprize uğradığı ya da korktuğu, başkalarını gizlice dinleme ya da gürültüye reaksiyon gösterme durumlarında görülen bir dizi değişik şekillerde sinemanın düşsel yer betiminin yaratımına çok büyük şekilde katkı yapan sınırsız film uzamı için de doğrudur.



Resim 6.1 Yağmur Altında:
Aktris tarafından cisimleştirilen ses ile aktrisin (ses) dublörünü dönüştürmenin zorlukları.

Bir önceki bölümde etraflıca tartıştığımız gibi, Film Araştırmaları, sinemanın her zaman seyirciye çoklu algı ile hitap ettiği gerçeğini giderek daha fazla tanımaktadır. Sonuç olarak, sinestezinin (iki ayrı algı alanının eşleştirilmesi) rolü ve intermodalite (değişik alanlardan algılamaların uyumlu bir şemada

birleştirilmesi yeterliliği) bir kez daha revaçtadır.³ Ancak, değişik duyuusal kanalların (görsel, duysal/audio, dokunsal, vs) asıl rolü ve sinemasal deneyimde birbirleri ile ilgisi, hâlâ tartışma konusudur. Bedenden ayrı bir organ olarak gözden bedensel/somatik temas yüzeyi olarak tenebakış gibi, eleştirel yöntemlerdeki geçiş her zaman daha geniş kültürel gelişmelere dayanır. Film teorimizin kartografisinde hareketin dışarıdan ve uzak gözlemciden (çerçeve) içeri doğru olup birincil alıcının (beyin) böyle bir yoruma davet edebileceği halde bile hiçbir vurgulu duyu gelişiminin, hayali bir hedefe doğru çizgisel ilerlemenin olmadığını hatırlamak çok önemlidir. Geçmiş 80 yıl içerisinde fenomenolojik –realist ve konstrüktivist– formalist modeller Film Çalışmaları’nda (daha genel olarak Kültürel Çalışmalar’da yaptıkları gibi) sürekli birbiri ardınca gelmiştir. Bu bölümde kulak ve ses başlığı altında birleşen yaklaşımlar sinemasal deneyimin fenomenolojik ve duyuusal somutlaştırmasının merkezi önemde bulunduğu paradigmaya aittir.

Sinemanın ses boyutundaki yolculuğumuza başlamadan önce, bu bölümün başlığında “kulak” kelimesini kullanarak görüntüyü tamamlayan bir bilgi taşıyıcı ve iletişim kanalını (örnek olarak görsel bilgiye saf bir ikincil katkı ve tamamlayıcı olarak) düşünmüyor olduğumuz gerçeğini vurgulamalıyız. Onun yerine sesin seyircinin bedenini gerçekten ve metaforik olarak uzamda sabitleme ve stabilize etmede (ve algılayan özne olarak kendi kendini algılamada) çok daha kapsayıcı rolü olduğuna inanmaktayız:

³ Sine ztezi üzerine yeni bir araştırma için bkz. Richard E. Cytowic: *Synesthesia: a Union of the Senses* (ikinci baskı). Cambridge, MA: MIT Press (Bradford Books) 2002; Lynn C. Robertson ve Noam Sagiv (haz.): *Synesthesia: Perspectives from Cognitive Neuroscience*. Oxford: Oxford University Press 2004; Robin Curtis et al. (haz.): *Synästhesie-Effekte: Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. Paderborn: Fink 2009.

duymanın temel “antropolojik” görevi [...] bedenimizi uzamda sabitlemek, dik tutmak, üç boyutlu bir oryantasyonu kolaylaştırmak ve hepsinin üzerinde, göremediğimiz uzamlar, nesneler, olaylar ve özellikle arkamızda neler olup bittiği hakkında çok yönlü bir güvenliği sağlama ktır. Göz arayıp yağmalarken, kulak bizi yağmalayan şeyi dinler. Kulak korku organıdır.⁴

Ten ve temas ile ilgili önceki bölümde film teorisine bedeni dahil etmenin temsili modelin açmazlarının üstesinden gelmek ve sinemasal deneyimi kavramsallaştırmak için daha çeşitli yaklaşımlar setini çağırmanın bir yolu olduğunu tartıştık. Bu bağlamda, tene vurgu, bedenin diğer parçalarının, bu durumda kulağın, aynı zamanda algı, bilgi ve deneyimin merkezi bir elemanını temsilettiği yaklaşımlarla çok yakındır. Bu ikisi arasındaki temel farklılık tenin hâlâ bir dış yüzey, kulağın ise sinemasal deneyimi izleyicinin (ve dinleyicinin) öz benliğine soğurmasına izin vermesi gerçeğinde bulunur.⁵ Daha da ötesi, kulak ve sese doğrudan odaklanma sinemasal deneyimin uzamsallığını vurgulamaktadır: hiçbir şey görmesek bile köşelerin öteyanını ve duvarların ötesini, tamamen karanlık bir ortamda ya da kör edici bir ışıktaki duyarız. Birçok geleneksel yaklaşım, sinemadaki seyirciye sadece bir hedef-yönelimli rasyonel-faile bakmakla ilgilenen ve bilgiyi nesnel tarzda işlemleyen birisi olarak muamele etse de kulak, odağı, denge duyusu ve uzamsal duyarlılık gibi faktörlere kaydırır. Seyirci artık optik piramidin sivri ucundaki imajların pasif bir alıcısı değil, ama daha çok filmsel yapıda akustik, uzamsal ve etkisel

⁴ Mirjam Schaub: *Bilder aus dem Off: Zum philosophischen Stand der Kinetheorie*. Weimar: VDG 2005: 76.

⁵ Tutarlılık ve normal dil kullanımı için, her ne kadar bu satırlarda “görsel işitsel algılayıcı” ya da başka bir şey daha iyi otursa da, bu bölümde “izleyici” kavramına bağlı kalacağız.

olarak sarmalanan bedensel bir varlıktır. 1970'lerden bu yana ses teknolojilerindeki muazzam gelişimler gibi teknolojik ilerlemeler, yansımaları öncelikle sinemasal ses üzerine odaklanan teorisyenlere de bir "ses" kazandırarak, tartışmanın bir parçası olmak durumundadır.

Bu bölüm her biri kendi teorik ve tarihsel arka planı olan üç kısma ayrılıyor. İlk kısım sessiz sinema denen şeyle ve film tarihinin en önemli geçişlerinden biri ile ilgileniyor: sesli filmin ortaya çıkışı. Başlangıcından beri sinema görselleri ve duysalları (görüntüleri ve sesleri) senkronize etmeye ve sesi görüntülerin içine aktarmaya çalıştı. Teorik bir bakış açısından, sesli filmin başlangıcı ile birlikte, beden ile sesin birlikteliği ve ayrılığı, yani insan vücudunun sinemadaki bütünlüğü tehlikedeydi. Bu bölümün ikinci kısmı sesin klasik sinemadaki rolüne ve (üç boyutlu) sesin (iki boyutlu) görüntüye beden, uzantı ve biçim verme yeteneği üzerine odaklanıyor. Bu da yine sesin bedene tabi olduğu (ve cevap verdiği), beden ile ses arasındaki istikrarsız (ve son derece kırılğan) bağlantıya vurgu yapıyor, klasik sinemada görüntü ve sesin çoğunlukla hiyerarşik ilişkisinin altını çiziyor. Üçüncü ve son kısım, teknolojik ses gelişmelerinin (Dolby, Surround Sound, THX, Sound Design) sinemasal deneyimi geniş ölçüde tekrar yapılandığı, ses ve görüntü arasındaki de dahil olmak üzere klasik sinemanın birçok hiyerarşisini alt üst eden ve gışede rekorlar kıran filmler çağına bir film-tarihi perspektifi ile odaklanıyor. Uzun dönemde, bu teknolojik tekrar yapılandırma, değişkenlik ve modülerite/kipsellik ile, ama aynı zamanda yeni ses materyalleri ve plastiği ile de karakterize edilen mobil deneyimler çağında tamamen değiştirilmiş uzam birleştirmesine katkıda bulunmuş ve ona zemin hazırlamıştır. Bu kısım, sesin artık sabit uzamsal bir pozisyon olarak anlaşılmadığı, ama hareketli bir bulut ya da gürültülü bir çevrede (sessel) taleplerden korun-

mak için kendimizi sarabildiğimiz görünmez bir yelek haline dönüştüğümüz iPodlar ve cep telefonları çağına yönlendirir bizi. Çağdaş şehir mobil deneyimi kendi ifadesini (çevreleyen) uzam, (izole) özne ve (dışsal) teknoloji arasındaki bağlantıyı sarsan mobil bir akustik çevrede bulur.

Tarihsel olarak en uzak dönemle başlamak için: Şimdiye kadar çeşitli fırsatlarla erken dönem sinema araştırmalarının sadece tarihi gözden geçirmeyi sağlaması ile değil aynı zamanda kuramsal dürtüleri doğurmasıyla da ne kadar önemli olduğunu vurguladık. Erken dönem sinema tarihçileri sessiz filmin hiçbir zaman gerçekten sessiz olmadığını keşfettiklerinde benzer bir şey oldu. Oysa, 1930'dan önce yapılan filmler çok çeşitli akustik eşlilik ve çeşitlilikler tarafından karakterize oluyordu: Japonya'daki film anlatıcısından (*benshi*) büyük şehirlerin film saraylarındaki senfoni orkestralarına, özellikle sinema için üretilmiş orgdan Foley sanatçısına. Metinsel bir bütünlük gibi, eşlik eden müzik her zaman imajlara başka bir anlam yüklemekle tehdit ettiği için film, 1920'lerin sonlarında sesin kullanılmaya başlanmasına kadar daha az sabitti.⁶ Sesin kullanılmaya başlaması ile gelen (gerekli) standardizasyona kadar, her ve tüm film gösterimleri, akustik tasarım ve uygulaması aynı filmin her değişik gösterimini farklı kılan başlı başına performatif bir etkinlikti.⁷ Bu perspektifte, anlamın yara-

⁶ Bkz. Martin Marks: *Music and the Silent Film: Contexts and Case Studies, 1895-1924*. Oxford: Oxford University Press 1997 (Film and Culture); Richard Abel ve Ris Altman (haz.): *The Sounds of Early Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press 2001 ; Rick Altman: *Silent Film Sound*. New York: Columbia University Press 2004 (Film and Culture).

⁷ Sahnesellik, maddesellik ve değişkenlik üzerine odaklanan sese dair teorik bir perspektif Rick Altman tarafından da ortaya konulmuştur: "Cinema as Event". Rick Altman (haz.): *Sound Theory, Sound Practice* içinde. Londra, New York: Routledge 1992: 1-15.

tıldığı yer sadece filmin uzamı değil, aynı zamanda sinema uzamı, oditoryumdur. Filmin kendine özel statüsüne ulaştığı performatif ve değişken uzamda seyircinin yeri kulak üzerine odaklanmış teoriler için önemli bir rol oynar.

Bu farklı ve farklı biçimde üretilmiş film seslerinin birçok amacı olabilir: her ikisi de tamamlayıcı şekilde ya da birbiriyle tezat olarak ses ve imajı senkronize etmek ve birbiriyle ilişkilendirmek; bir ironi duygusu yaratmak ya da etkili başka bir duruma çağrışım yapmak. Senkronize etmek eğilimi sinemanın başlangıcına kadar uzanır: Thomas Alva Edison fonografına, yani plakçaların atası olan balmumu silindire tamamlayıcı bir unsur olarak Kinetoskop'u (şimdi sinemanın öncüsü olarak kabul edilen, tek bir seyircinin küçük bir delikten oynayan resimleri seyrettiği, ucuz ürün satılan çarşılar konulmuş kutuya benzer bir alet) geliştirdi. Onun, Fonografin kulağa yaptığını Kinestoskopun göz yapacağını söylemesi ünlüdür. Böylece, sinema ortamı tarihinin hemen başında, sesin sadece görüntüyü tamamladığı (ya da ondan uzaklaştırdığı) nosyonuna zıt olarak, hareket eden resimlerin sesin en iyi tamamlayıcısı olarak kabul edildiği düşüncesini buluyoruz.

Sesin kullanımından önce "eksikliğin" geriye dönük olarak sinemaya sıkça yakıştırılması durumuna ilişkin olarak, film yönetmenleri tarafından durumun böyle görülmediğinin farkına varmak çok önemlidir. Tamamen tersine: "sessiz" filmlerde birçok ve ustaca görüntülenmiş ses örnekleri vardır: dinleyen kulaklara yakın plan, çakıllar üzerinde parmak ucunda yürüyüş, şaşkınlıkla dönen insanlar, kilise çanları ve müzik enstrümanları, davullar ve top atışları... Yüzlere ve bedenlere verilirken gördüğümüz fiziksel ve ruhsal reaksiyonlar ile aynı şekilde sese reaksiyon gösteren insanları görürüz. Sesin ekranda imajlar olarak maddeselleştirildiği meşhur örnekler arasında şunlar sayılabilir: Fritz Lang'ın *Metropolis*'te (Almanya,

1926), boşalan buharın sesi görsel alana aktardığı buhar ısıkları, ve yine F. W. Murnau'nun *Son Adam*'da (*Der Letzte Mann*, Almanya, 1924) kameranın bağımsız şekilde müzik enstrümanından arkada penceredeki kişinin kulağına uçarak gitmesiyle ses dalgalarının dinamik kamera hareketiyle anlatılan yüksek trompet sesleri ya da Josef von Sternberg'in *Son Emir*'inde (*The Last Command*, ABD, 1928) ekranda doğrudan görülmeyen ancak yüksek sesle kaçışan kuşlarla temsil edilen silah patlamaları.

Geç dönem sessiz film teorisyenleri sesin (sesli filmin) yaklaşmakta olan başlangıcını, sesin olgunluk arifesinde olan bir sanat formuna ihanet edip onu kirlettiğini, bu sanatı "sıradan konuşmanın" bayağılıklarına indirgediğini öne sürerek saflık ve ifadeselliğin kaybı ile eşit tutmaktan kaçınmadılar.



Resim 6.2 Metropolis: Buhar düdüklelerinin görselleştirilmiş sesi.

Rudolf Arnheim gibi sessiz filmin ateşli bir savunucusuna göre, ses zaten hiçbir zaman "gerçekçi" imiş gibi davranmayan ama daha çok betimlemelerin (bkz. 1. Bölüm) figüratif-formel

niteliklerinin altını çizen iki boyutlu görüntüyü, üç boyutlu gerçeklik üzerine yansıtılan aldatıcı bir perspektife dönüştürmüştür:

Akustik, illüzyonun mükemmelliğini tamamlar. Ekranın kenarları artık bir çerçeve değil, ama bir bütün olan teatral uzamın kenarıdır: ses, perdeyi uzamsal bir sahneye dönüştürür. Sinemanın başlıca ve özel albenilerinden biri, her sahnenin bir rekabet yaratmasıdır: imajların parçalara ayrılması ve yüzeyde hareket, plastik bedenlere ve uzamda harekete karşı. Sesli film bu estetik olarak önemli çifte oyunu neredeyse tamamen bitirir.⁸

Arnheim, boyutluluğun (üç boyuttan iki boyuta) kaybına yol açan imajların reproduksiyonunun aksine, sesin kendi reproduksiyonunda böyle bir bilgi derinliği taşımadığını gerçekçi şekilde fark etmişti. Sesin mekanik üretimi, aynı orijinal ses gibi, aslında mekanik kopyayı yeniden üretim ya da temsilden ziyade bir bakıma orijinalin tekrarının gerçekleştirilmesine yaklaştıran akustik dalgaların uzay içinde yayınıdır. Bu gerçekten yola çıkarak Arnheim, sesin, filmi formel olarak (iki boyutlu) temsilin soyut durumundan (üç boyutlu) mimetik gerçekliğe dönüştürdüğü sonucuna ulaşır. Arnheim bunu, ortam özgüllüğü ve ortamlar-arasılık konularının altını çizen, (önceden kaydedilmiş ve senkronize) sesin filme eklenmesi karşısı başka bir argümanla tamamlamıştır. Sesli film, Arnheime'a göre, sessiz film olarak imaj yolu ve radyo oyunu olarak ses yolu olmak üzere bir arada bulunamaz iki sanatsal ifade sisteminin evliliği idi. Aslında, 1920'lerde kitlesel radyonun yaygınlaşması, (o zaman) genç olan bu yeni ortamın buyur ettiği

⁸ Rudolf Arnheim: "Der tönende Film". *Die Weltbühne*, No. 42, 16 Ekim 1928: 601-4 içinde; alıntı yapılan derleme: *Die Seele in der Silberschicht: Medientheoretische Texte. Photographie - Film - Rundfunk* (Helmut H. Diederichs'in sunuş yazısıyla). Frankfurt/Main: Suhrkamp 2004: 67-70.

bir takım deneylere yol açmıştı; bu denemelerin bazı meşhur örnekleri Walter Ruttmann'ın görüntüsüz sesli filmi *Weekend* (1930) ve Bertold Brecht'in Charles Lindbergh'in Atlantik ötesi uçuşunu konu alan radyo oyunudur (1929). Ortaya çıkmakta olan radyo teorisi geneldekatılım ve etkileşim ile ilgileniyordu; yani dinleyicinin cevap verme olasılığı ve aldığı mesajlara cevap vermesi, ya da sosyal ilişkilerde ve bir ortamın teknolojik kuruluşu ile; ama daha sonraki video ve daha da yakın zamanda internetle ilgili kuramsal çalışmalarda olduğu gibi bir etkileşim ortamı olarak değil.

Öyleyse 1920'lerin sonlarındaki birçok eleştirmen için sesli film bir sanat formu olarak mükemmeliyeti değil, ama daha çok bir kat (bayağı) illüzyon eklenmiş filmi temsil ediyordu. Bu düş kırıklığının yanı sıra özel atmosferin kaybedilmişliği hissi de geldi: sinema zaten (aşırı) gürültülü ve çirkin sesli modernliği "sessizleştirmemiş" miydi? Sinemanın "özünü" yakalamada her şeyden daha dokunaklı olan ise Asta Nielsen'in jestleri, Greta Garbo'nun yüzü ya da Louise Brooks'un çehresiydi. Ancak Arnheim gibi eleştirmenler bile biliyordu ki sesli filme karşı bu savaş, film kuramı aracılığıyla kazanılmazdı, savaş gişede ve büyük şirketlerce sürdürülüyordu (çünkü, sesli filmin tartışılmaz popüleritesinin yanı sıra mali olarak güçlü elektrik endüstrisi sesin kullanımının hızlanmasına ve uygulanmasına yardım ediyordu). Teknoloji ve ekipman için devasa miktarlarda harcamalar yapılmış olsa da, sesli filmin bu kadar hızlı bir şekilde kendini yerleştirmesi ve teknik normlarını dünya çapında oturtması çok şaşırtıcıdır. Estetik olarak norm haline gelmenin empoze edilmesi biraz daha uzun sürdü: estetik deneyin ve açıklığın doğal olduğu kısa (ve bugünün bakış noktasından hâlâ heyecan verici) bir geçiş döneminden sonra, film endüstrisi sesi, 1920'lerde başlayan ve popüler olan stilistik sistemin içine hemen hemen sorunsuz bir

şekilde entegre eden klasik olarak kapalı bir forma ulaştı. Bu bizi, sesli film teorimizin ses ve görüntü arasındaki ilişkiye odaklanan ikinci kısmına getiriyor.

Genel olarak klasik sinemada ses kesinlikle imaj ile ilişkisinde (ve bağımlılığında) analiz edilir. Sesin perdede olup olmadığına (yani sesin kaynağının çekimde görülüp görülmediğine), sesin diegetik mi diegetik dışı mı olduğuna (yani sesin kaynağının filmin anlatımsal dünyası içinde mi dışında mı olduğuna), sesin senkronize olup olmadığına (yani sesin sahnedeki temsili ile aynı anda olup olmadığına) ve bu parametreler arasındaki ilişkiye bakılır.⁹ Sesin analizi sıklıkla, illüstrasyon ya da eşlik ve kontrpuan ve çatışma gibi terimlerin geçerli olduğu, imgenin hakimiyet ve bağımlılığına ilişkin bir iktidar mücadelesi olarak çerçevelendirilir. Klasik sinemada birçok araştırmacı, genellikle tüm diğer parameterlerin (kurgu, kamera çalışması ve birincil ses) anlatımın, yani hikayenin filmsel gerçekleştirmesinin emrinde olduğu sonucunda birleşir.¹⁰ Değişik ses ortamının tarihsel bağımsızlığını vurgulayan James Lastra ve zemini, aktarımı karmaşık bir fiil olan anlatıma kaydırarak klasik sinemada seslendirmenin rolünü analiz eden Sarah Kozloff bu görüşe bir alternatif sunmuştur. Televizyon, radyo ve diğer kitle iletişim araçlarını çevreleyen bir anlam dahilinde her ikisi de sesin rolünü sadece görüntüdeki şeyin takviyesi

⁹ Bu analiz türüne dair örnekler için tanıtıcı ders kitaplarına, örneğin David Bordwell ve Kristin Thompson: *Film Art: an Introduction*'a bakınız (New York: MacGraw-Hill 1993, dördüncü baskı): 292-332.

¹⁰ Farklı teorik kalıplar içerisinde, bu hem David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. Methuen/Madison, WI: University of Wisconsin Press 1985'te hem de Steve Neale: *Cinema and Technology: Image, Sound, Color*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1985'te varılmış olan sonuçtur.

olarak ele almazlar, klasik bir anlatımın yaratımında sesin oynadığı temel ve gözden çıkarılamaz görevi vurgularlar.¹¹

İzleyicinin bedeni ve onun algı formları olan yönelimimize bağlı kalarak, beden ve sesin birleşmesinin doğal olmadığını söyleyerek buna karşı çıkan Arnheim gibi erken dönem teorisyenlerini meşgul eden, göze önem veren ve sese farklı açıdan yaklaşan, beden ile sesin ayrılığına dair bu hiyerarşinin ötesine geçeceğiz. Burada şu akılda tutulmalıdır: görüntüler optik-kimyasal işlem olarak, ses ise akustik-elektronik işlem olarak tamamen ayrı şekillerde kaydedilir, depolanır, işlenir ve sergilenir. Ama sesin sinemaya girişini takip eden yıl içinde müzikallerin popülaritesi seyircinin sadece bu birlikteliği kabul ettiğini değil, aynı zamanda çoğunlukla ironik olarak vurgulanan beden ile ses arasındaki iletişimi ve tutarsızlığı sevdiğini de imlemektedir. 1930 ile 1935 arasında öncelikle beden ile ses arasındaki ayrılığı alegorileştiren ve dramatize eden, sonra da bunu takip eden tekrar birleşimi sahneleyen birçok film yapıldı.¹² *Yağmur Altında*'ya dönersek, filmin beden ile ses arasındaki epistemolojik olarak problemlili ilişkisini işaret etmekle kalmadığı, ama aynı zamanda bir ses kaydının kamusal mekândan özel alana ve oradan gerisingeri kamusal mekâna, modern yaşamın tüm kesiminde önem kazandığını göstererek, insan sesinin radyo, nota baskıları, hit şarkılar ve gramofon

¹¹ James Lastra: *Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press 2000; Sarah Kozloff: *Invisible Storytellers: Voice-over Narration in American Fiction Film*. Berkeley, CA: University of California Press 1988.

¹² Pek çok erken dönem müzikaller bu değişimi dramatize etmektedir, ancak sesin esrarengiz doğasını vurgulayan korku filmlerinin yanı sıra *The Great Gabbo* (ABD, 1929, James Cruze) gibi müzikal dramalar da bulunmaktadır. Benzer okumalar için bkz. Tom Gunning: *The Films of Fritz Lana: Allegories of Vision and Modernity*. Londra: British Film Institute 1999.

olarak pazarlanabilirliğini ve metalaştırılmasını konu ettiği açığa çıkar.¹³

Geçtiğimiz yıllarda “sesin gelişi”nin bu önemli geçiş dönemi üzerine, aynı zamanda son yıllardaki analogtan dijital ortam teknolojisine kayış için de bir olasılıklı planlama olarak çalışmalar yapılmıştır. Tarihsel olarak en kapsamlı ve teorik olarak bilgi yüklü açıklamalardan biri Lastra tarafından sunulmuştur. Ses teknolojisi ve filmin söylemsel bir tarihini, çoğunlukla teknik literatürün yakın incelemesi yoluyla, ses teknisyenleri ve film sanatçılarının uzman günlüklerindeki tezahürü olarak tekrar inşa eden Lastra, ses ile görüntü arasındaki her ilişkinin yapısal açıdan zorluklarla dolu olduğunu ortaya koyar. Ses teknolojisinin ve filminkarmaşık tarihini esas olarak teknik literatürün yakından incelenmesi yoluyla ses teknisyenlerinin ve film sanatçılarının uzmanlık dergilerinde yeniden şekillendiren Lastra, ses ve görüntü arasındaki ilişkinin doğası gereği birçok zorluğu içerisinde barındırdığını ve bu durumun kayıt ve temsil etmeyle, optimum depolama ve optimum “gerçeklik” öğelerinin görünüşteki uyumsuzluğuyla ilgili olduğunu ortaya koymaktadır. Ses mühendisleri, örnek olarak, “gerçekçi” bir sesi amaçlarken her zaman anlaşılabilirlik ve gerçeğe sadakat arasında seçim yapmak zorundadırlar: gündelik yaşamda diyalogsıklıkla boğuk ve duyulamazdır; bu, film izleyicileri için kolay kabul edilecek bir şey değildir.¹⁴ Sadece sesin, kayıt aşamasında, post-prodüksiyonda ve reprodüksiyonda, aynen görüntü gibi, kesişen kuvvetlerce oluşturulduğu ve şekillendirilir olduğu sonucuna kolayca varılmaz. Öte yandan,

¹³ Hollywood’da (pop) müziğin 1950’lerden itibaren artan metalaşması ve pazarlanması için bkz. Jeff Smith: *The Sounds of Commerce: Marketing Popular Film Music*. New York: Columbia University Press 1998.

¹⁴ James Lastra: *Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press 2000.

tüm parametrelerin realist gerçeğe benzerliği desteklenen klasik film üslubunun görünüşteki istikrarı, içsel gerilim tarafından sürekli tehdit edilir.

Diğer taraftan ses, daha önce tartışıldığı gibi düz görüntünün tersine uzamsal bir fenomen olduğu için filme bir "beden", üçüncü bir boyut verir. Ancak öte yandan, bu gerilimi kendi anlatımsal entrikasında dramatize eden *Yağmur Altında* örneğinde görüldüğü gibi, film, bedenin bütünlüğünü tehdit eder. Ses, dalgalarla ve yine hareketle ilgili bir fenomen olduğundan, dokunsal ve temassal [*tactile and haptic*] özellikleri barındırır. Bir sesi üretmek ya da almak için bir nesneye dokunmak gerekir (bir enstrümanın telleri, ses telleri, ağaçlara esen rüzgar) ve ses buna karşılık bedenleri titretir. Ses izleyicinin bedenini bile sarar ve ortaya çıkarır, dokunur ve bürür (yani ses 5. Bölüm'de sunulan ten ve temas paradigması ile yakından ilgilidir). Birçok yönden sese, görsel algıya olduğundan daha duyarlıyızdır; tehditkar ya da henüz görülmeyen bir varlığı belirtmek için korku filmlerinin bundan yararlandığı bir gerçektir. Seslerin kaynaklarını uzamda görsel olarak tespit edemediğimizde, çevresel bilginin yönsele olarak kavranması (tanıma, tayin) gözle algılanan bilgi ile olandan çok daha zayıftır. Ses aynı zamanda uçucu, saydam ve şeffaf bir şeydir; onu yakalama, sabitleme ve dondurma arzumuzdan kaçır. Film, görüntüyü sabit kareler ve çerçeve genişletmeleri ile dondurabilir ve tekrar üretebilirken, ses sadece zaman içinde tekrar üretebilir, yani tek bir âna indirgenemez. O yüzden ses bize aynı zamanda zamanın tersine çevrilemez olduğunu hatırlatır, kaybı simgeler ve ölümü duyurur olduğu için, belki de ölüm ve korku çağrışımı yapması bu yüzden.

Eğer ses, dil (lisan) gibi, anlamı taşıyabiliyor, iletişimi mümkün kılabilir ve referans yaratabiliyorsa, aynı zamanda anlamı gürültü ve parazit olarak yok edebilir ve çarpıtabilir ya

da fısıltının ya da mırıldanmanın anlamsızlığına düşme tehdidini yaratarak anlam ile anlamsızlık/saçmalık arasındaki sınırın üzerinde sallanıp durabilir. Bu değişik ifadelerin arasındaki sınırlar bulanıktır çünkü bir bağırış haykırmaya dönebilir, müzik gürültüye dönüşebilir ve fısıltı ile söylenen sözler arka plandaki sesler içinde boğulabilir. Ses bu yüzden imajdan daha fazla şekillendirilebilir bir şeydir çünkü (görsel değişimleri sağlayan dijital teknoloji den çok önce) ses her zaman metamorfozun gücü ile beslenmiştir; yani her zaman formunu değiştirebilir. Ve son olarak ses, duygusal etki söz konusu olduğunda epey anlamlıdır: sesin yoğunluğuna insanların nasıl reaksiyon gösterdiği düşünülmelidir. Sesin tanımı bile oldukça karışıktır: Ses, varlığını maddeye borçlu olması yönünden maddeseldir ama sergilenemez ve çoğaltılamaz ve ancak yeniden üretilebildiği bir dalga fenomeni olduğu için de maddesel değildir. Ses hem içeride hem dışarıda yönse (bir kaynağı vardır ve bir şey meydana getirir) ve sarmalayıcıdır (sürekli bizi çevreler), öyle ki sinemasal deneyim ile baş başa kaldığımızda formüle ettiğimiz paradokslar ve gerilimler, ses bir kez daha odak noktamız olduğunda, anlamlı bir biçimde konuyla ilgili hale gelir.

Klasik sinema her zaman izleyicinin dengesini bozma potansiyeli olan sesin çok anlamlı özelliklerindeki bu içkin problemler ile, sesin görüntüyü ikinci plana iterek önceki “duyulmazı” belli ölçüde erittiği bir yolla ilgilenmek zorunda kaldı. Hepsinden önce, ses, tamamen yardımcı bir rol oynarken, görüntüler bedenleri ve nesneleri uzamsal olarak yerleştirir ve organize eder. Sesin uzamsal etkisi, Arnheim gibi bir teorisyen için oldukça şaşırtıcı olarak, geri çekilir ve uzamın görsel işaretleyicileri öne çıkar. Dahası, ses ve imaj geçici işaretleyiciler vasıtasıyla tekrar düzenlenmiştir: Klasik sinemayı sesin “Nerede?” sorusu ve görüntünün “Burada” cevabı ilkesi domine

eder: uzamsallaştırılmış ya da gecikmeli senkronizasyon kasıtlılık ve yönselliğe doğru eğilme ilkesi. Görüntü bu yüzden “resimde” olanın oryantasyonunu ve bunun nasıl anlaşılacağını sunar. Ses ve görüntü arasındaki ilişki aynı zamanda bir gerilim yaratır: ses ve görüntü birbiri etrafında sonsuz bir soru-cevap oyunu içinde dans edebilir. Ses, üstelik, kendini görüntüye mimetik olarak yapıştırarak hizmet eder: bu, ya 1930’lardan beri Hollywood’da oluşmuş bulunan ve müziğin seyircide yarattığı duyguların anlatımını uyandırmaya çalıştığı etki durumlarını (merak, korku, dram, üzüntü, neşe) çoğaltan tipik neo-romantik “film müzikleri” formunu¹⁵ ya da sözüm ona sesin görsel fiili taklit ettiği, mesela bir filin ayak seslerini zamanlanmış ve senkronize davul vuruşlarına çeviren “Mickey-Fare”leme [*Mickey-mousing*] devralmıştır.

Son olarak, genellikle sesi aktif olarak, yolculukeden ya da gönderilen bir şey olarak düşünürüz: mesela bir nesneden çıkar —örneğin renk için bu söz konusu değildir—, yani bir nesneye içkin olan, ona aitmiş gibi görünen bir kaynağı vardır. Söz konusu ses olduğunda bizler onun doğduğu yeri, kaynağını bulmaya çalışırız. Ek olarak, sese bir güç ya da otoritenin özel bir kuryesiymiş gibi muamele etme eğilimi gösteririz. Bu, Michel Chion’un “*acousmètres*” teorisini, yani sinemada bedensiz, kaynağı olmayan bir sesin güçlü ve her yerde bulunan bir şey olduğuna dayandırdığı gerçektir. Chion bu kelimeyi, kaynağı görünmez olup da birinin duyduğu bir şey anlamına ge-

¹⁵ İyi sunumlar ve incelemeler için bkz. Claudia Gorbman: *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington, IN, Londra: Indiana University Press/British Film Institute 1987; Caryl Flinn: *Strains of Utopia: Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1992; Royal S. Brown: *Overtones and Undertones: Reading Film Music*. Berkeley, CA: University of California Press 1994.

len arkaik bir sözcük olan “akusmatik”¹⁶ ile Fransızca “olmak” anlamına gelen *être* sözcüğünü birleştirerek yaratmıştır. Bu birleşik kelime ile Chion sesin, sadece rüzgar tarafından taşınan geçici bir aural esinti olmasından ziyade, saldırı, işgal ya da manipüle etme gücünü barındıran aktif kuvvetinin altını çizer. Bu “vokal karakterlerin” yeri ve kaynağı ne filmin içinde ne de onun dışında bulunur: “*Acousmètre*, ekranla ilişkisi özel bir çeşit belirsizlik ve salınım içinde yer alan bu akusmatik karakterdir [...]. Bunu ne imajın içinde ne de dışında tanımlayabiliriz.”¹⁷ Akusmetre her şeyi görebilir, her şeyi bilir ve her şey üzerinde bir etkisi vardır, aynı zamanda her yerde birden bulunur. Akusmetreye örnek olarak Oz Büyücüsü’ndeki (*The Wizard Of Oz*, ABD, 1939, Victor Fleming) sihirbaz, *Sapık’ta* (*Psycho*, ABD, 1960, Alfred Hitchcock) annenin sesi, 2001: Uzay Macerası’nda (*2001: A Space Odyssey*, İngiltere/ABD, 1968, Stanley Kubrick) bilgisayar Hal, ya da *Das Testament des Dr. Mabuse*’deki (Almanya, 1933, Fritz Lang) Mabuse gösterilebilir. Tüm bu dört filmde de, bu acayip seslerin gücü (klasik anlatımın) (sembolik) düzenine karşı oluşturdıkları tehdidin nötr analize edilmesi için diegetik dünyalar içinde açığa çıkıp çözülme lidir, Chion’un sözü ile “de-akusmatize” edilmelidir.

Chion’un örnekleri, başka bir uygulamada da var olan, vantrologizm olarak adlandırılan bir gerçek olan sesin somutlaştırma failliğinin karanlık yönünün altını çizer. Ses bir yüzden ya da ağızdan değil ama, anlaşılan vücudun başka bir kısmından kaynaklanır; buna örnek olarak *The Great Gabbo* (ABD, 1929, James Cruze), *Dead Of Night* (İngiltere, 1945, Al-

¹⁶ Michel Chion: *The Voice in Cinema*. New York: Columbia University Press 1999: 18.

¹⁷ Michel Chion: *Audiovision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press 1994: 129.

berto Cavalcanti ve Charles Crichton) ya da küçük kızın ağzından çıkan kelimelerin kendine değil de Şeytan'a ait olduğu *Şeytan* (*The Exorcist*, ABD, 1973, William Friedkin) gibi filmler gösterilebilir.



Resim 6.3 Oz Büyücüsü: Dorothy büyücünün arkasındaki sesle karşılaşır – “akusmetre”.

Karaoke, vantrilokluğun toplumda kabul gören teknolojik bir çeşidi, bir kaydın söyler gibi yapma uygulamasıdır; Japonlar tarafından popüler hale getirilen bu uygulamaya, müzisyenler kendi şarkılarına playback yapmak için dudak senkronizasyonu tutturmaya çalıştıklarında iyi gözle bakılmaz; öte yandan ekonomik olarak sürdürülen ve kültürel olarak kabul görmüş vantrilokluk çeşidi senkronizasyon ya da “dubla”dır. Bu noktaya daha sonra tekrar *Mulholland Çıkması* (*Mulholland Drive*, ABD, 2001, David Lynch) ile ilgili olarak döneceğiz. Tüm bu

örnekler, Chion'un *acousmétré*si, vantrilokluk, playback ve karaoké, kendilerini seyirciye beğendirme noktasında öncelikle iki boyutlu imaj ve üç boyutlu ses arasındaki gerilim üzerine oturturlar, yani yüzey ve uzam arasında olduğu kadar beden ve ses arasındaki gerilime. Arnheim'in korkusuna karşılık, sesin girişi, sinemayı üç boyutlu görüntüye doğru gitmek için çabalayan uzamsal yanılsamacılık durumuna indirgemedi ama daha ziyade (görüntü) yüzey ve (ses) uzam arasındaki rekabet, çeşitli yenilikçi yollarda kullanıldı. İki ve üç boyutlar arasındaki salınım aynı zamanda seyircileri (dinleyicileri) de etkiledi. Mekânda her yeri saran ses sarmalınca yaratılan uzamsal uzanımın üstünlüğü ile filmin performansı artık sadece ekran ile sınırlı olmaktan çıktığında, sinemasal deneyimin beden "içinde" mi yoksa "dışında" mı gerçekleştiğine karar vermek zorlaştı.

Bu sonuç ile, film ve sinemayı bürüyen ses içindeki yolculuğumuzun son kısmı başlıyor. Duyusal algının görsel algıyı tamamladığı ve ikisinin birden anlatımın hizmetinde olduğu zaman imaj ve sesin hiyerarşik düzenlemesi sadece teori ve tarihsel araştırmaya tarafından tartışılmamıştır. 1960'ların sonlarında büyük stüdyo prodüksiyonları seyirci çekmeyi başaramayınca –ve seyirci görüntüden ziyade sesin yönlendirdiği rock konserleri ve diğer seyirlik etkinliklere yönelince– Hollywood'un kendini içinde bulduğu kriz ile birlikte tekrar tartışmaya açıldı. Yeni audio/ses teknolojilerine büyük ölçüde yatırım yapılarak 1970'ler sırasında ortaya çıkmaya başlayan gişe başarısı yüksek filmler, Amerikan film endüstrisinin yeni ürünü olarak bu krize bir ölçüde cevap getirmişti. *Nashville* (ABD, 1975, Robert Altman), *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*, ABD, 1977, George Lucas) ya da *Kıyamet* (*Apocalypse Now*, ABD, 1979, Francis Ford Coppola) gibi filmler, film tarihinin mihenk taşlarını temsil ederler ve bunda sesi kaydetme ve reproduksi-

yonda kullandıkları yöntemler ile sinemasal deneyime radikal olarak meydan okumaları hiç de etkisiz değildir. Aynı dönemden *The Conversation* (ABD, 1974, Francis Ford Coppola) ve *Patlama* (*Blow-Out*, ABD, 1981, Brian de Palma) gibi diğer filmler gizli mikrofonlar, yönlendirilmiş mikrofonlar, ses sürveyansı ve post-produksiyon gibi yeni ses teknolojilerince sağlanan yetkinlikleri neredeyse saplantılı şekilde dramatize ederler. Bu önemli gelişmenin kuramsal sonuçlarına döneceğiz, ancak öncelikle bunun teknolojik ve kültürel sonuçlarına odaklanmak istiyoruz çünkü sinemadaki ses-görüntü dinamiklerindeki her değişim seyircinin öznelliği ve bedensel kendi varlığı üzerinde etki bırakır.



Resim 6.4 *Kıyamet*: çok kanallı sesin bütünüyle kullanıldığı helikopter saldırısı

Zamanda bir adım geri atalım: on dokuzuncu yüzyılda (gramofon ile başlayan) ses kaydı teknolojileri ve reproduksiyon aletleri müziğin (canlı) performansını müziğin (mekanik) reproduksiyonundan ve müzik dinleme aktivitesinden ayırdı. Yirminci yüzyılın ikinci yarısı sırasında dinleme işlemi, transistörlü radyo ve araba radyosu ile mobil hale geldi; bu tarihsel

an, *American Graffiti* (ABD, 1973, George Lucas) ve *Zamanın Akışında* (*Im Lauf Der Zeit*, Almanya, 1976, Wim Wenders) gibi filmlerde yakalanmıştır. Her iki film de nostaljik olarak hareket halindeki müziğin bu iki teknolojik *dispositif*lerini kültürün (gençlik kültürünün) tarihsel spesifik anlarını, medya dekorlarına ve onların dönüşümüne (örnek olarak *Zamanın Akışında*'da müzik kutusunun zeki ve saçma biçimde taşıma kamyonunda taşınması fikri) içkin olan farkındalığı ortaya koyarak sergiler. Yenises yükseltici teknolojiler müzik dinleme etkinliğini özel, bireysel bir faaliyetten bir fiziksel deneyim ve kolektif etkinliğe dönüştürmeye başladı. Ayrılmış ekranları ve destan boyutundaki uzunluğu ile *Woodstock* (ABD, 1970, Michael Wadleigh) bu eşsiz ve çığır açıcı etkinliği sinemasal olarak yeniden üretilebilir hale getirme çabasını gösterdi. Benzer olarak, Dolby olarak bilinen elektronik ses-bastırma sistemi, çeşitli izlerin [*tracks*] ayrılmasını gerçek kıldı ve üst üste binen ses kayıtlarının üretimini hızlandırdı. Dolby, sinemalara değişik surround-sistemler ile birlikte girdi ve bunlar hep beraber sinemasal ses manzarasını değiştirdiler. Salon boyunca yerleştirilmiş (klasik dönemin geleneksel sinema ses sistemlerinde olduğu gibi ekranın arkasında saklanmış olmak yerine) yüksek sesli hoparlörler sayesinde yeni ses sistemleri sesin kâttımanlar halinde sunulması olanağını artırdığı gibi filmin perdenin sınırlarını "aşıp" izleyicinin alanına "girmesine" izin verdi. Film artık sadece ekranda var olmuyor, salona da uzanıyordu:

Perde sınırlarının surround teknoloji ile tamamen tasfiyesinin önemli bir sonucu oldu. [...] O zamana kadar ekran ve ses kaynağı arasındaki tutarlılık sayesinde saydam olan uzamda

oryantasyon artık yok olmuştı. Sesler seyirciye her yönden aynı anda ulaşıyordu.¹⁸

Bu yüzden, daha önceleri delikli kutu ya da projeksiyon ışığı tarzında, kulağın ileriye doğru bir pozisyonda, film imajının da kaynaklandığı, seyircinin “önünde” bulunan o aynı yerden çıkan sese odaklanan kulak, sinemasal deneyimin uzamsal konfigürasyonundaki radikal değişikliklere bir vasıta oldu.

Dolby ve (takiben, çok kanallı sesi normal değer yapan) dijitalleşme gibi teknolojik ilerlemelerin estetik etkileri yeni bir tür duysaluzamın ortaya çıkması şeklinde hayat buldu. Film sesi, bundan dolayı, çok-katmanlı, çok-yönlü ve kaynak olarak ne doğal ne de müzik enstrümanlarınca yaratılan gürültü ve seslerin diğer çıktılarını da barındırır. Dolby ve ilişkili teknolojilerin getirdiği bir yan etki, ses ile görevli çalışanların mesleki (ve sanatsal) yükselişine yol açan, prodüktörlerin ses tasarımı bütçelerindeki yükselme oldu: “ses tasarımcısı” ilk kez 1970’lerde, iş tanımı olarak “ses mühendisi”nin yerine geçti. Aynı zamanda film kurgucusu olarak da çalışan Walter Murch, bu konuda kilit bir figürdür: Kıyamet’teki yaratıcı çalışması ona sadece kariyerinin ilk Oscar’ını değil, aynı zamanda da “ses tasarımcısı” unvanını da kazandırdı. Bu ilk defa kullanılan bir unvandı ve bu unvan sondaki uzun (teknik) personel listesinin yerine açılış jeneriğinde geçiyordu.¹⁹

Bakış ve nazar hakkındaki tartışmamızı hatırlarsak (4. Bölüm), nazarın psikoanalitik anlamda neden görsel (oküler) olması gerektiği ama aslında genelde sesler ve duyularca şekillendirildiğini (mesela korku filmlerinde) daha iyi anlarız. Sesin

¹⁸ Barbara Flückiger. *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren 2001 (Zürcher Filmstudien 6): 56.

¹⁹ Bilgilendirici bir tartışma için bkz. Michael Ondaatje: *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*. New York: Knopf 2002.

görüntüdeki tüm sınırları ve çerçeveleri kaldırdığı gerçeği artıktaninacak bir kaynağı olmayan ama yeri tespit edilemediğinden üstün pozisyonda olan çeşitli seslere rağbet kazandırır. Bu fenomenler, Michel Chion'un daha önce bahsedilen *acousmetrê* kavramını, nazar [*gaze*] nosyonunu, (psikanalitik olarak anlaşılmış) skopik rejimin akustik boyutuna açmak için kullanan Slavoj Žižek'in özel ilgisi dahilindedir. Bu akustik nazar mantığına uygun olarak, ses bize sadece kendimizi mekânda yönlendirmemize ve dengede tutmamıza yardımcı olmaz, aynı zamanda yönümüzü ve dengemizi de kaybettirir. Žižek'e göre ses, bedensel oryantasyonumuz için, fizyolojik bir noktadan bakılsa bile, görmekten daha önemlidir: dış dünya ile ilk temasımız duyma ile olur. Bir tür primordiyal ortam olarak ses; korku, bağımlılık ve çaresizlik ve desu içinde olma ve korunmuşluğun hazzı gibi prenatal (doğum öncesi) evreye özel tüm farklılandırılmamış duyguları toplar.²⁰ Mesela Walter Murch, rahimdeki akustik çevrelenmenin (annenin sesi, nefesi ve kalp atışı ile) doğum öncesinde geliştiğimiz çevreyi temsil ettiğini işaret eder:

Doğmadan önce, gebeliğin oluşumundan dört buçuk ay sonra duymaya başlarız. O andan sonra, sürekli ve konforlu bir ses banyosu geliştiririz [...] İkinci dört buçuk ay boyunca ses, duyularımızın tek kraliçesi olarak hüküm sürer.²¹

Bu koruyucu ama aynı zamanda istilacı çevrenin düşsel bütünlüğünün hatırası bize hayatımızın geri kalan kısmı boyunca eşlik eder.

Psikanalitik paradigma başlangıçta bakış ve nazar üzerinde yoğunlaşmış olsa da, ilgisini sese, özellikle de insan sesine yö-

²⁰ Renate Salecl ve Slavoj Žižek (haz.): *Gaze and Voice as Love Objects*. Durham, NC, Londra: Duke University Press 1996.

²¹ Walter Murch: "Foreword". *Michel Chion: Audiovision: Sound on Screen* içinde. New York: Columbia University Press 1994: vii-xxiv.

neltmiştir. Mary Ann Doane *voice-off* (sesin kaynağının diegetik uzamda ama görüntünün nasıl çerçevesinde olmadığı durum), dış ses/*voice-over* (sesin kaynağının diegesisin sınırlarının ötesinde olduğu durum) ve iç monolog (karakterin görünür olduğu ama sesin içselleştirildiği için kaynağının görünmez olduğu durum) gibi bilinç eşiğine ait durumları ele alırken, sesi bir "etkin zarf" [sonorous envelope] olarak incelemiştir. Bu perspektifte ses doğumdan önce bizi kuşatan ve sınımsız saran anne sesi olarak işlev görür. Doane'e göre sinema deneyimi, "film tarafından ilgilenilen özne için bir destek ve aynı zamanda bir tanımlama noktası" sunan hayali beden etkisi olarak ortaya çıkarak birkaç uzamın (sinema salonu, filmsel mekân) birbiriyle etkileşimi ile karakterize edilebilir.²² Benzer şekilde, Kaja Silverman bu anne sesi tarafından çevrelenme ve bürünmeye dair psikanalitik primordiyal deneyimi başlangıç noktası olarak alır ancak bu çevreleyici-akustik *Ur-deneyim* [*immersive-acoustic Ur-experience*] bir geçmiş-çağrışımlı fantezidir. Silverman, sesin klasik sinemada kullanımını Mulvey'nin bakış ve nazar görsel yapılarında gördüğü benzer bir hiyerarşik cinsiyet mantığı olarak tespit eder: "kadın sesini ve bedenini ısrarlı bir şekilde anlatımın içinde tutan ama erkek özneyi daha üst hitap, görsel ve duyuş olarak tanımlayarak aleni tutarsız bir dışsallık pozisyonuna getiren metinsel bir model".²³ Silverman anaç (yani dişi) sesi, bir yandan (bilinçsizlik perspektifinden) hayali bir bütünlük ve mutluluk arasında bir gerilim olarak, öte yandan da (bilinçlilik perspektifinden) güçsüz-

²² Mary Ann Doane: "The Voice in the Cinema: the Articulation of Body and Space" [orijinali 1980]. Bill Nichols (haz.): *Movies and Methods* içinde, Cilt 2. Berkeley, CA: University of California Press 1985: 565-76.

²³ Kaja Silverman: *The Acoustic Mirror: the Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1988: ix.

lük ve tutsaklık göstergesi olarak kavramsallaştırır.²⁴ Bu, yine Michel Chion'un "haykırış noktası" kavramında altı çizilen bir duruş olan kadın sesinin belirsiz ve çok-değerlikli pozisyonuna işaret eder. Chion'un saydığı bazı filmler, *King Kong* (ABD, 1933, Ernest B. Schoedsack ve Merian C. Cooper), *Sapık* (ABD, 1960, Alfred Hitchcock) ve *Patlama* (ABD, 1981, Brian de Palma), sistematik olarak bu mantığı aşan ve onun ötesine geçen bir dişi haykırış üretimine doğru yönelmişlerdir:

erkek, gösterinin organizatöründen başkası bir şey değildir, bu fantezi oyunun yapımcısıdır, ancak [...] çılgılık noktası onu ortam olarak çıkaran kadının olduğu gibi onun da ötesindedir. [...] Çılgılık noktası konuşmanın birden kaybolduğu yer, bir kara delik ve varoluşun sahneyi terk edişidir.²⁵

Sesin bu anlamdan, anlamsızlığa hissettirmeden kayması ya da anlamlandırmadan önce ve onun ötesinde bir kara deliğe düşme özelliği, yukarıda ses ile gürültü arasındaki geçirgen sınır çizgisini tartışırken zaten aklımızdaydı.

Eğer ses, cinsiyet bakımından gerçekten bu kadar çelişkili ise, çağdaş sinemanın çoğunluğunda oluşmuş eğilimde yer alması gerekliliği, açıkça söylemek gerekirse, seyirciyi "ontolojik" olarak her türlü "akıl oyunu" ile sarsmak bir anlam ifade eder: bu oyunlar kimlik ve hatıra duygularımızla oynadıkları için, bu, zihin ve beyin bölümümüzde tekrar döneceğimiz bir temadır. "Yeni sesli film" denilen filmlerin bir özelliği, klasik sinemadaki dengeleme ve oryantasyonu sağlayan biçimsel parametrelerin bir çoğu yıkılmış, yeni anlamlar katılmış ve basitçe sorgulanmış olduğundan, seyirciyi zaman içinde olduğu

²⁴ Kaja Silverman: *The Acoustic Mirror: the Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1988: 72ff.

²⁵ Michel Chion: *The Voice in Cinema*. New York: Columbia University Press 1999: 79.

kadar uzam içinde de bir "serbest düşme"ye itmesidir. Bunun için, *Yaratık*'taki (*Alien*, ABD, 1979, Ridley Scott) tanıtım sloganını hatırlayalım: "Uzayda çığlığını hiç kimse duyamaz", özellikle filmin hem penetrasyon hem de rahim ile ilgili maternal (düşman uzaylıların annesien büyük hasımdır, insansı vücutlar uzaylılara "evsahipliği" yapmaktadır) ve travmatik çağrışımların duygu çelişmesine ne kadar vurgu yaptığını hatırladığımız zaman (Ash'ın bir uzaylı "doğurmasında", uzay gemisine anne uzaylı tarafından sokulmasında). İçeride / dışarıda ve hareketli/sabit olan bu ve benzer hususlar sesin giderek daha fazla mobil, kolay işlenebilir, modüler ve agresif olduğu bir zamanda yeni bir uygunluk durumu elde etmektedir.

Bu perspektiften, sese sinemasal deneyimde bile "duyuların kraliçesi" olarak odaklanılırsa, Chion'un neden açıkça görüntü



Resim 6.5 Sapık: Kadın çığlığı yaratma maki-nesi olarak sinema.

ile ses arasındaki geleneksel hiyerarşiyi tersine çevirdiği anlaşılmaya başlanır. Chion üç sebep daha verir: birincisi, sinema onun için görsel olmadan önce sessel bir etkinliktir. İkincisi, sesin, kendine beden ve madde katmak için sese ihtiyaç duyan görüntü ile ilişkisi açısından her yerde hazır ve nazır oluşunu ve madde-selliğini tekrar tekrar

vurgular. Üçüncüsü, onun “rendering” kavramı, şimdilerde, yerleştirilmeden ve gö-rüntü parçasına uygulanmadan önce kalıba konan ve şekillendirilen bir dolgu maddesi olarak kabul edilen modern (dijital) film sesinin ana özelliğine işaret eder. Gürültülerin ve seslerin vücut tarafından üretildiği ve nesnelerin özellikle ön plana çıkarıldığı aksiyon filmlerinde, aksiyonun şiddetinin ve vahşiliğinin (etkinin, gümbürtünün, darbelerin, patlamanın, çarpmanın) çoğu akustik olarak aktarılır. *Terminator 2: Mahşer Günü’nün* (*Terminator 2: Judgment Day*, ABD, 1991, James Cameron) başlangıcındaki kıyamet sonrası manzara, savaş robotlarının çizmelerinin bir şeylere basarken çatır daması üzerinde şekil alır: ilk görünüşte enkaz gibi görünen şeyin sesle birlikte, insan kafatasları olduğu fark edilir, ya da Chion’un deyiimiyle: “Resmi görünür hale getiren, kulaktır.”

Hem Chion hem de Žižek, modern sinemanın en önemli yönetmenlerinden olan Lynch’e, görüntü ve ses arasındaki “iktidar ilişkileri”ni diğer film yapımcılarından daha çok altüst etmesinden ve ses ile görüntünün özelliklerini tersyüz etmesinden dolayı, beklediği üzere, defalarca değinmişlerdir. Bu, korku filmi ya da fantastik gibi türlerde, gerçekliğin esrarengiz yani hayalet gibi dadanan tarafını oluşturan görüntüye uygulanan özel efektlerdir; on dokuzuncu yüzyıl sinemasını andıran Lynch filmlerinde, akustik hayaletler ve işitsel görüntü aracılığıyla fantazmagorik (hayali görünüşlere ait) etkileri yaratan şey, genellikle sestir. Aynı zamanda, Lynch’te ses sabit, göndergesel, açık sınır ve hatlarla belirlenmişken görüntü, yok olmanın, bulanıklaşmanın ve sabit formunu kaybetmenin eşindedir. Etkin ve edilgenin, nesne ve öznenin, canlı ve cansızın tersine çevrilmesiyle ilgili olarak, ses ve görüntü arasında

ilgi çekici bir biçimde uzun süren bir oyun sergilenir; örneğin, *Mulholland Çıkması*'nda Silencio Club sahnesinde, bu bölümde ele aldığımız neredeyse bütün özellikler, vücut ve sesin, materyal desteğin ve işitsel görüntülerin, vantrilokluk ve doğaüstünün ayrımı, örnek olarak, hatta neredeyse bir ders kitabı biçiminde, gösterilmiştir.²⁶

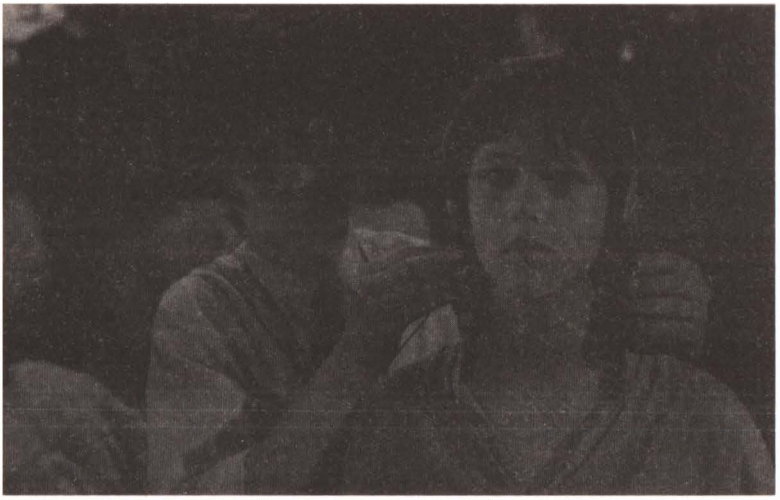
Bu bölüm, Lynch'in, son zamanların müzikal ve akustik deneyimlerinde geniş kapsamlı gelişmeler üzerinde dolaylı olarak yorumlama şekli olarak anlaşılabilir. Dolby sistemler, sinema izleyicilerini, sadece 1960'lardan beri yerel alanda galebe çalan stereo'ya değil, aynı zamanda sinemalara Dolby ve dijitalleşme aracılığıyla giren spesifik "Walkman"e de maruz bırakmıştır. 1979'da Sony firması iç mekânlardaki yaşıyı dışarı taşıyan "Walkman" adındaki taşınabilir müzikçaları piyasaya sürdüğünde, geleneksel olarak dinlenen ve iç mekânlarda eğlenilen müzik ve sesin nasıl yeni bir hareketlilik kazandığı unutulmaz.²⁷ Bu dış mekânda kulaklıklar, kimsenin kimseyle paylaşmak zorunda olmadığı bir iç alan yaratmıştır. Başka bir deyişle, Walkman, eğer hepsi demode olarak düşünülmezse, özel ve kamu arasındaki keskin sınırı dahada yumuşattığı gibi iç ve dış, merkez ve yüzey, hareketlilik ve sabitlik arasındaki geleneksel sınırlarla taraflı bir şekilde mücadele etmiştir. Walkman ile insan, fiziksel olarak nasıl konumlandığına bakılmaksızın, merkezin ya da hiyerarşinin diğer (sosyal, konumsal) göstergelerine göre dünyanın (akustik) merkez üssü

²⁶ Slavoj Žižek: *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's LOST HIGHWAY*. Seattle: Walter Chapin Centre for the Humanities 2000; Michel Chion: *David Lynch*. Londra: BFI 1995 [Orijinali Fransızca 1992].

²⁷ *Walkman* ile ilgili daha fazla bilgi Paul Du Gay: *Doing Cultural Studies: the Story of the Sony Walkman*. Londra: SAGE 1997'de bulunabilir.

haline geldiğinden, ses insanın kendi kafasında ürettiğini ya da tüm vücudunda hissettiğini düşündüğü bir şey haline gelir.

Bunun eğlenceli bir örneği, Walkman'ın ilk zamanlarında yapılan bir gençlik filmi olan *Patlarsam Yanarsın*'da (*La Boum*, Fransa, 1980, Pinoteau) görülebilir. Bir sahnesinde, bir parti telaşının ortasında, Matthieu (Alexandre Sterling) "Dreams Are My Reality" şarkısını dinleyen Vic'in (Sophie Marceau) kulaklarına kulaklığı takar, Vic kendine engel olamaz ve onunla oldukça yakın hareketlerle dans eder. Bundan sonra Walkman'ın dış mekânı, diğerleri için "dışarıda" hangi müzik çalındığına bakılmaksızın, (onu taşıyanın) iç mekân(ı) haline gelir. Benzer bir etki, sesin bize tam merkezde oturduğumuzu hissettiren akustiğiyle kimin nereye oturduğunun ve hangi açıyla perdeye baktığının önemi olmayan sinemada, Dolby çevresel ses düzeni [*Dolby surround-soundsystem*] ile başarılmıştır. Böyle hissedilmesine yardımcı olan faktör, önceden belirtilen akustiğin gerekliliği ve önemidir: ses, kendini iletmesi için gerekli olan ve dolayısıyla beyinlerimizin duyarak imgeye çevirmesi için kendisine bir vücut, bir varlık bağışlayan aracıya (yani havaya) göre hareket eder. Tıpkı bateride ritmi tutan hi-hat zillerde olduğu gibi, şiddetli bas sesler olduğunda, hava basıncını cildimizde hissederiz. Merkeziyet duygusu, biz sesle çevrelendiğimizden ve yanlış bir şekilde, kendimizin görün-tünün de faydalandığı sesin ortasında olduğuna inanmamızdan dolayıdır.



Resim 6.6 *Patlarsam Yanarsm* (Fransa, 1982, Claude Pinoteau): iPod'un olmadığı zamanlarda taşınabilir ses ortamı olan Walkman.

Bu bölümden çıkarılması gereken bir sonuç, David Lynch tarafından değil, onun yenilikte tam karşıtları Jean-Marie Straub ve Daniele Huillet tarafından güzelce yakalanmış bir tabir olarak, "ses ve görüntü arasındaki aktarımın yeni bir dayanışma yaratması"dır. Straub ve Huillet kendi filmlerini izleyen seyircilerin, Žižek'in bir "doğru" olarak sahiplenmesini ümit ettiğimiz durum olan, "kulaklarıyla görececek ve gözleriyle duyacak" seyirciler olmasını istediklerini söylemişlerdir. Bunun sonucunda, meşhur müzik eserlerinin, 2001: *Uzay Macerası*'nda Strauss gibi, *Kıyamet*'te Wagner gibi, *Azınlık Raporu*'nda Schubert gibi klasik besteciler tarafından kullanımının, anlamından doğan etkileri (klasik romantiklerde yaptıkları gibi) güçlendirmeye eşlik etmekten ziyade, bağımsız "görüntü"ler olarak var olma işlevini görmesi tartışılabilir. Film müziği, hem çarpıcı hem de illa birbirini desteklemek zorunda olmayan ama denge bozucu ya da baskın olan görüntüyle yan yana duran kendi estetik "gerçeklik"ini yaratır. Aynı şekilde, (Qu-

entin Tarantino'nun filmlerinde olduđu gibi) diegetik dıřı pop m¼zik kullanımı ve (Ennio Morricone, John Williams ya da Hans Zimmer gibi besteciler tarafından) kendilerine dikkat eken, belirgin m¼zik kullanımı halihazırda "gerekleřtirilmiř", "tasarlanmıř", "oluřturulmuř" ve "¼retilmiř" bir iře estetik bir fonksiyon ekleyerek hizmet ettiđi gibi, ek gelir getirecek bir alb¼m¼n ıkarılması gibi bir ihtiyaca da cevap verir.

Giriř b¼l¼m¼m¼zde, yeni bir sinema kuramına ihtiya duymamızı nolası nedenlerinden birinin řu olduđunu ima etmiřtik: Hareketli g¼r¼nt¼n¼n, d¼nyayı akıcı, gezici ve geici hale getirmesinin s¼rekli olarak ortaya ıkardıđı rahatsızlık, dijital g¼r¼nt¼yle, onun kolay iřlenirliđiyle ve g¼ndergesel istikrarının olmadıđı algısıyla artmıřtır. Bu b¼l¼mde tartıřılanlardan řu sonuca ulařılabilir: sesin yeni ¼nemi, g¼r¼nt¼n¼n bađlamsallıđının kaybı olarak adlandırılan durumu d¼zeltmeye yardım eder, ¼nk¼ o bedenle dođrudan iletiřimi sađlar ve b¼ylece materyal gereklikle fiziksel bađ vazifesi g¼r¼r. Bu aıdan, yeni film sesi, farklı bir t¼r belirtisel g¼sterge [indeks] ve maddi iz sađlayarak (orneđin, dijital imgeler iin bir takım "dođruluk kořulları") sinemasal alanda iřlevsel bir yedek ya da tamamlayıcı haline gelir. Fotođrafik imgeye yatırım yapıldıđı zaman, bir t¼r (fantazmatik) inanıř ve (fetiř-)g¼veni, g¼r¼nt¼y¼ "sabitlemek" iin, sesin teknik ve k¼lt¼rel ¼nemine bařka bir boyut daha ekleyerek sese ihtiya duyar. Ama artık g¼r¼nt¼ye ve g¼ze inanılmazsa bu, sese ve kulađına inanılabileceđi anlamına mı gelir? řyle kabul etmek daha iyi: yeni sesli filmle, ne sese ne de g¼r¼nt¼ye g¼venebiliriz ama aynı zamanda birbirlerini dođrulayabilecek ve onaylayabilecek olmaları dolayısıyla her ikisine de ihtiyacımız vardır. Bu adeta iki "yalan" bir "dođru" eder olayıdır. Diđer bir deyiřle, ses ve g¼r¼nt¼, g¼venilmezlik konusunda bile eřdeđer oldukları kadar

birbirine de mecbursa, o zaman onların karşılıklı güvenilmezlikleri, anlatımın yeni "zemini"ni oluşturma işlevi görür.

Ama, giderek daha çok hareketli, akışkan ve değişken hale gelen bir ortamda bu "zemin" tam olarak nedir? Şimdi mücadele, bir tarafta, perspektifsel uzam geometrisi içinde dengemizi sabitleyen ve vizyonumuzu "merkezleyen" ses ve görüntü kombinasyonu, diğer tarafta, uyularımızı ve bedenlerimizi "taşırma" anlamında hareketli olduğu kadar teknik aletlerimizde de "hareketli" olan ses-ve-görüntü arasında gerçekleşmektedir. İlk durumda, "işitsel [aural] nesneleri"ni düşünürüz: Dolby ve çevresel ses [surroundsound] sayesinde, şimdi sinemanın "işitsel objeleri" üç boyutlu mimari bir tutarlılığa sahiptir. Bu teknolojik ses, hareketi ve sesi boşluğa aktarır. Ses, boşluğu yankılamayla doldurduğundan; başka yerden "gelse" bile anlamının görüntüye ait olduğu algılanır. Bu nedenle, ses görüntünün ima ettiği boşluğun "yerini alır", çünkü görmek mesafe oluştururken, dinlemek kişiyi olayın içine çeker. İkinci durumda; iPod ya da cep telefonu gibi MP3 dinlemeyi mümkün kılan teknoloji sayesinde günlük hayatımızda ses hareketliliğinin artması, bu uzamsal genişlemeye yeni bir belirsizlik katmıştır: bundan sonra vücutlarımızı bu işitsel boşlukta nasıl konumlandırırız? Chion'un kanıtladığı gibi, betimlenen ses "kalın" ve "plastik" olduğu gibi "sıvı" ve "geçici"dir ve bu durum görüntünün yeni bir ağırlık, yoğunluk, ayrıntı ve ölçek duygusuna sahip olduğunu kesinleştirir. Nesne dünyası, ses ile, bizi çok şaşırtıcı şekillerde ele geçirir. Sesin yeni teknolojik "vizkozitesi" ve "velkro" özelliği herhangi maddi bir varlığa ve aynı zamanda semantik bir töze de tutunabilir: böyle bir ses, geçici, anlık çok yönlü olarak, ama görüntüye olduğu gibi anlama da tutunurken, ya da aslında kendini onlardan ayırırken, aynı zamanda uçucu ve değişken olarak daima göndergeselliğin eşiğinde hazır durumdadır. Bundan dolayı, modern

film teorisinde, bedene ve “somutlaştırılmış algı”ya “dönülmesine” rağmen, somutlaştırılmamış görmenin eski günlerde olduğundan daha katı bir temel elde ettiğimizi düşünmememiz konusunda dikkatli olmalıyız: *Terminator 2*’nin manzarasını hatırlatmak gerekirse, aslında kırık kemikler ve kafatasları üzerinde yürüyor olabiliriz. Dolayısıyla, son bölüm olan bir sonraki bölümde, açıkça duyulara bağlanmış olduğundan sinemanın duyu algılamalarımızı ve motor-aktivitelerimizi yönlendiren uzvumuz tarafından tekrar incelenmeye ihtiyacının olup olmadığını ele almak istedik; yani beyni ve somutlaştırılmış bir deneyim olarak sinemasal deneyim konusunda beynin zihinle nasıl ilişki kurduğunu tartışacağız.

7. BÖLÜM

BEYİN OLARAK SİNEMA

Zihin ve Beden

Bir adam, kaybetmeye tahammül edemeyecek kadar tutkun olduğu bir kadını unutmak istemektedir. Geleneksel sinemada, deliliğin sınırlarında gezen ya da sadece fazla alkol almakla kaynaklanan böylesi bir ruh hâli iyi bir uyku çekerek veya en yakın arkadaşına moral verici bir konuşma yaptırıp adamın aklını başına toplaması sağlanarak tedavi edilebilirdi (ve filmi de mutlu sona bağlardı). Günümüzde ise bu yöntemler artık işe yaramamaktadır. Adam, bir dizi karmaşık cerrahi işlemden geçerek kadınla ilgili hatırladığı her şeyi (kadının da aynı şeyi kendisi için yaptığını öğrendikten sonra) silmeye karar verir. Hikâyenin “şimdiki zamanından” başlayıp zamanda ileri geri giderek kız arkadaşının bıraktığı izlerin zihninden yok edildiği asıl süreç sırasında, adam zihinsel ıstıraba ve kadının onda açtığı değişken davranışlara rağmen bu kadının onun için ne

ifade ettiğini yeniden keşfeder ve bu yüzden de kadını kendi çocukluk hatıralarında “saklamayı” dener. Fakat plan başarısız olur ve belleği tamamen silinir. Ertesi gün, sanki geçici bir isteğe kapılmış gibi, büyük aşkıyla ilk tanıştığı yere trenle gider ve kadınla (görünüşe göre “bir daha”) karşılaşır ve ikisinin hikâyesi yeni baştan başlar. *Sil Baştan* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, ABD, 2002, Michel Gondry) bu bölüm için sembolik bir film; zira kimliğe, belleğe, travmaya ve çarpık ya da döngüsel zaman yapılarına duyulan modern ilgiyi temsil etmektedir. Filmin dairesel, Möbius şeridini andıran dinamikleri bir sorunun nasıl tanımlanıp çözüleceği, bir engelin nasıl ele alınıp üstesinden gelineceği noktasında klasik sinemadaki doğrusal mantığı tartışmaya açmaktadır. *Sil Baştan*’daki durum oldukça farklıdır: ebedi bir sarmal hareket halindedir ve biz seyirciler böylesi bir filmin içinde olduğu oyundaki rolümüzden emin değilizdir. Biz de karakterler gibi kandırılmış, “yeniden oynat” komutunu oynat ile aynı kefeye koyma hatasına düşmüşüzdür. Tarafsız tanıklar mı, aktif katılımcılar mı, yoksa oyuna getirilmiş piyonlar mıyız biz? *Sil Baştan* ve benzeri filmler önceki bölümlerde ele aldığımız soruların etrafında dönmektedir: Acaba bir film seyircinin zihninin içinde mi yoksa dışında mı cereyan etmektedir, nesnel midir yoksa öznel midir? Görsel algı bedenden ayrılmış mıdır (örneğin, bütünüyle görsel midir) yoksa bedene dahil mi edilmiştir (örneğin, bir bedene ve bilince gerek duymakta mıdır)?

Zihin ve sinema arasındaki bağın ilk dönemlerdeki algılaşmalarını resmeden giriş cümlelerinin ardından, bir kişinin filmi zihin ve beyinle bağdaştırabilme yollarını sınıflandıracağız. Belirli sinemasal üsluplarla ilgili hem geçmiş hem de günümüzde sürdürülen bir tartışma, tarihsel bir perspektiften ziyade, bedenden ayrı tutulmuş ve bedene dahil edilmiş algı arasındaki bağlantıyı tesis etme amacıyla bilişsellik ve belli tip-

teki filmlerin peşinden gidecektir. Bu bölümün son kısmında her film, kuramının mutlaka altını çizmesi gereken bir konuyu ele alacağız: İzlediğimiz film, seyirci olan bizlerden bağımsız olarak mı varlığını sürdürmektedir? Eğer bağımsız değilse retinamızda, beynimizdeki sinapslarda ve bedenimizdeki sinir sisteminde kendine bir yer bulmakta mıdır?

Filmler genellikle saf eğlence, masum bir sahtelik meşgalesi ve bazen de bir sanat biçimi ya da sanatsal bir kendini ifade etme aracı olarak görülmektedirler. Filmin gerçeklikten koparıldığı fikri teskin edici bir şekilde dile getirilmektedir: "Alt tarafı bir film!" İster safdil çağdaşların akıllarını başlarına getirmek, isterse de çok fazla özdeşlemeyi ve duygusal dahiliyeti uzakta tutmak için ifade edilsin, bu cümle bir filmin doğrudan bilinç ve duygulara tesir ederek derin bir iz bırakabileceğini kayda geçirmektedir. Bir film insanların yaşamlarını ve dünya görüşlerini değiştirebilir, çok kişisel ve özel anlamlar içerebilir ama aynı zamanda algılara hükmetmek, onları dönüştürmek ve çarpıtmak için de çeşitli kamusal söylemlere ve ideolojilere kendini bağlayabilir. Bu kategoriye giren farklı türden filmler bulunmaktadır. Örneğin, insanların görüşlerini manipüle etme kabiliyetleriyle tanınan propaganda filmleri ya da popüler imgeleme giriş yapmadan ufak ama sadık bir kabullenmeyle sürekli gelişen (insanlar tarafından henüz izlenmeden "bilinen") kült filmler. Propaganda filmleri ile kült filmler "Son" yazısı çıktığında "sonlanmazlar"; aslında onların etkileri tam da kendilerini seyirciden ayırdıkları, onların zihinlerini ele geçirdikleri ve hayallerine sızdıkları bu noktada başlamaktadır. Bu sinema düşüncesine göre, belli filmler, yaşamak için bir insana tabi olan ama aynı zamanda o insandan bağımsız bir yaşam sürmeye başlayan bir virüs ya da parazit işlevi görmektedir. Virütik bir şekilde kültürün her tarafına yayılmak için kendilerini doğrudan film bağlamlarından koparan ünlü filmlerden

yapacağımız alıntılar iyi birer örnek teşkil edecektir: *Kazablanca'dan* (*Casablanca*, ABD, 1942, Michael Curtiz) "Bu, güzel bir dostluğu başlangıcı"; *Kirli Adam'dan* (*Dirty Harry*, ABD, 1971, Don Siegel) "Sakin durma serseri, günümü şenlendir"; *Taksi Şoförü'nden* (*Taxi Driver*, ABD, 1976, Martin Scorsese) "Bana mı dedin?" ya da *Oz Büyücüsü'nden* (*The Wizard of Oz*, ABD, 1939, Victor Fleming) "Artık Kansas'ta olduğumuzu sanmıyorum." Nasıl ki bu alıntılar, parçalar veya klipler içinde bulundukları filmlerden bağımsız bir yaşam biçimine dönüşüyorlarsa, sahne donanımlarının ya da kıyafetlerin de aynı şekilde moda aksesuarları olarak popüler kültür içinde yer buldukları iddia edilebilir. Örneğin, *Bir Zamanlar Batıda*'ki uzun paltolar (*Once Upon A Time In The West*, İtalya/ABD, 1968, Sergio Leone), *Özel Bir Kadın*'daki (*Pretty Woman*) dize kadar gelen çizme-ler (ABD, 1990, Garry Marshall) ya da *Matrix*'teki (*The Matrix*) güneş gözlükleri (ABD, 1999, Andy ve Larry Wachowski). Benzer şekilde Hannibal Lecter, Norman Bates, Maria, *Metro-polis*'teki robot veya Dr. Mabuse gibi karakterler de içinde bulundukları filmi aşip ünlüler salonunda veya popüler kültür batağında kendi yerlerini edinmişlerdir. Film sansürü sinemanın etkinliğine benzer bir anlayışla işler, zira gençleri yozlaştırdığı veya kamu düzenini tehlikeye attığı gerekçesiyle bir yasayı ya da filmin dağıtımının sınırlandırılmasını haklı gören bir zihniyet sinemanın güçlü etkisini kabul ediyor demektir. Bu sinema yorumunun altını çizmek, filmlerin sınırlı bir zaman diliminde kabul edilen ve ardından da lafın gelişi "görünmez olan" basit bir dış nesne olmadıkları, daha ziyade izlendikten sonra içimizde yaşamaya devam ettikleri ve tıpkı geçmişteki hatıralar ve yaşanmışlıklar gibi peşimizden gelip bize sözlerini geçirebilecekleri anlamına gelmektedir. Ne tamamen dışsalne debüsbütün "zihnin gözünde" olan filmler karışık biçimde zaman, bilinç ve benliğe ilmeklenir ve bu se-

bepile de belleğin öznel ve kimlik inşasındaki rolü bu bölümde belirleyici bir yer tutmaktadır.

Beyin ve zihin olarak sinemadan bahsetmek tarihte ve felsefedeki belirli bir geleneği akla getirmektedir ve zihnin uzantısı, analogisi ve ikamesi olarak farkı sinema nosyonları arasında bir ayırım yapılabilir. Özellikle beş kavram bu ilişkiyi netleştirmek için bize yardımcı olacaktır. İlk kavram, bir imgenin kendi fiziksel özelliklerinden soyutlandığı ve mecazi bir anlam geliştirdiği noktayı vurgulamaktadır. Bu, film karelerinin çatışıp sekansın bir kavram içinde somutlaştığı anda gerçekleşmektedir. Çeşitli kurgu tiplerine uyguladığı sınıflandırmaya bir kare olarak film kapsamında değinilmiş olan Sergey Ayzenştayn (bkz. 1. Bölüm), böylesi ilişkileri tanımlamak için "çatışma" terimini kullanmıştır. Onun entelektüel kurgu görüşünde, kavramsal ya da soyut düşünceye benzer bir şey belirli film kompozisyonlarında ortaya çıkmaktadır. Film karesi paradigmasına Ayzenştayn'ı dahil etmiş olmamıza rağmen onun düşünüşündeki bazı unsurlar, özellikle beyindeki tüm duyuların işlenmesine yaptığı vurgu da beyin içinde ele alınabilir: "Çekimin temel işareti, toplanmış uyarıları bir araya getirme yöntemlerine bakılmaksızın beyin korteksi üzerinde bir bütün olarak yarattığı tesirin nihai genel toplamı şeklinde algılanabilir."¹ Bu görüş, aktif katılımcı rolündeki seyirciyle yüz yüze gelindiğinde belli bir davranışsal determinizmi serimlese de Ayzenştayn seyircinin beynini pasif bir alıcı ve sinyallerin yöneticisi olarak değil, Pavlov'a göre mekanik koşullanma ile Proust'a göre duyumsal açıdan harekete geçirilmiş bellek ara-

¹ Sergey M. Eisenstein: "The Fourth Dimension in Cinema" (1929). *Selected Works*, Cilt 1: *Writings 1922-1934* içinde (haz. ve çev. Richard Taylor). Londra: British Film Institute/Bloomington, IN: Indiana University Press 1988: 181-94.

sında gidip gelen aktif bir zihin olarak kavramsallaştırmaktadır. Fiziksel-algısal imgenin aksine, zihinsel imge görünmezdir ve içindeki nihai nitel sıçrama illüstrasyondan, yani grafik-görsel etkenlerden zihinsel bir kavrama ve (film) diline kadar uzanmaktadır.²

Hugo Münsterberg'in tezine denk düşen ikinci olası bağlantı ise, pek çok tipik sinema tekniği (farklı uzayların ilişkisel kurgulanması, detayların birbirinden tecridi) zihninin çalışma şeklini andırdığı için, sinema ile zihin arasında kökten bir analojinin bulunmasıdır. Almanya'da psikoloji öğrenimi gören ve sonrasında deneysel psikoloji laboratuvarının yöneticisi olarak Harvard Üniversitesi'nde ders veren Münsterberg ise yirminci yüzyılın daha ilk yıllarında filmi zihinsel süreçlerle kıyaslamış, sinemanın "bilinçaltının teknik bir simülasyonu" olduğunu öne sürmüştür. 1916 yılında yayımlanmış kitabı *The Photoplay*, film ve filmin psikolojik ve bilişsel olasılıklarıyla ciddi anlamda ilgilenmiş ilk çalışmalardan biridir. Zamanının çok ötesine geçerek sinemasal ve zihinsel süreçler arasındaki analojiyi ispatlamaya çalışmıştır.³ Geriye dönüş veya yakın çekim gibi tipik sinemasal yöntemlerin yardımıyla sinema filmlerinin dikkat, bellek, hayal ve duygu gibi ruhsal olayları görünür kılabileceklerini iddia etmiştir. Münsterberg "geleceğin hareketli görüntülerinin diğer sanat biçimlerine oranla zihninin çalışma şeklini analiz eden psikologların yetki alanına gireceği"ni öngör-

² Bkz. Oksana Bulgakowa: "Eisensteins Vorstellung vom unsichtbaren Bild oder: Der Film als Materialisierung des Gedächtnisses". Thomas Koebner ve Thomas Meder (haz.): *Bildtheorie und Film* içinde. München: edition text + kritik 2006: 36-51.

³ Hugo Münsterberg: *The Photoplay: a Psychological Study*. New York, Londra: Appleton 1916. Richard Griffith'in önsözü ile yeniden basılmıştır, New York: Dover 1970.

müştür.⁴ Friedrich Kittler'e göre, ilk ciddi film kuramcılarının biri olmasının yanında Harvard'daki psikoloji laboratuvarının başına geçmiş ve "psikoteknoloji" bölümünü kurmuştur:

Film kuramı öncelikle psikoteknoloji, yani psikolojik ve teknik deneyler ile psikolojik ve ergonomik ve nelerin çiftleştirilmesi sayesinde mümkün olmuştur. Sanat tarihi boyunca ilk defa [...] filmin kendi başına nörolojik veri akışını yerine getirmeye muktedir olduğu [Münsterberg tarafından] kanıtlanmıştır. [...] Film, izleyicilerine kendi algı süreçlerini yeniden izletmektedir; yalnızca deneyle erişilebilen bu hassasiyet ne bilinç ne de dil ile aktarılabilir. ⁵

Dil ve bilinç felsefesine sırt çeviren bu yaklaşım, Gilles Deleuze gibi bu örnekleme katkıda bulunmuş başka düşünürlerin de kafasını kurcalamaktadır.

Psikoloji ve psikanalizin araçsallaştırılmış bir versiyonu olan psikoteknoloji, belli duyuşsal uyarılara verilen ölçülebilir nesnel tepkilere öncelik tanıyarak teknolojik medyayı maddi temelleri üzerine yerleştirmeye çalışır. Diğer bir deyişle, böyle bir film kuramı "yazılıma" (filmler, en geniş kapsamda filmin konusu) daha az dikkat edip "aygıt kuramının" (bkz. 3. Bölüm) önceki versiyonlarında olduğu gibi, "donanımı" (ara bağlantılar, konfigürasyonlar, makine devreleri) daha üste yerleştirir. Kittler, medya ve teknolojinin insan öznelliğinin dışavurumları olmadıklarını; aksine, insan öznelliği dediğimiz şeyi asıl üretenin yazım makineleri ve kayıt sistemleri olduğunu

⁴ Hugo Münsterberg: "Warum wir ins Kino gehen?". Dimitri Liebsch (haz.): *Philosophie des Films: Grundlagentexte* içinde. Paderborn: Mentis 2005: 27-36.

⁵ Friedrich A. Kittler: "Romanticism-Psychoanalysis-Film: a History of the Double". *Literature, Media, Information Systems: Essays* içinde (haz. John Johnston, çev. Stefanie Harris). Amsterdam: G+B Arts International 1997: 85-100, burada 99-100.

ileri sürmektedir. Buna bağlı olarak da kötü şöhretli bir isme sahip olan bir kitabında ("den Geist aus den Geisteswissenschaften" ["İnsani bilimlerin/Tin bilimlerinin Tini"]), bu çalışmasını "insanı insani bilimlerin dışına sürmek" isteyen bir proje olarak tanımlamıştır.⁶ Bu bağlamda, mekanik ve teknolojik olarak kaydedilmiş (görsel, işitsel) veriler bilindik anlamdaki temsiller değildir ama Lacancı Gerçek'e aittir (bkz. 4. Bölüm). Kültürel açıdan kazanılmış bilişsel "filtrelerin" (anlatı, söz oyunları ya da çeşitli görüntüsel kodlamalar) eklenmesi ve "Simgesel" veya "Kodlama" içinde tamamen emilmeyen bir fazlalığın ya da aşırılığın — imge (veya ses) içindeki bilgilendirici "gürültü" ve "beyaz gürültü"— daima orada kalacağı hükmüyle birlikte anlatımsal bir hale bürünürler.

Bu durum, sinemadaki, bilhassa da zihinsel rahatsızlığı anlatıcı tarafından vurgulanan başkahramana atfedilmiş sözde öznel imgelerin konumuyla ilgili soruları dolaylı yoldan gün ışığına çıkarmaktadır. Anamorfozcu biçim yitimleri, sürreel bi-tişiklikler ya da Alfred Hitchcock'un *Öldüren Hatıralar'ı* (*Spell-bound*, ABD, 1945) için Salvador Dalí'nin tasarladığı ya da Roman Polanski'nin *Tiksinti*'sinde (*Repulsion*, İngiltere, 1965) Catherine Deneuve'nın gördüğü hayallerde göze çarpan gerçek-dışı bir renk kullanımı gibi, genellikle dışavurumcu sinemasal araçların kullanımıyla yaftalanmış bu imgelere de zihinsel denebilir mi? Peki ya sinemanın ilk yıllarındaki tinselci imgeler veya sinemasal aygıtın sanki bir travmayı atlatmakta tedavi edici bir şekilde takdim edilip kullanıldığı *Le Mystère Des Roches De Kador*'daki geriye dönüşlere (Fransa, 1912, Lèonce Per-

⁶ Friedrich A. Kittler: *Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften: Programme des Poststrukturalismus*. Paderborn 1980. Almanca'da beşeri bilimler "Geisteswissenschaft" (kelime anlamı ile "akıl bilimleri" ya da "ruh bilimleri/tin bilimleri" olarak adlandırılmaktadır).

ret)ne demek gerekir? Sinemanın temel teknolojisi gerçekçilik ve belgelemeden ziyade delilik ve travmanın tarafında mı yer almaktadır? Kittler'in savı kesinlikle bu sonucu ima etmekte ve Fritz Lang'in filmlerinde (örneğin, *Dr. Mabuse* filmleri) zihinsel ve psişik süreçleri yeniden üretmeyi Münsterberg'in kastettiği şekilde denedikleri için hipnoz ve zihin okuma kullanımının da "deneysel" olduklarını düşünmeye sevk etmektedir.⁷

Sinema ile zihin arasındaki bağlantı kavramsallaştırmanın üçüncü yolu ise öz-düşünümsel ve meta-sinematografiktir: Zihin, sinema ve bilinç birbiriyle alakalıdır; şöyle ki belli bir görüntü, seyircinin görüntüyü algılama ediminin farkına varmasını, bilinç süreçlerinin kendisinin bilincine varmasını sağlar. 1960'lardaki pek çok Avrupa filmi bunun altını çizmektedir (bkz. 3. Bölüm). Bu, seyircinin bir filmdeki ima edilen röntgencilik tanımasının (*Arka Pencere*'deki gibi, bkz. 1. Bölüm) ya da algılanmakta olduğunu "bilen" perdedeki imgenin fark edilmesinin ötesine geçmektedir (*Hor Görmeye*'deki gibi, bkz. 3. Bölüm). Başka bir düşünümsellik düzeyi olabileceğine dikkat çeken belli bir sahnenin bulunduğu bu örnekler, ayna görevi görmekten ya da bir *mise-en-abyme* inşası olmaktan ziyade salt beyin aktivitesi, Deleuze'un ifade ettiği türden bir "sanallık" çağrışımı yapmaktadır. Michael Haneke'nin *Bilinmeyen Kod*'u (*Code Inconnu*, Fransa/Yunanistan/Romanya, 2000) film içinde film sunmaktadır ama filmin "içindeki" film göze çarpmamakta, yeniden çerçevelenmemekte veya başka bir şekilde "muhafaza edilmemektedir". Daha ziyade, beklemede kalıp bir par-

⁷ Tom Gunning: *The Films of Fritz Lang: Allegories of Vision and Modernity*. Londra: British Film Institute 2000; Stefan Andriopoulos: *Possessed: Hypnotic Crimes, Corporate Fiction, and the Invention of Cinema* (çev. Peter Jansen ve Stefan Andriopoulos). Chicago: Chicago University Press 2008'deki analizlere de bakınız.

çası olduğu filmi kaplamakta ve onun içine dökülmektedir. Bu çift katmanlama *Saklı*'nın (*Caché*, Fransa/Avusturya/Yunanistan/İtalya, 2005, Michael Haneke) açılışındaki çerçevesizleştirmeden [*de-framing*] farklıdır. *Saklı*'da, seyirci filmin perspektifi sayesinde hem zaman hem de mekân düzleminde son derece muğlak bir zemin üstündedir: "Meydana gelmekte olan" bir olayı izlediğimizi düşünürken, bu olayın önceden kaydedildiğini ve bizim görmediğimiz seyirciler tarafından tekrar izlenmekte olduğunu fark ederiz ki bu da bizi izlenmekte olan izleyiciler yapmaktadır; Hitchcock ve Lang'ın benzer sahnelerinin yolundan gidilmekte ama dijital imgelerin aldatıcı simülasyonu ile genişletilmekte, daha sonra ise anlatıcının onlardan "video kasetler" diye bahsetmesiyle daha da kamufle edilmektedir.



Resim 7.1 *Öldüren Hatıralar*: Dışavurumcu ve sürrealist imgelemlerle hayal kurma.

“Akıl oyunlu filmler”⁸ olarak adlandırılan filmler, bakış açısı yapıları ve klasik *decoupage* sistemi ile “çerçevelememiş” göndergesel imgeleri, hiç değilse en önemli anlarında, barındırmaktadır. Bu imgeler hem modernist öz-gönderge ve düşünömsellik paradigmasını (bkz. 3. Bölüm) hem de post-modernitenin “konströktivist” paradigmasını baypas edip geçer. Özne bir perspektife büründükleri veya uhrevi bir varlık sundukları için değil, bizzat sinemanın herhangi sabit bir konum-salıktan sıyrılan (Haneke’nin *Saklı*’sındaki gibi) veya dışarıda kalan bir zihne sahip olması (anlatım veya karakterler, yönetmen veya seyirci) bağlamında bu imgelere “hayaletvari” ya da “ruhsal” bir karakter yakıştırması yapılabilir. Akıl oyunlu filmler geleneksel özdeşleşme, saf tutma ve özdeşleşme kuramlarıyla artık örtüşmeyen şekillerde seyirciyi imlemektedir çünkü normal insan etkileşiminin “varsayılan değeri” ya da “başlangıçnoktası” ve insan algısı artık devrede değildir. Bu bağlamda, herhangi bir iç çerçeveleme (film içinde film, zihinsel rahatsızlık) ya da dış perspektivizm (auteur düşünömselliği, mesafe koyma) eksik kalmakta veya David Lynch’in *Kayıp Otoban* (*Lost Highway*, 1997), *Mulholland Çıkmazı* (*Mulholland Drive*, 2001) veya *Inland Empire* (2006) filmlerinde olduğu gibi seyirciyi indirgenemez bir belirsizlik ve muğlaklık durumunun içinde bırakarak ters dönebilmekte ve yeniden gözden geçirilmektedir.

Başkahramanların zaten ölü oldukları veya farkında olmamasalar bile (sembolik) ölümden kıl payı kurtuldukları filmlerde de benzer bir görsellik bulunabilir: *Tierra* (İspanya, 1996, Julio Medem), *Altıncı His* (*The Sixth Sense*, ABD, 1999, M. Night

⁸ Bkz. Thomas Elsaesser: “The Mind-Game Film”. Warren Buckland (haz.): *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* içinde. Malden, MA, Oxford: Blackwell 2009: 13-41.

Shyamalan), *Amerikan Güzeli* (*American Beauty*, ABD, 1999, Sam Mendes), *Akıl Defteri* (*Memento*, ABD, 2000, Christopher Nolan), *Vanilla Sky* (ABD, 2001, Cameron Crowe) ve *Azınlık Raporu* (*Minority Report*, ABD, 2002, Steven Spielberg) gibi filmlerin hepsipost-mortem sinema örnekleridir. Bu filmlerdeki zihinsel ve kavramsal imgeler kendimizi bellek, algı ve bedensel mevcudiyet ile sağlama aldığımız geleneksel kimlik oluşumunun sınırları içinde kalmaktadır. Bu kimlik belirteçleri başarısız olup veya geçici olarak devre dışı kaldıklarında (travma, amnezi ya da aşırı duygusal yüklenme gibi hallerde), hümanist felsefe tarafından varsayıp şart koşulmuş, birleşik, kendisiyle özdeş ve akılcı olarak güdülenen bir birey fikrine meydan okur. Deleuze ve Foucault'nunki gibi yalnızca post-hümanist felsefeler değil, popüler filmler ile ana akım sinema da bu krizi bizim kimliğe ilişkin fikirlerimize nakşeder. Amnezi (*Akıl Defteri*), şizofreni (*Dövüş Klubü*, *Kayıp Otoban*, *Donnie Darko*) sorunlarıyla boğuşan başkahramanlar travmatik deneyimler geçirmişler (*Azınlık Raporu*, *Gizemli Nehir* [*Mystic River*]) ya da birlikte yaşanan alemini belki de terk etmişlerdir (*Altıncı His*, *Diğerleri* [*The Others*]). Buradaki asıl mesele, algısal imgelelerin aynı zamanda zihinsel imgeler de olmalarıdır. Zihinsel imgeler, seyircinin, yalnızca bir çeşit döngü içinde kendini çözümlayebilen bir tür "şizolojik" (Deleuze) kapsamında bulunduğu ve bu sebeple de görünmemiş ve görünmez olanın görünen dahilindeki olasılıklarınınne sıfırladığını ne de örtbas ettiğini vurgulamaktadır.⁹

⁹ Thomas Elsaesser: "Was wäre, wenn du schon tot bist? Vom, 'post-modernen' zum 'postmortem' -Kino am Beispiel von Christopher Nolans MEMENTO". Christine Ruffert et al. (haz.): *ZeitSprünge: Wie Filme Geschichte(n) erzählen* içinde. Berlin: Bertz 2004:115-25.

Zihinsel imgenin dördüncü türü de kendini hiçbir bakış açısına bağlamayan bir temsildir (örneğin, sahneyi veya gösterilen nesneyi bakış açısında tutmayan hiçbir özne veya izleyici ile ilişkilendirilemez) çünkü iç anlatım veya dış anlatımla farkına varabileceğimiz bir algılayıcı özneyi oktur. Slavoj Žižek'in zihinsel imge mefhumu ile Deleuze'ün kristal imge mefhumunu mukayese ederken de kullanılabilecek uygun bir örneği *Yükseklik Korkusu*'nda zaten tanımlamıştık (bkz. 4. Bölüm).¹⁰ Žižek, öznenin dikiş yerini ve birey oluşunu seyirci tarafındaki Freudyan bir sürçme veya edim hatası ile ilişkilendirmektedir: Onun analizinde, kimi kareler Scottie'nin Madeleine'e duyduğu ihtirası değil, ihtirasın paradoksal tabiatını resmetmektedir. Žižek, (erkekteki) ihtirası teşkil eden fetiş ile inkâr arasındaki oyunda baş gösteren zihinsel imgeleri görürken, Deleuze öznel bir bilince bağlanmış — ister Scottie'de olsun ister seyircide — ihtirası reddetmektedir. Deleuze'e göre Madeleine'in profilden çekilmiş görüntüsü, içinde çeşitli zamansal düzlemlerin (geçmiş ve şimdiki zaman, gerçek ve sanal zaman, hatırlama ve özlem) üst üste gelip sanki bir kristalin farklı katmanları gibi kesiştikleri bir "kristal imgedir".¹¹ Böylesi zihinsel imgeler geleneksel sinemada oldukça nadirdir fakat çağdaş sinemada, özellikle de *post-mortem* ve akıl oyunları filmlerinde sayıları gitgide artmaktadır (bkz. s. 154-6).

Son olarak, zihinsel imgenin beşinci türü isene görsel ne de temassaldır [*haptic*]: Öykünme anlatımından ve gerçekçilikten zihinsel bir imge çıkartmak mümkün müdür? Andrei Tarkovski'nin *İz Sürücü* (*Stalker*, SSCB, 1979) ve *Solaris* (SSCB,

¹⁰ Bkz. Patricia Pisters: "The Universe as Metacinema". *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory* içinde. Stanford, CT: Stanford University Press 2003: 14-44.

¹¹ Esquenazi, Pisters.

1972) filmleri tutarlı zamansal bir süreklilik içinde cereyan etmektedir, ne var ki insani etkileşimler, zaman belirteçleri ve kamera hareketleri ne mekân ne de karakter psikolojisi kapsamında “gerçekçi” sayılabilecek bir “dünyayı” tayin etmektedir. Tarkovski, her tarafı kaplamış paranoyanın veya eli kulağında bir felaketin zihinsel bir alemini yaratarak Michel Chion’un sese dair kuramsallaştırdığı (bkz. 6. Bölüm) “betimlenmiş olanın” niteliği kavramını görsel imgeye (ve sese) uygulamaktadır. Tarkovski filmlerinde de görülen, anlatı belirsizliğine ya da sansürlenmemiş şiddete başvurmada böylesi ne güçlü kaygı, tehlike ve korku tesirlerini tetikleyen imgelerin bedensel mi yoksa bedenden ayrılmış mı olduğu sorusu ortaya çıkmaktadır. Belki de “temassal” olan şeyin (bkz. 5. Bölüm) tanımını “zihinsel” terimi daha iyi karşılamaktadır. Benzer şekilde, Stanley Kubrick’in 2001:Uzay Macerası’ndaki (İngiltere/ABD, 1968) “saykodelik efektler” ve avangard sinemadaki diğer soyutlama biçimleri zihinsel imgeler olarak vasıflandırılmalıdır. Annette Michelson’un film anlayışıyla ilgili tartışmamızdaki o özel filme bilişsel bir deneyim olarak dönmemiz gerekmektedir.

Bu ve önceki bölümlerde, Gilles Deleuze ismi sıkça geçmiştir. Bunun sebebi, özellikle de sinemayla ilgili yazdığı iki kitabın Film Çalışmaları topluluklarında sürekli okunması ve tartışılmasıdır. Yazılmalarının ardından bu kitaplar çok zor ve birçok açıdan muhalif bir sinema görüşüne sahip modern klasiklere dönüşmüş, Deleuze’ün yazdıkları son yirmi yılın film kuramı içindeki en önemli ve tek kaynak olmuştur.¹² Peki Deleuze’ün projesi tam olarak nedir? Henri Bergson’un içkinlik

¹² Gilles Deleuze: *Cinema 1: the Movement-Image and Cinema 2: the Time-Image* (çev. Hugh Tomlinson). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 1986 ve 1989 [orijinali 1983 ve 1985].

felsefesine ve Charles Sanders Peirce'in göstergebilimine dayanarak Deleuze, hareketli görüntülerin hem bir film felsefesi hem de bir sinema tarihçesi olarak yorumlanabileceklerine dair bir kuram önesürmüştür. Bir yaşam biçimi olan sinemanın bir haritası veya kümesini yaratmak adına Bergson'dan konu/madde, yaradılış ve bilinç içindeki hareket ve zamanın önceliğini; Peirce'tanda sıradışı taksonomi ve terimlemeyi almıştır: Deleuze, kendi çalışmasını, *Cahiers du Cinéma* ekolünde yetişmiş ve André Bazin'den esinlenmiş (bkz. 1. Bölüm) büyük yönetmenler listesinden sıkça bahsettiği, Linnéci sınıflandırma şemasına yakın bir "doğal sinema tarihçesi" olarak açıklamıştır. Gerilimlere, enerjilere, bağlantılara, dokunaklı hallere ve duyuusal algıya karşı duyduğu özel ilgi yüzünden Deleuze, sıklıkla fenomenolojist olarak algılanmıştır. Bu adlandırma en az iki nedenden ötürü sorunludur: Her şeyden önce, fenomenoloji Edmund Husserl döneminden itibaren kendini birçok alt katmanda farklılaştırmış, kendi disiplininde kalma yerine farklı disiplinler (felsefe, psikoloji, sinema çalışmaları) içinde yoluna devam etmiştir. Dolayısıyla nevi şahsına münhasır bir düşünür olan Deleuze için fenomenolojist etiketi hem çok zayıf hem çok güçlü kalmaktadır.

İkinci olarak ve daha da önemlisi, Deleuze kendisini Vivian Sobchack ile ilişkili film kuramının geçerliliğini yeniden canlandırmış olan Husserl ya da Maurice Merleau-Ponty gibi fenomenolojinin kurucularından biri olarak görmez. Bunun yerine, Henri Bergson'un dirimselci yaşam felsefesine yüzünü çevirir. Aslında Deleuze'ün sinemaya olan ilgisi, fenomenolojinin yapı taşı olan bir çatlağın —özne ile nesne, bilinç ile onun içeriği arasındaki çatlak— üstesinden kısmen gelme teşebbüsüdür. Kendi dışındaki ve ötesindeki bir konuma sahip çıkan, Kant'ın dikkat çekişinden bu yana sistematik felsefedeki her girişimde sezilenmiş bir sorun olan her tür aşkınlığı da red-

detmektedir. Deleuze'ün felsefesi, dolaylı da olsa aşkın bir kategoriyle çalışan üç H'nin —Hegel, Husserl ve Heidegger— bunu havada asılı bıraktıkları veya olasılığın koşulu olarak formüle ettikleri yerden bakıldığında bile, bir eleştirisi olarak da algılanabilir. Deleuze'e göre sinema, hem özne ile nesne (*res cogitans* ve *res extensa*) arasındaki Kartezyen bölünmeyi hem de bilincin her zaman bir şeye ait olduğuna ve dolayısıyla da amaçlılık taşıdığına dair ortaya atılan fenomenolojist savı bir noktaya kadar aşan bir felsefe biçimidir. Deleuze, sinemanın maddi ve gayri-maddi olduğunu, bir anlamlandırma ya da anlam kipinden ziyade bir oluş biçimi olduğunu savunmakta ve konunun/maddenin, hareketin ve bilincin ayrılmaz şekilde birbirine dolandığı bir varoluş içkinliği olduğu fikrini önermektedir. Bu yüzden, film imgesi maddenin özel bir konumunda var olmaktadır; ne yüceltilmiş algının ve pekiştirilmiş duyguların bir nesnesidir ne de linguistik ya psikosemiyotik kuramlardaki gibi anlamı imgenin içinde veya ardında saklanmış bir işarettir. Deleuze'ün "temsil", "özne konumu" ya da "öz-düşünüm-sellik" gibi kavramlara (örneğin, ideolojik eleştiri ve radikal uygulamadaki kilit kavramlar) neden ilgi göstermediğini açıklamaktadır. Aşkın bir perspektifi reddeden biri, sinemayı bir ideoloji gibi ele almaya olanak tanıyan Arşimet noktası görüşünü de terketmek zorundadır. Bunun yerine, sinema bir gerçeklik ve bir düşünme yöntemidir, dolayısıyla sinemadan bahsettiğimiz anda sinemanın içine girdiğimiz ve sinemanın da hâlihazırda daima bizim içimizde olduğu ortaya çıkmaktadır.

Deleuze'e göre, sinema aslen iki çok önemli (felsefi) meseleyle ilgilenmektedir: hareket ve zaman. Onun görüşüne göre, sinema ne kainatın anlatıbilimcilerin inandıkları üzere anlatıyla düzenlenmiş bir dünya olarak kendini sunduğu öykülerin anlatıldığı bir aracı (bkz. 2. Bölüm) nede Rus konstrüktivistle-

rin inandıkları üzere içkin güçlerin diyalektik hareketiyle dünyadaki tutarsızlıkların geçersiz kılındığı materyalist çatışma montajının bir aracıdır (bkz. 1. Bölüm). Sinema, daha çok, modern felsefeye yakın bir iletişim aracıdır, zira kendi yöntemleriyle hareket etmekte ve zaman üzerine bir felsefe yapmaktadır (örneğin, zaman akışındaki kendi hareketi). Deleuze'un, kendi öyküleriyle çatışmalar olarak felsefenin kilit sorusunu temsil etmiş ya da anlatmış filmlere ilgisi yoktur,¹³ ama başlı başına sinema, büyük yönetmenleri büyük filozoflara dönüştüren bir felsefedir, muhtemelen de yirminci yüzyılın tek bir yaşam dünyası içinde teknoloji, beden ve beyin üzerine kafa yorabilen düşünürlerini çıkarmıştır.

Deleuze iki tip imgeyi birbirinden ayırır: hareket imgesi ve zaman imgesi. Her ikisini de alt sınıflara böler. Hareket imgesi, insan bedeninin duysal motor şemasının işleyen bir birim olduğu algılar, duygulanımlar ve eylemler sinemasında simgelenmektedir. Bir zincir; algıları duygulara, duyguları duygulanımlara, duygulanımları eylemlere bağlamakta, algıları ortaya çıkartmakta vs. ve insanoğlunu hareketin merkezindeki bir fail olarak tayin etmektedir. Klasik gerçekçi sinema, özellikle de 1950'lere kadarki Hollywood sineması, Deleuze'e göre şöyle işlemektedir: "Aksiyon sineması duysal motor durumlarını tasvir etmektedir. Belli bir durum içinde, belki de fazla şiddetli bir biçimde, o durumu algılayış şekillerine göre rol yapan karakterler bulunmaktadır. Eylemler ile algılar birbirine bağlanmıştır ve algılar da eylemlere evrilmektedir."¹⁴ Hareket imgesi mantığına göre, zaman harekete bağlıdır ve bu yüzden de yal-

¹³ Böylebiryaklaşım için bkz. Mary M. Litch: *Philosophy Through Film*. Londra, New York: Routledge 2002.

¹⁴ Gilles Deleuze: "On The Movement-Image". *Negotiations* içinde, 1972-1990 (çev. Martin Joughin). New York: Columbia University Press 1995: 46-56.

nızca dolaylı yoldan ifade ya da tasviredilebilmektedir. Geriye dönüşler ve rüya sekansları gibi zihinsel ve zamansal ilaveler, eylem mantığının hizmet etmekte ve duyuşsal motor zincirini desteklemektedir.

İlk olarak, İtalyan Yeni Gerçekçilik'in eylem, algı ve temsilcilerden gözlemcilere dönüştürülmüş karakterler arasındaki bağları askıya aldığı, Avrupa'daki savaş sonrası yaşanan derin kriz döneminde ortaya çıkan zaman imgesine gelindiğinde ise işler değişmektedir.

Eğer yeni gerçekçilik sayesinde savaştan sonra büyük bir kırılma yaşanır, bunun kesinlikle tek nedeni yeni gerçekçiliğin duyuşsal motor şemalarının çöküşünü tasdiklemesidir: Karakterler artık önlerinde cereyan eden durumlara nasıl tepki vereceklerini "bilmez" haldedirler; bu durumlar ya çok feci ya da çok güzel veya çözümsüzdür. [...]. Yani sinemasal imgenin zamansallaştırılma ihtimali belirmektedir: Hareket yerine salt zaman, en salt biçimindeki bir parça zaman.¹⁵

Birkaç isim vermek gerekirse: Yasujiro Ozu, Michelangelo Antonioni ya da Alain Resnais gibi yönetmenlerin filmlerinde zaman, modern sinemanın merkezi bir unsuru olarak öne çıkmaktadır. Deleuze, Bergson ile örtüşen bir bakış açısıyla zamanı tekil segmentlerde alt kümeleri oluşturulabilecek soyut bir ölçü birimi olmadığını inanmaktadır. Aksine, zaman, şimdiki zaman içinde yarılan, bölünemez bir sürekliliktir.

Deleuze'ün genel projesine hangi entelektüel görüşle bağlanılırsa bağlanılsın, kayıtsız şartsız taraftarlığını yapanların dışında ve sinema hakkındaki fikirlerini "sade bir merak" olarak görüp veya tamamen görmezden gelip Deleuze'ü reddedenler dışında hareket imgesi ile zaman imgesi arasındaki ay-

¹⁵ Gilles Deleuze: "On The Time-Image". *Negotiations* içinde, 1972-1990 (çev. Martin Joughin). New York: Columbia University Press 1995: 57-61.

rım çok güçlü bir indirgeyici tarih yazarlığı modeli sunmuştur. Deleuze, belirgin bir parçalanma ânını veya geleneksel ve modern sinema arasındaki epistemik kopuşu görmekte ve her ikisini de biçimsel-estetik ve tarihsel-politik zeminlerde tartışmaktadır. Bu durum çağdaş film kuramındaki diğer bir eğilimle, Deleuze'ün fenomenolojik, psikanalitik ve feminist film kuramında ısrarla kırmaya çalıştığı bilişselci film kuramıyla tarihsel tarzların benzer bir dönemselleştirmesini yapmaक्सızın zıt düşmektedir. Yine de Deleuzcüler ve bilişselciler her iki tarafın da kabul ettiğinden fazla ortak noktalara sahiplerdir. Deleuze'ü dışlar ya da görmezden gelirken, Anglo-Amerikan bilişselciliği de ayna (bkz. 3. Bölüm), dil, işaretler ve bakış (bkz. 3. ve 4. Bölüm) anlamında sinemanın kavramsallaştırılmasıyla ilgili benzer derinlikteki bir tatminsizlikten ortaya çıkmıştır. Onlar da Deleuze gibi daha felsefi bir yaklaşımı tercih etmiş, ama hareketli görüntüleri anlamamızı mümkün kılan zihinsel şemaların ve bilişsel süreçlerin analizine yoğunlaşmışlardır: temsiller olarak, öyküler olarak... Yahut nasıl oluyor da biz, seyirciler olarak, perdedeki karakterlerin daima müdahale etmek, inşa etmek ve atfetmek zorunda kaldığımız duygularını veya dürtülerini tanıyoruz da bunu doğrudan delil yahut kanıt yoluyla yapmıyoruz.

Bilişselci film kuramının zihin ve beyne odaklanan yöntemi daha kapsamlı olarak incelemeye geçmeden önce, avangard film kuramının klasik ve modern sinemanın az önce vurgulanan sınıflandırma şemaları (ama ayrıca sanat sinemasının, auteur yönetmen kuramının ve toplumsal cinsiyet ile temsil sorunlarının) içine hem tarihsel hem de estetik açıdan farklı bir gözetlemenoktasından nüfuz ederek sinemayı nasıl zihinsel bir etkinlik, ayrıca bedensel bir deneyim olarak ifade ettiğinin altını çizmek gerekiyor.

New Yorklu bir eleştirmen ve yazar olan ve uzun zamandır New York Üniversitesi'nde profesör olarak çalışan Annette Michelson, avangard filmler konusunda en ilham verici kuramcılardan biridir. Sürekliliği, tarihsel avangard filmlerdeki (Ayzenştayn, Vertov, Epstein, Dulac, Leger ya da Duchamp) hareketli imgeyle artan kaygıların ve bu sorunların, sinemanın epistemolojik bir kuvvet olduğuna inanan Paul Sharits, Stan Brakhage, Ken Jacobs ve Michael Snow gibi yönetmenlerce ele alınıp değiştirilme yöntemlerinin arasına koymaktadır. Bu isimlerin yönetmenliğe yaklaşımları felsefidir ve bu felsefe içinde sinemanın dünya hakkında yeni, başka şekillerde elde edilemeyecek benzersiz bir bilgi yaratabileceğine inanmışlardır. Bu bağlamda, Michelson sinemayı felsefi bir gereç olarak kullanmış olan Deleuze'e Lacan ve Foucault'dan daha yakın durmaktadır. Her iki isim de sinemanın epistemolojik potansiyeli karşısındaki karamsar bir duruş sergilemektedir (göz olarak: bkz. 4. Bölüm) fakat Michelson anlatsılabilmeyen veya anlatı karşıtı sinemanın başvurduğu temel zihinsel-algısal yeteneklerini (soyut ya da matematik düşünce gibi) inceleme açısından bilişselciliğe de olumlu bakmaktadır.

Michelson en ilham verici makalelerinden birinde, 2001: *Uzay Macerası* gibi ticari bir filmin bile (İngiltere'ye göç etmiş eksantrik bir Amerikalı tarafından çekilmiş olsa da) genellikle avangard filmlerde ya da modernist bir sanat eserinde karşılaşılan görüş şeklimizi değiştirecek benzersiz epistemolojik etkiye sahip olabileceğini kanıtlamıştır. Sanatçılar modernizm çatısı altında sanatın mimetik işleviyle bağlarını koparmış, sanat aracılığıyla bilginin olasılığının koşulunu araştırmaktadırlar:

Sanat, şimdi gerçekliğin doğasını, bilincin doğasını algı içinde ve algı yoluyla kendi öznesi ya da nüfuz alanı olarak almakta dır. Algının koşullarının keşfiyle birlikte sanat, bilinen

ve bilinebilir olan şekildeki gerçeklik sorunu noktasında bundan böyle felsefe ve bilim ile yakınlaşma ktadır.¹⁶

Bu tutku her ne kadar Alman Romantizminin kalbinde ve estetiğinde zaten yer almış olsa da, bir sanat eserinin felsefi akıl yürütme ve bilimsel düşüncenin kavramsal belirginliğinin tamamını elinde tutarken bilginin duyumsal formunu nasıl şekillendirebileceğini modernist dönem içinde tamamen çözme-yi deneyen alan, film ve sinemadır belki de.

Michelson, sinemanın bizleri “uyanmakta olan zihinler için bir rüyaya” (s. 59), bilinçaltını barındıran bir tür paradoksal bilince taşıdığını iddia ederek başlar. Fakat sinema bize aynı zamanda yine paradoksal sayılabilecek bedensel deneyimler de sunabilir.

Örneğin, 2001: *Uzay Macerası*’nın yerçekimsiz imgeler kullanımı sayesinde sinemayı “uzaydaki bedenler” olarak yeniden icat ettiği söylenebilir. Süzülen bedenlerle dolu sahnelerin kanıtladıkları üzere, sinema beden ile zihin arasındaki felsefi zıtlığı (resimsel) uzaya dair normal varsayımlarımızı geometrik ve antroposantrik düzlemde sorgulamamıza yol açarak askıya alabilmektedir. Misal, “önü” ve “arkası”, “üstü” ve “altı” gibi terimlerin ne anlamageldiklerini, bu koordinatlar arasındaki bağlantıyı yeni baştan düşünmemiz gerekmektedir. Kubrick, IMAX sinemalarındaki gibi teknolojik bir cihaz yardımıyla değil; kurgu, müzik ve imge birlikteliği veya ölçek ve boyut çeşitlemelerinin gerçekleştirdikleri ince ama çok temel çeşitlemeler sayesinde yerçekimsizliğin fiziksel duyumsanışını seyircilerin bedenlerine doğru başarıyla genişletmektedir. Bu da beraberinde hem film deneyiminin özel doğası hem de uzay

¹⁶ Annette Michelson: “Bodies in Space: Film as ‘Carnal Knowledge’” *Art Forum*, 7, No. 6, Şubat 1969: 54-63 içinde. Metindeki diğer alıntılar bu makaledendir.

ve zaman telaffuzu üzerine yeni bir düşünömsellik meydana getirmektedir. Michelson'un sıfır yerçekiminin karmaşık sürecini tanımlama ve bu sahnelerde ana akım izleyici için potansiyel olarak kafa karıştırıcı bir karakteri tasvir etme şekli, bizim de savımızın merkezinde bulunan bir unsura değinmektedir: Çağdaş sinema üç boyutlu bir seyirliğe erişim tanıyan iki boyutlu bir yüzey olarak, geleneksel görsel düzleminin tutum değışikliğiyle derinlemesine ilgilenmektedir:

İki nitelik [kendi iç koordinatlarımız ve gördüklerimiz] ve tepki verme yoğunluğu arasındaki fark; görölen ve hissedilen şeyler, görsel olarak gözlemlenmiş ve temassal olarak duyulanmış durumlar, anlatı amblemi ile uzamsal mantığın kökten biçimsel bedenleştirilmesi arasındaki farktır. (s. 60)

“Görölen” ve “hissedilen” şeyler, bedenleştirilmiş ve beden-sizleştirilmiş algının koordinatları, duyumsama ve biliş arasındaki bu dram Kubrick'in elinde fiziksel sabitlik ve yerçekimsizlik duygusu arasındaki farka dönüşmektedir, ki Michelson'a göre bu da “filmin alt metnidir”. Sanki dünyayı tamamen farklı bir zihinsel konumlanışla algılıyormuşuz gibidir; ama bu dünyanın, seyircinin asli hareket dinamiklerinden pay alabilmesi için fiziksel bir boyutu da bulunmaktadır. 2001 bu yüzden de, ideal olarak, uzam ve zaman içinde, farklı bir biçimde beden ve bilinç olarak konumlanış yeteneğini elde ederek nasıl görölmek ve anlaşılmaq istediğini seyirciye öğreten bir filmidir. Çocukların kendi konumlarını saptamayı nasıl öğrendiklerinden bahsederken gelişimsel psikolog Jean Piaget'ye atıfta bulunan Michelson'a göre, sinemanın özünde yatan tam olarak beden ile bilinç arasındaki bu seminal bağlantıdır: “Film izleyen bir kişi, genellikle, duyusal motor birikimindeki gelişimi bizzat anlayışın gelişimine bağlayan köprünün üstü kapalı anlatımını edinmektedir” (s. 62). Yerçekimsiz uzayda dengeyi kaybetmek ve yeniden kazanmaq, bu dünyaya giri-

şimizi andıran bir açık öğrenim sürecine dönüşmektedir: “Dengesizliğin kabulü [...] bu filmi alımlamak için gereken koşuldur. [...] Bedenin uzamı ve boyutu bir bilinç alanı olarak [bizler tarafından] yeniden keşfedilmektedir” (s. 62n.). Michelson’un 2001: *Uzay Macerası* analizinden yola çıkarak, sinemanın, zihni yeni bir zeminde konumlandırmaya ve onu tüm yönelim ile yönü bir kenara bıraktıracak şekilde eğitmeye söz verdiği sonucuna varılabilir: (dış) uzayda/uzamda temassal deneyim ya da daha ziyade duyuşsal motor deneyimi olarak beden, (dış) uzaydaki evrimsel “ilerlemeyi” hükümsüz kılmakta ya da geri almaktadır. Filmin, maymun ile onun bulduğu kemiğin gösterildiği en meşhur sahnesinde insanlık tarihinde ilk cinayet (yada günah) yukarı ve ileri bedensel yönelim ânına denk gelmektedir.

Hem 1980’lerde Deleuze hem de 1960’larda Michelson, epistemolojik bir “gereç” olarak görüldüğünde, sinemanın beden ve zihinle ayrı ayrı baş etmeye yeterli gelmediğinde uzlaşmışlardır; sinemada ne beden (ve duyumsama) zihne hükmetmekte ne de zihin (biliş) fiziksel varlığı yadsımaktadır. Beden-beyin ya da beyin-beden durumundan ziyade nöronal bir ağ, bilinç ile bedeni tek, bölünmez bir bütün içinde bir araya getirmektedir. Deleuze’ün modern (Avrupa) sineması ve Michaelson’un (Kuzey Amerika) avangard film felsefelerinde, kamera bilincinden bahsetmek beden-zihin ikiliğini ebedileştirmekten daha anlamlıdır. İtalyan Yeni Gerçekçiliği eksilteli öykü çizgisine, tesadüfi karşılaşmalara, keyfi bozulmalara ve parçalı bağlantılara ağırlık vererek Hollywood gerçekçiliğinin doğruluğunu sorgulamış; buna karşılık Kubrick, Sharits ya da Snow’un sineması ise sürekliliği, hareketi ve yüzeyleri çok farklı biçimlerde düşünmemiz için bizi zorlamıştır.

Bilişselci film kuramı da sinemadaki asli zaman ve mekân sınıflandırmalarının, faillik ve duygunun seyircilerin zihin ve

bedenleriyle nasıl alakalı olduklarını yeniden gözden geçirmeye başlamıştır. Örneğin, 1960'lardaki Avrupa sanat sinemasının farklı bir yorumlama biçimi, Danimarkalı bilişselci Torben Grodal tarafından ileri sürülmüştür. Grodal, yüksek kültür ve kitle sanatı mefhumlarımızın duyular ve algılar, bilhassa da bedenlerimizi çok farklı Avrupa sanat filmleri deneyimleriyle (bedensizleştirilmiş, soyut ve daimi içerik; ruh) ve Amerikan aksiyon filmleriyle (bedenleştirilmiş, somut ve "fani" içerik; beden) ilişkilendirme biçimlerimize dayandıklarını ileri sürmüştür.¹⁷ Grodal, zihnin faaliyetlerini bedenın işlerliğiyle birleştiren nörobilimci António Damásio'nun üç aşamalı Benlik modelini benimsemektedir: İlk düzey, istem dışı çalışan (bedensel) fonksiyonları kontrol eden bilinçsiz benliktir; ikinci düzeyi, ortamdaki dürtülere tepki veren ve yalnızca şimdiki zamanda bulunan (Deleuze'ün hareket imgesindeki duyusal motor köprülerinin aksine) bedenleştirilmiş çekirdek bilinç olarak anlatmaktadır; üçüncü düzeyde ise geçmişe (bellek, travma, neşe ya da acı dolu deneyimler) ve geleceğe (planlar, umutlar, verilen sözler) yapılan izdüşümler aracılığıyla gelişen bir kimliğin olduğu otobiyografik (anlatılan) benlik bulunmaktadır. Grodal, sanat sinemasının çekirdek bilinç ile otobiyografik benlik arasına bir kopuş, yarılma ya da engel koyduğunu varsaymaktadır: Ya zaman üstü, bedensizleştirilmiş özdeşlik iddiaları şimdiki zamanla, bedenleştirilmiş deneyimlerle uzlaşmamaktadır (bedensel açıdan mükemmel aşk ile manevi aşkı artık birleştiremeyen bir karakter olarak Lars von Trier'in *Dalgaları Aşmak* [*Breaking The Waves*, Danimarka, 1996] filmindeki Bess'i örnek gösterir) ya da otobiyografik benlik, ikilemler veya travmalar açısından her çeşit çekirdek bilinç deneyimi ihtimalini engellemektedir (Alain Resnais'nin *Geçen Yıl Marien-*

¹⁷ Torben Kragh Grodal: "Art Film, the Transient Body, and the Permanent Soul". *Aura*, Cilt 6, No. 3, 2000: 33-53 içinde.

bad'da [*L'Année Dernière À Marienbad*, Fransa/İtalya, 1961] ve Krzysztof Kieslowski'nin *Üç Renk: Mavi* [*Trois Couleurs: Bleu*, Fransa, 1993] filmleri). Avrupa sanat sineması, auteurcü amaçlılık ve soyut manevi değerler ile belirtilmiş ebedi ve kişisel ötesi bir yetkeyi (bedenden bağımsız olan "ruh") devreye sokarak bu gerilimi ortadan kaldırmaktadır.

Grodal da bu yüzden, Bazin'in inandığı üzere bir gerçeklik tezahürü olan (bkz. 1. Bölüm) veya Balazs'ın inandığı üzere bir yakın çekimde insan suratının belirmesi olan (bkz. 3. Bölüm) haliyle değil, çekirdek bilinç ve soyut Benlik arasındaki bir engel ve bölünmüş bağlantılar olarak algılanmış sinemanın "ruhuna" geri dönmektedir. Klasik film çekirdek bilincin şimdiki zamanında kalırken, sanat filmi ise fani şimdiki zaman ile ebedi değerler, beden ile zihin arasındaki çelişki etrafında dönmektedir. Bilişselci ve konstrüktivist biri için sinemanın gücü etkiyi ve eylemi saptırma, engelleme ya da baskı altına alma veya bunlar arasında bağ kurma ve birini diğerinin lehine sonlandırma kabiliyetinde yatmaktadır. Bilişselcilik "sinema nedir?" (Bazin'in derleme yazılarının başlığı olan sorudur) ile değil, (sinema/kameradaki) bilincin bedenleştirilmiş olsun olmasın ne olduğuyla ilgilenmektedir. Bu bağlamda sinema, bedenleştirilmiş Benlik ve bilinçle ilgili daha genel kuramların sınandığı bir vaka işlevi görür. Bilişselciler bazen denklemi tersine çevirip film algısının normal algıdan hiç farkı olmadığını iddia etseler de, sinemanın insani deneyimin bir tür yok hükmünde değer haline dönüştüğü konusunda hemfikirlerdir.

Grodal'ın şeması geleneksel sonrası sinemaya (ya da "akıl oyunlu filmlere") uygulansa, engellenen veya namevcut olanın "otobiyografik beyin" olduğu söylenebilir (*Dövüş Kulübü*, *Akıl Defteri*, *Altıncı His* vs.). Beden yalnızca yeni bir çeşit bedensel yatırımların değil, aynı zamanda yeni maneviyat biçimlerinin de mekânı olmaktadır. Bu olumlu bir versiyon olacak-

tır. Oysa Foucaultcu bir bakış açısından, farklı bedensel koşullara vurgu yapan böyle filmlerin çağdaş toplumun egemen iktidar yapılarını resmettikleri iddia edilebilir: Kısıtlamalar, yasalar veya zor artık yoktur; bireyi “beden politikası”, “benliğin umursanması” ve “eğlence yoluyla disiplin” vardır.¹⁸ Beden ve zihin arasındaki ayrım, zihni psikopatik, patolojik ya da işlevsiz görüp bedeni ise somatik açıdan duyarlılaştırarak artık aşılmıştır. Beden, klasik sonrası Amerikan sinemasında artık zihindir, yüksek hızlı devrelere ve aşırı duyarlı fiziksel reaksiyonlara sahip nöronal bir ağıdır.¹⁹

Şimdiye kadar analiz edip uyguladığımız çeşitli sinemasal metaforlara tekrar bakacak olursak, beden temelli ayrımlar ve farklılıklar sistemimizin köklerine geri dönüp onları tekrar yorumlayabiliriz. Bunun için de tanımladığımız çeşitli yaklaşımların, çağdaş sinemadaki mevcutsöylemlerinden film kuramı tarihine kadar uzanan kaynaklara inmek gerekmektedir. *Tierm* ve *Azınlık Raporu*, *Amerikan Güzeli* ve *Donnie Darko*, *Dönüş* (*Volver*) ve *Koş Lola Koş* (*Lola Rennt*) gibi *post-mortem* filmleri örneklememizin nedeni de budur: Beden (yaşayan) ölü iken, beyin yaşamaya devam etmekte ve bir tür ötedünyaiçinde yaşamını sürdürmekte ya da farklı — hayaletvari fakat çoğunlukla sıradan, dünyevi — somutlaşma biçimleri bulmaktadır.

Öznelilenesel, içeride ve dışarıda, özel ile kamusal arasında küçük bir algılanabilir ayrım yaparak bizi dolayım ya da “çerçeve” olmaksızın tanınmadık bir bilinç dünyasının içine

¹⁸ Bkz. Linda Williams: “Discipline and Fun: PSYCHO and Postmodern Cinema”. Christine Gledhill ve Linda Williams (haz.): *Reinventing Film Studies* içinde. Londra: Arnold 2000: 351-78; Thomas Elsaesser: “Discipline through Diegesis”. Wanda Strauven (haz.): *The Cinema of Attractions Reloaded* içinde. Amsterdam: Amsterdam University Press 2006: 205-25.

¹⁹ Thomas Elsaesser, “The Mind-Game Film”, 31-2.

sokan filmler, Damasio veya Grodal'ın bilinçsiz benlik ile otobiyografik beyin arasında bir yere koydukları türden bir "beynin" mevcudiyetine yerleştirirler.

Makineler, nesneler ve sayısız otomatikleştirilmiş sistem maskesi altındaki çeşitli melez zeka biçimleriyle (ATM'lerden kahve makinelerine, İnternette arabalara kadar) olan simbiyotik varlığımız düşünüldüğünde, çağdaş sinemadaki bedenin ve duyu algısının yeniden yönlendirilmesi net olarak "sorunun bir parçası" (Foucault ve Deleuze'ün distopya kavramlarındaki gibi yeni bir bağımlılık ve kontrol biçimi) veya "çözümün bir parçası" (bilişselciler ya da çeşitli popüler bilim yazarlarının iddia ettiği gibi yeni bir uyum ve evrim biçimi) değildir.²⁰

Grodal'ın pozisyonu bilişsel duruşun zayıf bir versiyonudur. Önceki bölümlerde bahsettiğimiz üzere, klasik sinema aslen bedensizleştirilmiş bir seyirciyi yansıtmaktadır; ister konstrüktivist veya gerçekçi (bkz. 1. Bölüm), isterse de anlatı bilimci (bkz. 2. Bölüm) ya da egemen ideoloji eleştirisi fikrini benimsemiş olsun, görüşü (vizyonu) vurgulayan çoğu kuram şu söylemin peşindedir: "Görüyorum, öyleyse (sinemada) varım." Bu ifade, Lacan'da ("Bilmediğim şeyi görüyorum ve görmediğim şeyi biliyorum") ve Foucault'nun herkesi kapsayan bakış kuramında ("Görüyorum, öyleyse algılanıyorum") daha çapraşık bir biçime bürünmüş olabilir. Bilişsel bakış açısı, sinemayı kendi kuralları çerçevesinde yönetilen özel bir algı vakası olarak görmez; tüm duyu algıları ile fiziksel duyumsamaların "görülme" ya da "hissedilme" için sinemada da dahil olmak üzere beyin tarafından işlendiklerini savunur. Do-

²⁰ Bkz. örneğin, Steven Johnson: *Everything Bad Is Good For You: How Popular Culture Is Making Us Smarter*. Londra: Penguin 2006; Malcolm Gladwell: *Blink: the Power of Thinking Without Thinking*. Londra: Penguin 2006.

layısıyla bir şeyin neşe veya acı verici, sıcak veya soğuk, ıslak veya kuru olduğuna karar veren ne “bedendir” ne de “duyulardır”, buna karar veren beyindir.

Mantıksal dünya ile olan etkileşimimize hükmeden aynı işlemler sinemaya da uygulanabilir, ancak bilişselciler duyu algılarının sadece göze ve kulağa indirgenmesinin söz konusu olduğunu savunurlar. Beynin evrimsel gelişiminin ortam koşullarına verdiği tepkiyle dönüşümünü düzenleyen “ekolojik yaklaşımı” sayesinde bir film kuramının temelini teşkil eden (Gregory Bateson’u takiben) Joseph D. Anderson tam da bu noktada durmaktadır:

İzleyici, standart bir biyolojik görüntü/ses işlemcisi olarak düşünülebilir. Merkezi işlem birimi, yani beyin duysal modüllerle birlikte bir standarttır. Aynı model çok küçük değişikliklerle herkes için geçerlidir. Ayrıca temel işletim sistemi de standart ve evrimseldir, zira beyin ve onun işlevleri 150 milyon yıl önce memelilerin evrimisi sırasında yaratılmışlardır.²¹

Bu yaklaşımın parametreleri bünyesinde, film kuramının görevi film algısı ile gündelik algı arasındaki ayrımları belirlemektir; fakat bunu beşeri bilimlerin hermenötik ve tarihsel eleştirisi içinde değil, sinirbilimi perspektifinden gerçekleştirmelidir.²² Analitik felsefenin ilkelerine bağlı kalan bilişselcilğin bir diğer versiyonu, sinemada illüzyon/simülasyon veya yanlış biliş ve inkârla sinemada yüzleştiğimiz yollu varsayımı sorgulayarak psikanalitik ve linguistik film kuramıyla daha

²¹ Joseph D. Anderson: *The Reality of Illusion: an Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale and Edwardsville, IL: Southern Illinois University Press 1996: 12.

²² Bu satırlarla ilgili daha fazla mülâhaza için bkz. Joseph D. Anderson ve Barbara Fisher Anderson (haz.): *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale, IL: Southern illinois University Press 2005.

dolaysız bir biçimde hemhal olmuştur. Bu kuramlar birbirinden temelde farklı “görme biçimleri” olduğunu ileri sürmektedirler; bunlar kurmaca nesneler ile hayali insanlara ilişkin algı, tanıma ve anksiyeteyi içerir (bunların oküler aldatmaya tabi olmaları ya da inanmazlığın askıya alınmasını gerektirmeleri söz konusu değildir).²³ Bir kez daha, sıradan bilişsel ayrıcalıklara, zihinsel şemalara ve zekice etkinliklere dayanan ve bu sayedesinemadaki “özdeşleme” süreçlerini daha karmaşık (ve kanıtlanmamış) psişik işlemlere ya da bilinçdışı mekanizmalara başvurmada açıklayabilen inanılabilir dünyalar ve sözde durumlar ile kurduğumuz ilişkiyi düzenleyen taahhütler, çerçeveler ve anlaşmalar mevcuttur.²⁴

Bu da bizi kitabımızın esas sorusuna geri döndürmektedir: Filmlerin seyirciyi işlemesi ve seyircinin de filmleri işlemesi nasıl gerçekleşmektedir? Beynimizin işlediği ve duyularımız ile bedenimize “geri ilettiği” yapılar salt zihinsel midir, yoksa öncelikle yalnızca bir olgunun ardından sınıflandırılabilen, anlamlandırılıp mantıklı kılınabilen bedensel deneyimler midir? Bu da bizi tekrardan beden ve ruh arasındaki kartezyen ayırma götürmektedir: Film acaba zihinle mi ilgili bir meseledir, hiçbir konuyu zorunlu kılmayan bedensizleştirilmiş ve soyutlanmış saf bir görünebilirlik midir? Yoksa biz sinemada öncelikle fiziksel bir varlık olarak mı bulunuruz; örneğin duygu, algı ve düşünme faaliyetleri beden ve onun bedenleştirilmiş gömülü, örtük birikimi olmadan mümkün değiller midir?

Verdiğimiz cevaplara bağlı olarak, önceki bölümlerde analiz ettiğimiz temas, deri, beden ve diğer beden temelli duyuşal

²³ Noël Carroll: “The Cinematic Image”. *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory* içinde. New York: Columbia University Press 1988: 89-146.

²⁴ Bkz. Kendall Walton: *Mimesis as Make-Belief: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1990.

algılar hareketli imgeyle kurduğumuz kopya bağı tanımlayan metaforlardan fazlası değildir; öte yandan bunların sinema hakkında benzersiz ve estetik açıdan heyecan verici olan tarihsel olguya bizi daha da yaklaştırdıkları düşünülebilir. Sonraki aşamada, film kuramı estetiğe ve sanat tarihine, felsefe ve bilişselciliğe oranla daha da yaklaşacaktır. Sanat tarihi 1900'lü yıllarda — tam da sinemanın su yüzüne çıktığı dönemde — “kadifemsi” bir renk gibi metaforik deyimlerle dile getirilen ya da sinestezi, farklı duyuşsal dışavurumların birleşikliği aracılığıyla kendini ifade eden bedenleştirilmiş algıyı açıklayacak kuramları belli bir harfi bir renkle ya da bir sesi dokunsal bir duyumsamayla eşleştirerek geliştirmekteydi. Örneğin, “empati” (ya da “Einfühlung”) kuramı istem dışı, içgüdüsel, bedensel benzerlik biçiminden başlayıp (3. Bölüm içinde, “ayna nöronlar” altında bahsettiğimiz gibi) yakınlık ve izdüşüm ilişkilerini baz alan mekânlar, renkler ve sesler gibi cansız nesnelerle kurulan daha yönlendirilmiş hissi temas biçimlerine kadar uzanan karşılıkları kapsamaya çalışmıştır. Halbuki, estetik deneyime bir tür psikolojik temel kurmaya çalışmak ulaşılmaz zor bir hedeftir:

On dokuzuncu yüzyıl “empati” kuramı [...] seyircilerde belli psiko-fiziksel tepkileri teşvik etmek için imgele rin kapasitesini açıklamayı denemiştir. Elbette, imgeler böyle şeyler yapmakta ve bunun çok azı göstergebilime girmektedir. Görsel uyarıcının “içeriği”, konvansiyonel bir şifre tarafından sadece kısmen yönetilmektedir. Fakat böylesi bedensel işlemlere ilişkin bilgiler geçmişte tamamen yetersiz kalmıştır, hâlâ da yetersiz kalmaktadır. Estetiğin fizyolojisi yoktur. Empati kuramının katkıda bulunduğu olağanüstü bir sanat tarih modeli vardır: Aby Warburg tarafından geliştirilen “ikonoloji.” Friedrich Vischer ve Robert Vischer’in kuramlarından ve Darwin’in duyguların dışavurumu üzerine yaz-

dıklarından etkilenen Warburg, fenomenler dünyası ile zihin arasında bir köprü kuran sembol kavramını geliştirmiştir.²⁵

Diğer bir deyişle, 100 yıllık tarih boyunca film kuramının soruğu pek çok sorusanat tarihi içinde de sorulmuştur: Örneğin, dokunsal duyuların sözle, görsel olarak ya da başka bir tür psikolojik-bedensel işlemlerle ifade edilip edilemeyecekleri; duyu algısının bilinç düşüncesine dönüşümünde dilin (ya da "iç konuşmanın") yer alıp almadığı; görme yeteneğinin 'temassal' algı içinde ne kadar önemli olduğu ve arzuyu teşvik edip duyuları keskinleştirme biçimi olarak bakıp dokunmanın ne anlama geldiği.

Bunların hepsi, görü (vizyon) ya da görme yeteneği ile başka duyular arasında net bir ayırım yapılamayacağını göstermesine rağmen, görsel algı (irdeleme, gösterim, farklılaşma biçimindeki görme) ile bedenleştirilmiş algı (katılımcı, kapsayıcı, empatik görme) arasında bir farklılık teşkil etmektedir. Yine de tipik bir meta fetişizmi olan böylesine bedenleştirilmiş algı çerçevesinde Marksist eleştirisi nasıl ele alınmalıdır? Kapitalist tüketim toplumunun metanın görsel albenisine dayalı olduğunu savunan ve bu görsel albeninin de "duyumsal şehvetin dini" olarak Marx'ın fetişizm görüşüne denk düştüğünü söyleyen Walter Benjamin burada devreye girmektedir. Bu görüş, bedenleştirilmiş algıyı "geç kalmış" kapitalizm ideolojisi-ne benzer bir şeye dönüştürmekte ve görsel deneyimin duyusal potansiyelini, onu "metalaştırmak" uğruna genişletmektedir. Öte yandan, empati ve bedenleştirme kuramlarına "dönüş" de kendi ideolojik doğurgusuna ve materyalist temeline dijital imgenin belli nitelikleri kapsamında sahip olabilir.

²⁵ Christopher S. Wood: "Theories of Reference". The Bulletin içinde, 3 Ocak 1996. Online olarak www.encyclopedia.com/doc/1G1-8394854.html adresinde de mevcuttur (8 Haziran 2007).

toğrafik imge ile kıyaslandığında ortaya çıkan olasılığı Sonuç bölümünde ele alacağız. Dile getirilmesi gereken en önemli sorulardan biri de dijital imgenin optik-algısal olup olamayacağı ya da “bedenleştirilmiş” veya “temassal” terimleriyle yetersiz bir şekilde tanımlanmış değişik bir algı göstergesine ait olup olmadığıdır. Chion, ses algısı kuramında yeni dijital sesleri tanımlamak için “duyulan” değil, “dönüştürülen” terimini kullanmaktadır. Dijital imgeye dair metaforlar görme ve göz aracılığıyla alınamayabilirler, bunun yerine macun ve cila ya da (yağ veya su gibi) farklı yapışkanlığa sahip, göze “dokunan” ama “görecektir” hiçbir şey sunmayan bu yeni maddeselliğin “efektleri” olarak zar zor beliren optik ve görselin de içinde bulundukları kaynak kareler kuran maddelerden türetilmektedir. Dijital imge, temsil üzerindeki maddi meydan okumanın bir türü olarak adlandırılabilir ve bu çalışmanın kuramsal düzeyde yürütmekte olduğu görsel temsil eleştirisine teknoloji düzeyinde katılır.

SONUÇ

DİJİTAL SİNEMA

Beden ve duyular yeniden mi şekillendi?

Tipik bir film ânı: Batı'daki bir sınır kasabasında, kamera pan yaparak kasaba barından tahta bir kulübeye geçiş yapar ve tek gözlü canı Bob, üzerinde kendi suratı bulunan "Aranıyor" ilanının önünde aniden belirir. Acımasız silahlı soyguncu, müşterileri arasında çiftçilerin ve bir kadın öğretmeninin olduğu bankayı soyar, fakat Şerif Woody banka soyguncusunu parmaklıkların ardına tıkarak günü kurtarır. Ne var ki çerçevenin bir köşesinde başka birinin varlığı görünür: Filmin kahramanları aslında küçük bir oğlanın hareket ettirdiği oyuncaklardır. Bu oğlan çocuğu, arka planın dışından çıkardığı seslerle dile getirdiği figürleri hareket ettirerek bir yönetmen edasıyla sahneyi kurgulamakta ve gelişmeleri ortaya çıkartmaktadır. Çocuk, odasını terk edene dek, manipüle edilen bu bahtsız oyuncakların da gözlerimizin önünde canlandırılmış ilk sahneden

hayli bağımsız, kendilerine ait bir canları olduğunu fark etmeyiz. Dolayısıyla, görünürdeki yönetici ve oynatıcının (oğlanın) oyuncaklar tarafından gerçekleştirilen bir illüzyon içinde asıl edilgen taraf olduğu bir çifte gerçeklik ortaya çıkar. İnsan olandan insan olmayana yapılan bu faillik geçişinin hazırlığı, yerde yuvarlanan oyuncak şerifin gözünden gösterilen bir dizi öznel çekim aracılığıyla biçimsel olarak gerçekleştirilir. Geleneksel opto-kimyasal fotoğrafik süreçlerin hiçbirinden geçmeyecek yalnızca dijital ortamda hazırlanmış ilk film olan *Oyuncak Hikâyesi* (*Toy Story*, ABD, 1996, John Lasseter), bu özelliğiyle sinema tarihinde çok önemli bir dönemi simgelemektedir. Bu yüzden, filmin anlatsı yalnızca insan olandan insan olmayana (oyunculuk yapan beden ve çizim yapan elden resim piksel üretime ve hesap yapan işlemciye) gerçekleşen faillik dönüşümünü sahneye uyarlamakla kalmaz, aynı zamanda analogdan dijital, fotoğrafik film den grafik filme, anlatımdan sunuma yapılan geçişi de metaforik olarak simgeler. Fakat bilindik bir film sahnesiyle başlamasıyla birlikte, (altındaki) her şey değişmiş olmasına rağmen (yüzeydeki) her şeyin aynı kalacağını da haber verir gibidir.

Dijital çağa son noktayı burada koymuş olsaydık film kuramına dair muhtemel gelecek tahminlerini ve sanal senaryoları tartışmak için son bir bölüme neredeyse gerek kalmayacaktı, ama bu o kadar da kolay değil. Bu sonuç bölümünün asıl hedefi, önceki yedi bölümde geliştirilen konfigürasyonların dijital medya kuramlarına nasıl dahil olabileceklerini bulmaktır, zira bu kuramlar da yine sinemaya aittir.



Resim S.1 *Oyuncak Hikayesi*: Kimin failliği? İnsan olanlarla olmayanlar arasında hakimiyet ve manipölasyon.

Bu noktaya kadar, çoğunlukla sinemayı klasik biçimiyle temel alan yaklaşımları inceledik. Bu, fotoğrafa dayalı, teatral gösterime tabi, esasen canlı oyuncularla çekilen filmlerle ilgilenen bir biçimdi. Fakat sistematik-tarihsel analizimiz için film kuramı tarihinden derlediğimiz dikkat çekici özellikler, bir geçiş noktasında bulunduğumuzun tamamen bilincinde olarak seçilmişlerdi. Kategorilerimizi ve kavramsal metaforlarımızı en başından itibaren gelecekteki gelişmelere doğru —bu gelişmeler geçmişi değiştirmek ve revize etmek için hazırlanmış olsalar bile— açığa çıkarmaya çalıştık. Örneğin, çerçeveyi ya da aynayı öne çıkarma bile sinemanın gerçekçi, biçimci ve düşünsel kuramlarını teşkil eden bu metaforların sonsuza kadar kalıcı olamayacaklarını belirtmenin bir yoluydu: Elbette ki tarihsellikleri ve dolayısıyla değişkenlikleri sayesinde bu metaforlar en baştan uygun düşmekteydi. Öte yandan, beden ve duyuların dijital sinema çağındaki film deneyiminin teatral anlayışının merkezinde olduklarını iddia ediyoruz; dijital ses

aracılığıyla yaratılmış bedensel varlık hissine, yüksek çözünürlüklü dijital imgelerin bir IMAX salonundaki perdeye yansıtılmalarıyla sağlanan detay bolluğuna ve aşırı duyuşal yüklenmeye veya taşınabilir cihazların getirdiğı "taşınır filmlere" sahip olma ve bu filmlerin sekansları ile gidişatlarını elimizle kontrol etme "özgürlüğümüze" rağmen. Fakat asıl amaç bu olaylara dair kendi kuramımızı geliştirmek değil, yakın zamanlı yazılar (ve filmler) sayesinde bu femomenlerin uygunluk derecelerini ya da seviyelerini film deneyiminin süregelen yeniden yapılandırması çerçevesinde bir kez daha anlamlandırmaktır; sinemasal beden in seyirlik beden ile olan etkileşimi gibi. Bir başka deyişle: Çağdaş sinema kuramları ve dijital medya pratiğı ne tarz duyuşal etiketler ve algısal dışavurumlar sunmaktadır? Ayrıca bu sunular, önceki bölümlerde ele aldığımız sinemasal deneyimin klasik formülasyonlarıyla nasıl bir bağlantı kurmakta veya onları nasıl değiştirmektedir?

Analogdan dijitale geçiş in alegorisini pek çok şekilde yapan sembolik filme, *Oyuncak Hikâyesi*'ne tekrar dönecek olursak: Yukarıda bahsi geçen, elbette ki her şey in aynı kalacağına inanmamız için bizi ayartmaya çalışan filmin yalnızca ilk sahnesidir. Sanki bu birleşme noktasında, farklı bir dışavuruma yapılan bu geçişle ilgili seyirciyi teskin etme görevi tek bir filme kalmış ve bu görev de aynı eski hikâyelerin anlatıldığı nın altının çizilmesiyle yerine getirilmiştir. Küçük oğlana doğum gününde yeni bir oyuncak hediye edilir: Uzay savaşçısı Buzz Lightyear. Fakateski sınır (Batı) ile yeni sınır (uzay) arasındaki çatışmanın dikkat dağıtıcı bir unsur, Hitchcock'un deyi miyle bir MacGuffin olduğu ortaya çıkar. Yeni bir tehlike baş gösterdiğinde muhalif hayal i kahramanlar farklılıklarını bir kenara koymak ve yeni bir dünyaya yapılacak geçiş in üstesinden gelmek için birlikte çalışmak zorunda kalırlar, zira aile başka

bir eve taşınmak üzeredir. *Oyuncak Hikayesi* tarafından formüle edildiği üzere, film kuramındaki şeriflerin ve uzay savaşçılarının görevi sinemanın biçimsel, teknolojik ve estetik açılarından geçirdiği köklü taşınma/hareket etme faslı boyunca hiç kimsenin ve hiçbir şeyin arkada kalmadığından emin olmaktır. Eski ile yeni arasındaki bu görünüşte çelişkili ilişkiyi netleştirmek adına, çağdaş medya kültürünü betimleyen üç ifade tarzı üzerinde yoğunlaşacağız.

Paradoksları ve anlamsal çelişkileri gizlemek veya birleştirmek için hiç çekinmeden kullanılan üç terim şunlardır: Dijital sinema, sanal gerçeklik ve medya yakınsaması. İlk bakışta bunlar, eski (sinema, gerçekçilik, medya özgüllüğü) ile yeniyi (dijital, sanal, medya yakınsaması) bir araya getirme konusunda çok açıklayıcı sayılmazlar. Fakat post-fotoğrafik hareketli imgeler için henüz yeni bir kelime türetilmemiş olması (atsız at arabasının zaman içinde otomobile dönüşmesi ve telsizin [İngilizcede] yine radyo olarak isimlendirilmesi gibi), ya sinemanın melez bir iletişim aracı olarak ele alınmasında özel bir değer bulunduğunun ya da katışık çelişkilerin ("dijital sinema" ve "sanal gerçeklik" kavramlarının her ikisi de oksimoron, yani sıfat-isim çelişkileri olarak tasavvur edilebilir) hareket ettikleri ama (henüz) ismini koyamadıkları ortak bir paydayı işaret ettiklerinin göstergesi olabilir.



Resim S.2 *Oyuncak Hikayesi*: Dijitalbölünme noktasında eski ve yeninin sınır savaşı.

Bu konulara değinmek için bir dizi dijital medya kuramcısına sorular yönelteceğiz ama önceki bölümlerde olduğu gibi, bizzat sinemanın kendi değişken (epistemolojik, ontolojik) durumunu yine kendi araçlarıyla yansıttığına dair iddiamızı da test etmeye devam edeceğiz: Bu yüzden de kitabın genel tasarımını koruyarak yakın zamanlı bazı filmlerin bu geçişleri, gerilimleri ve yeniden yapılandırmaları, yani özetle “sinema” olarak kendi süregelen mevcudiyetlerini anlatmalarına izin vereceğiz.

“Dijital sinema” her ne kadar basmakalıp bir terime dönüşmüş, dijital araçlarla sinemasal efektler yaratma şeklinde genel bir kanıya sahip olmuş olsa da özündeki varsayımlardan bazılarını masaya yatırmak gerekir. Dijital medyanın önemli kuramcılarından biri olan ve (film) tarih(i) üzerinde çalışmış olan Lev Manovich “dijital sinema” teriminin neyin yeni ve farklı olduğunu fena halde ıskaladığını belirtmiştir. Şimdiye kadar sinemaya atfedilen her tanım (anlatı, canlı hareket, ger-

çekçilik, gösterim/yansıtma, belirtisel göstergesellik) kullanılarak, kategori kaymasının tanınmak, göreceleştirilmek ve tarihselleştirilmek zorunda olduğunu öne sürer.¹ Daha güçlü bir biçimde şöyle ifade edilmiştir: Dijitalin, her analog kaydı (sesler ve imgeler) ve sembolik gösterimleri (yazılı metinler ve müzik parçaları) sayılarla depolanabilecek ve seçilen herhangi bir iletişim aracında yeniden üretilebilecek elektronik uyarımlara dönüştürebilme kapasitesi şeklinde algılanması, tam da dijitalin yeni bir “ontoloji” olduğu anlamına gelmektedir. Şimdiye kadar sinemayla ilişkilendirdiğimiz her şey daha büyük bir düzenleme prensibinin yerel veya özgül bir belirtisine ancak dönüşebilmiştir, ki bunun da anlamı şudur: Sinemaya dair “asli” olarak görebileceğimiz her şey dijitalin “özel efektlerinden” birine dönüşmüştür. Aynı minvalde konuyu ele alan Sean Cubitt, “sinema efekti/etkisi” adını verdiği olguyu piksel, kesme ve vektör kategorileri dahilinde (C.S. Peirce’ın sınıflandırmadaki birincilik, ikincilik ve üçüncülüğe bağlı kalarak) yeni baştan tanımlamaya çalışmış ve böylece (anakronistik-ileriye dönük) dijital kavramlar aracılığıyla sinemanın (tarihinin) geç anlaşılmış önemini tekrar bina etmiştir.² Biz farklı bir senaryo dan bahsetmek istiyoruz: Eski ile yenin melezliği ve geçişi çağrıştıran (bağlaçsız) bağlanmasını kabullenmek ya da sinemanın eskiden beri bir tür dijital olma “isteğine” sahip olduğunu farz etmek yerine “dijital sinema”, sıfatın isme baskın çıktığı, kuyruğun köpeği kovaladığı yeni bir hiyerarşi ve güç

¹ Dijital sinema ile ilgili makale için bkz. www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html. Daha genel olarak, *Language of New Media* (Cambridge, MA: MIT Press 2001) kitabı sinema ile yeni medya arasındaki ilişki etrafında süren tartışmalarda temel kaynak haline gelmiştir.

² Sean Cubitt: *The Cinema Effect*. Cambridge, MA: MIT Press 2004.

ilişkisini haber vermektedir: Oysa, sinema bundan böyle dijitalin bir sıfatı veya özelliğidir: Ortak payda, katışık çelişkinin yalnızca işaret edebildiği bu örtük ters çevirmedi.

Öyleyse sinemanın doğası gereği beden ve duyularla bağlantılı olduğuna dair iddiamıza bunun ne gibi bir etkisi vardır? Öncelikle sayısallaştırmayı somuttan soyuta, cisim ve zihinden matematik modellemeye, çeşitlilik ve duyusal bütünlükten tek bir sayısal şifrenin tiranlığına yapılmış bir geçiş olarak düşündüren teknolojik bir parametre gibi gösterdiği için, bu iddiaya ölümcül bir darbe vurmuş gibidir. Ama bu ifade elbette ki onun güçlü yanlarının ters tarafına kabaca bakmaktır, ki bu da kayıttan ve depolamadan sunuma ve göstermeye geçildiği takdirde, net biçimde görülmektedir. Dijital sinemanın bu kalemunu andıran mutasyonları, biçim değişikliği, ölçek ayarlaması ve maddeleri canlandırması; yani görünen, dokunsal ve duyusal her şeyi tekrar şekillendirme tezahürleri dijitalin beden ve duyulara çok daha yaklaşmasına ve onlara uyum sağlamasına izin vermektedir. *Oyuncak Hikayesi*'nin bir kuklayı kendi gözünden duygulu bir şekilde rol yaparken göstermesi, kod temelinden değil ama seyirci perspektifi deneyiminden yaklaşırsa, sinemasal imgenin yeni işlenebilirlik halini ispatlamaktadır. Ten ve temas bölümünde bahsi geçmiş bir fenomenolojist olan Vivian Sobchack, bağıntılı bir konum formüle edilmiştir. Sobchack'e göre biçimbirim [*morph*], dijital teknolojiyle mümkün kılınmış yeni bir tekniğin ibaret değildir. Kesme ya da uzun çekim gibi geçici değişimlerin ve dinamik gelişimlerin ilk uygulamalarıyla bağlantılıdır. Biçimbirim şekil tersinirliği ve şekil değişimini bariz biçimde kolaylaştırması sayesinde kimliğin işlenebilir ve akıcı tabiatını bizlere hatırlatmakta ve olağanüstü varlığımızın tam kalbinde yer aldığını vurgu-

lamaktadır; ayrıca beşeri kültürün bir parçası olan hareketli imgeleri anlama konusunda da merkezi bir yerde durur:

Fiziksel ikizimiz olan biçimbirim, şekillendirilmiş insanlığımızı tespiteden ve kimliklerimizi münferit kılan baskın felsefeleri ve imgelemleri sorgulayarak kendi mutlak değişkenliğimizi bizlere hatırlatmaktadır: Kendi fiziksel değişimimiz, eş-zamanlılık eksikliğimiz, sürekli hareket halinde olup değişen atomaltı ve deri altı varlığımız.³

Fakat dijital yalnızca filmin maddesel içeriğine ve yazınsal vasıflarına etki etmez; seyirciyi gözetleme noktasının anahtarı, dijitalin kamusal alan içinde sinema üzerindeki etkisine tekrar odaklanılmasını ve bu etkinin dikkate alınmasını sağlar. Popüler seyirlik ve kamusal etkinlik olarak dijital, deneyimi görünüşe göre kökten değiştirmemekte lakin sinemanın albenisi ve çekiciliğini daha iyi kalitede ses ve imge sunarak bir parça arttırmaktadır – “daha iyinin”, “daha da yüce gerçekçiliğin” (teleo-)lojikliği içinde kendini ifade edip etmediğine veya daha önce belirtildiği üzere dahayöğün işlenmiş bir görsel bilgi düzeyini ve akustik uyarıcıyı “az da olsa” teşkil edip etmediğine bizim karar vermemize gerek yok.

³ Vivian Sobchack: “Introduction”. *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change* içinde. Minneapolis, MN, Londra: University of Minnesota Press 2000: xi-xxiii. Ayrıca bkz. Vivian Sobchack: “At the Still Point of the Turning World’. *Meta-Morphing and Meta-Stasis*. *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change* içinde. Minneapolis, MN, Londra: University of Minnesota Press 2000: 131-58.



Resim S.3 *Terminator*: Biçim değiştirme – fiziki akış, atomaltı ve deri altı mevcudiyet.

Bu katmanlı duyuşsal veri yoğunluğuna ulaşmak için dijital sinema, film çekme sürecinin çok önemli aşamalarına etki etmek (ve etmeye devam etmek) zorunda kalmıştır: Bir filmin senaryolaştırılması, görsel taslağı ve çekimi; post-produksiyonu; filmin nasıl kurgulanacağı, nasıl senkronize edilip derleneceği; dağıtımı (yapım şirketi tarafından filmin sinema salonlarına nasıl gönderileceği veya elektronik olarak nasıl ulaştırılacağı); sergileme ve gösterimi (sinema salonunun bir filmi nasıl takdimedeceği, gösterime sokup nasıl kullanacağı). Sonuç olarak, sinemanın bir kamusal kurum olarak seyirciye sundukları —2. Bölümde bahsi geçen kapılar ve açıklıklar— dönüşüme uğramış ve ilk olarak Jay David Bolter ile Richard Grusin tarafından dönüştürülmüş ve —bir medya ortamında medyanın uğradığı değişimleri tanımlamak için kullanılan terimle— “yeniden dolayım lanmıştır”.⁴ Bunun neticesinde ortaya çıkan ise müdahil olan teknolojik, ekonomik ve kültürel faktörlerin ışığında gerçekleşen çarpıcı bir düzensiz gelişim ve

⁴ Jay David Bolter ve Richard Grusin: *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA, Londra: MIT Press 1999.

senkronizasyon örneğidir. 2009 yılından itibaren ABD'deki sinema salonlarının büyük çoğunluğunda dijital (veri) projeksiyonlar(i) kullanılırken, film kopyası korsan korkusu yüzünden hâlâ sabit bir diskle teslim edilmektedir (ve uydudan ya da kablolu yayın üzerinden yayınlanmamaktadır). Öte yandan, Avrupa'daki sinema salonları kimsenin farkına bile varmayacağı dönüşüm için gereken sermayeyi henüz oluşturmamıştır (yalnızca muhasebecilerin maliyeti düşecektir). Bununla birlikte, devasa film arşivleri dijital bilgileri düzenli olarak selülit kopyalara transfer etmeyi sürdürmektedir, zira bu kopyaların denetimli ortam koşullarında dayanıklı ve uzun ömürlü oldukları kanıtlanmıştır, öte yandan dijitalize bir takım soruları beraberinde getirmektedir (ortam erişilirliği, nakliyat güvenirliliği, kabul edilmiş standartlar). Sözde kalan "dijitale geçiş süreci" bu sebeplerden dolayı sorunsuz ve tek yönlü olmaktan çok uzaktır, üstüne üstlük kendi koşullarını ve kaygılarını masaya koyan farklı taraflar arasında süregelen birtakım karmaşık pazarlıkları da barındırmaktadır.

Son çıkan Hollywood gişe rekortmeni filmi izlemek için yakınlardaki bir multiplex sinemaya gidildiğinde fazla bir fark göze çarpmaz; asıl albeni hâlâ yıldızlarda ve türlerdedir, indirimler ve ürünler salon sahibi için ilave ve hatta asıl gelir kaynağıdır, seyirciye ise tüketimci bir fantezi içinde hâlâ sosyal bir deneyim sunulmaktadır. Ayrıca boyut, ölçek ve alan değişimleri de devrededir: Bir tarafta, stadyum koltuklarıyla, dijital çevresel ses düzeni ve göz alıcı efektleriyle (IMAX veya popülerliği giderek artan dijital 3-D) modern multiplex sanat sinemasının mesafeli, düşünceli etkileşimine veya tipik klasik anlatı sinemasının sıkıca denetlenerek odaklandırılmış dahiliyet stratejilerine oranla yakın etkilere ve maddesel hislere yol açarak sanal gerçekliğin çevrelemesine yeni boyutsal konfigürasyonlar kazandırmaktadır. Diğer tarafta ise yeni çıkan bir

filmin veya yeniden düzenlenmiş bir klasiğin DVD'sini sinema bileti fiyatıyla satın alıp dizüstü ya da tablet bilgisayarda veya ev ortamında yüksek çözünürlüklü olarak izlemek yeni bir tahsis etme ve sahiplenme biçimini ifade etmektedir. DVD, televizyon ve kaydedilmiş video kaset çağıyla karşılaştırıldığında bile önceden sabit olan parametrelerin birçoğunu değiştirmiştir. DVD, deneyimi bir basamak düşürmekte, filmi mobil kılarak onun izlenme yerini değiştirmekte ve bedenimizle bü-tüncül bir duyuşsal veya algısal yüzey olarak etkileşime girmekle kalmayıp onu farklı faillik tipleriyle yükleyerek ya da güçlendirerek filmi manipüle etmektedir. Sahibi, kullanıcısı ve tüketicisi; "film" metasının teşvik edilmiş kullanıcıları ve profesyonel tüketicileri olan bizler paylaşılacak bir deneyim, etüt edilecek bir metin veya değer biçilecek bir iyelik gözüyle filme yaklaşabiliriz.

Dijital sinema, bu nedenle, geleceğe uzanan birtakım yolların temelini atmaktadır; her uzunluktaki ve türdeki filmin çekileceği, her boyuttaki ekranlarda gösterileceği, her formata uygun olacağı ve ürünün fiyatına göre değil, içinde bulunduğumuz koşullara göre değer biçileceği bir gelecek. Hareketli imgeler türlü türlü yollardan etrafımızı kaplar, her tarafa öylesine yayılırlar ki onları kanıksanız: "Dünya üzerindeki bir pencere", gerçekliğe açılan bir "arayüz" değil, gerçekliğin yüzünün kendisi vardır. Dijital sinema, geleceği başlatmanın yanında ayrıca sinemanın geçmişine de yeni bir erişim yolu sağlamaktadır: Örneğin, sinemanın ilk yıllarında çok büyük bir rol oynamış kamusal ile özel, toplu dikkat dağınıklığı ile bireysel tefekkür arasındaki ilişkinin yerini değiştirip tekrar düzenlemektedir. Olayın kamusal niteliğinin öne çıkmasının tek nedeni sadece insanların "filmlere gitme" ya da festivallerdeki filmlerin keyfini sürme tercihlerinde sosyalleşme becerisinin büyük bir etken olması değildir. Ayrıca insanlar evlerinde otu-

rup bilgisayarlarında ya da ev sinemalarındaki tecrit etmelerine rağmen, internet siteleri, bloglar ve sosyal ağlar sayesinde toplumsal yayınlar bir standart halini almıştır. Film yorum ve incelemeleri, dengeyi yalnızca hayran topluluklarının, “kulaktan kulağa” ve kült başarının yararına değil, aynı zamanda profesyonel eleştirmenin zararına bir beğeni hakemi olarak amatörün yararına bozan biçimlerde seyircileri seferber etmiştir; tabii bu süreç ille de yıldız blog yazarlarına zararlı olacak diye bir şey yoktur.⁵

“Sinemasal” ile “dijital” arasındaki farklılıklarla ilgili tartışmalardaki en önemli noktalardan biri de “sanal” teriminin, görülen-yansıtan bir temsil sistemi ve sembolik/sayısal bir sistem içindeki anlamıyla da ilişkilidir. “Sanal gerçeklik,” insanların “dijital sinema” veya dijital medya ile ilişkilendirmeye hazır oldukları terimlerden biridir, ama “sanal gerçeklik” ile kastedilen mefhum hakkında ve sanal gerçeklik görüşü ile felsefi “sanal” kavramı arasında çok önemli farklılıklar olabilir. Sanal gerçeklik birbirini tamamlayan üç parametre ile pragmatik olarak ifade edilebilir: Simülasyon amacıyla gerçek ortamların temsili, genellikle eğitim veya terapi gibi pratik bir amacı vardır. Böylesi bir simülasyon için genellikle tehlikeli, erişilemez ya da dolaylı durumlar ortaya konur. İkinci olarak, sanal gerçeklik (VR) istatistikî, gelişigüzel ya da dinamik süreçler gibi insan gözüne ya görünür olmayan ya da görüntüleme için yeterli olmayan şeyleri görünür ve temsili kıldığı için “soyut sistemler” kapsamında ele alınabilir. Üçüncü olarak ise sanatsal çalışmalar ve eğlence nesneleri de sanal gerçeklikten faydalanabilir, ama bunlar askeri uygulamalarda, mimari tasarım-

⁵ Bazı örnekler için bkz. David Bordwell, Roger Ebert, Jonathan Rosenbaum ve Henry Jenkins: www.davidbordwell.net/, <http://rogerebert.suntimes.com/>, www.jonathanrosenbaum.com ve www.henryjenkins.org/ (erişim tarihi 10 Aralık 2008).

larda, tıpta ya da sistem modellemesi gibi 3-Dgörüntülemenin uzaktan kontrol veya “uzaktan hareketi” kolaylaştırdığı alanlarda doğrudan daha “faydalı” oldukları için, sinema ikinci plana atılır. James Cameron’ın *Titanik*’inin (*Titanic*, ABD, 1999) kadraj “belgeseli”, batan transatlantiği su altında yerinin bulunup araştırılmasını anlatır ve neredeyse paradigmatik bir şekilde, sanal gerçekliğin bu pragmatik tanımına iki anlamda birden uyar; çünkü aşk hikayesinin zamanı ve hatırası içindeki uzaklığa uygun bir metaforun sunulmasıyla birlikte gemi enkazının “simüle edilmiş” keşfi romantik öykünün sanal gerçekliğini, batık geminin su altında kapladığı derin alandaki uzaklığı, kelimenin tam anlamıyla “yükseltmektedir.” Dahası aynı fiziksel boyutta izleyici veya kullanıcıyla birlikte var olan hem gerçek hem de sanal iki farklı dünyanın içinde “arttırılmış gerçeklik” potansiyelini ve yerlik [*locative*] medya kullanımını ima etmektedir ama sanal kavramı illüzyon veya simülasyon kapsamında değil, daha ziyade zaman veya uzayda ya da her ikisinde birden bulunan bir şeyin aracı biçimi olarak tanımlanmaktadır.

Sanalın, gerçekliğin zıttı şeklinde tanımlanamaması ve bundan doğan ikilem, iki farklı yanıt ortaya çıkarmıştır: Kimileri “yanılsamacılığın” kendi başına estetik bir değere sahip olduğu yeni bir tanıma yüzünü çevirmiş,⁶ diğerleri ise ifade edici “belirtisel gösterge” boyutunu işaret etmiş ve böylelikle belirtisel göstergeselliği ilan ve gösterim unsuru haline getir-

⁶ Bu pozisyonun bireeskizi için Tom Gunning: “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator”. Linda Williams (haz.): *Viewing Positions* içinde. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press 1995. Pozisyonların daha yeni (felsefi) genel bakışı için bkz. Gertrud Koch ve Christiane Voss (haz.): *kraft der Illusion*. München: Wilhelm Fink 2006.

mişlerdir.⁷ Her iki bağlam da kavramsal düzeyde bizlerin geleneksel sinemasal "gerçeklik" tanımımızla bozulmaktadır; çünkü sanal gerçeklik içindeki "gerçeklik" artık başka bir yerdeki bir belirtisel gösterge, iz ve gönderge olarak değil, bütününcül bir ortam olarak algılanabilir: Dolayısıyla (göstergenin) tekabüliyet kuramından ziyade (hakikatin) uyumluluk kuramı işlevini görür. Ayrıca sanal gerçekliğin "çevreleyici" ve "dokunsal" özelliklerine büyük bir vurgu yapılmaktadır, yani deneyimin beden odaklı doğasının, bedensel hislerin resimsel illüzyondan farkı bulunmaktadır; keza bu bağlamdaki görüntüleme de bir dizi soyut veriyi veya süreci görünür kılmak adına sembolik bir dil işlevi görmektedir: Bizim "gördüğümüz" gerçekten herhangi bir bağlamda "orada bir yerde" olan bir şey değil, (konvansiyonelleştirilmiş) bir görü lisanına çevrilmiş bilgidir. Sanki birkaç farklı algı ve idrak sistemi, sanal gerçeklik "efektini" betimlemek için birlikte harekete geçirilmiştir. Bu gerçeklik efektleri kesintisiz bir "alanı" mevcut kılmaktan ziyade alıştırtılmış ve kaynaşmış süreksizliğiyle ya insanı soğuk ve mesafeli bırakan ya da büyülenmiş bir kendini unutma ve çevreleyici öz-bulunuş içine çeken bir bileşimdir.

Bu yüzden de "sanal gerçeklik" film kuramı tarihinde bulunabilecek bir emsalı barındıran bilindik bir bölgeye bizi tekrar taşıyabilir. Özel simülasyon teknolojileriyle mümkün kılınan sanal gerçeklik seyircinin mevcudiyetini içermektedir ve bu bağlamda da (işitsel, görsel veya akustik olan) sunumlara

⁷ Bkz. özelsayı "Indexicality: Trace and Sign", haz. Mary Ann Doane, *Differences: a Feminist Journal of Cultural Studies*, 18, 1, 2007 içinde. Ayrıca Bkz. Robin Curtis: "Deixis and the Origo of Time-based Media: Blurring the 'here and now' from the Dickson Experimental Sound Film of 1894 to Janet Cardiff's Installation Ghost Machine". *Möglichkeitsräume: Zur Performativität von sensorischer Wahrnehmung* içinde. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2007: 255-66.

kendi zihninde gerçeklik statüsü veren bir seyircinin herhangi bir kurmaca veya anlatıya atfettiği hayali gerçekliğe benzetilebilir. Bu noktada tekrar “diegesis” kavramına değinmemiz faydalı olabilir: Anlatıcılar, bir filmin zamansal sürekliliğinin ve mekânsal bitişikliğinin belirteçlerini (“asıl” süreksizlik ve bitişiksizliğe rağmen) sürekli okuyarak seyirciye sunup kendi anlatım alanlarını tahsis ederlerken, sanal gerçeklikler ise — bilhassa da en yaygın uygulamalarında, örneğin oyun ortamlarında— birtakım kurallar ve standartlar aracılığıyla anlatı ahengini tahsis ederler. Bu kurallardan biri de katılımcının ya da oyuncunun bedeninin anlatı alanına tamamen dahil edilmesidir, ki katılımcı/oyuncu aynı anda diegetik dışı alanda, bir yatak odası veya bir oyun salonunda bulunmaktadır. Alexander Galloway şöyle bir sonuca varmıştır: “Bir bilgisayar oyunundaki diegetik olan ve olmayan eylemler arasındaki farkın saptanması çok zordur çünkü iyi bir oyun sürekliliği, bu eylemlerin hepsini mümkün olduğu kadar sorunsuz bir şekilde aynı potada eritmektedir”.⁸ Uygulayıcının bedeni (Galloway’ın tabiriyle oyuncu), oyun kontrolü (oyun kolu, klavye, konsol aracılığıyla) ve ekrandaki aksiyon iç içe geçerek makine ile insanı birbirine bağlayan hayali bir gerçeklik yaratmaktadır. Bu sebeple de sanal gerçeklik daha da doğrudan bir şekilde beden ve duyuları cezbetmektedir, fakat basit ya da düpedüz “fiziksel” bir şekilde değil: (gözle veya elle ya da her ikisiyle birden yapılan) temas dolayımı, tercüme edilmiş, aktarımlıdır. Keza oyun alanı da bilgisayarda üç boyutlu bir ortam olarak modellenmiştir. Ekrandaki asıl görünüm ise önceden var olan birtakım nesneler ve sembollerden yararlanılarak çizilmek yerine bu modelden türetilmiştir. Bilgisayarda sayısal bir model olarak varlığını sürdüren bir sanal alanın bu dijital

⁸ Alexander R. Galloway: *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, MN, Londra: University of Minnesota Press 2006: 8f.

tasvirite tek bir adımla gerçekleşmekte ve bu yüzden de önceki tekniklerle yaratılmış temsili gerçeklikten farklılık göstermektedir.

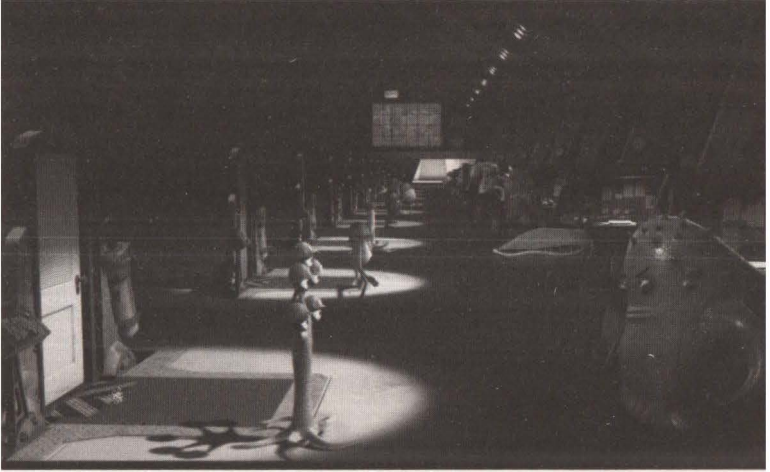
Aynı zamanda, pencerenin dijitalde de taşıdığı güçlü ilişkilendirmeleri hatırlamak için “Microsoft Windows”u da düşünmek yeterlidir. Leon Battista Alberti’den ve tek noktalı perspektif denen şeyin icadından yola çıkan Anne Friedberg, bu yapının pek çok ideolojik eleştirisinin pencere metaforunu kartezyen bularak yanlış anladığını, bu metaforun daha ziyade Maurice Merleau-Ponty’ye göre kavramsallaştırılması gerektiğini savunmuştur. Klasik film teorisinin Bazin ve Ayzenştayn ve onların derinlik ve düzlük, temsil ve figürasyon parametrelerini kavrayışları için savunduğu üzere, pencere ve çerçeve, fenomenolojik olarak dönüştürüldüğünde artık birbirine zıt durmaz; şimdi içinde zaman ve mekân boyutlarının tutulduğu bir “kap” olarak pencere/çerçeve ile karşılaşan canlı vücuttur, bu da kişiye “burası”nı ve “ben”i “orası”ndan ve “sen”den ayırt etme imkânını vermektedir.⁹ Dolayısıyla yeni dijital ortamdaki sinema, kilit metaforlarımızdan biri olan ve fotoğraflık görüntü ve “gerçekçilik” ile en sık ilişkilendirilen pencere ve çerçevenin yeni anlamının hem kapsamını değiştirmekte hem de onunla yeniden canlılık kazanmaktadır. Yukarıdakilerin ışığında, “pencere ve çerçeve”nin herhangi bir kavramsallaştırması bugün portal ve segment olarak işlevlerini içermek zorundadır, dolayısıyla daha önce “kapı”ya atfettiğimiz bazı özelliklere yaklaşır; ama açıkça çevrelenmiş bir birleşimin sınırlarını çizmek veya fiziksel olarak makul bir mekânı sınırlamak yerine, “çoklular”a bölünen, (Web sayfalarının çerçeveleri gibi) her zaman olası bir “öte”ye erişim sağlayan bir açıklık olarak tasvir edilir.

⁹ Anne Friedberg: *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: MIT Press 2006.

Bu bakımdan, 2. Bölüm’de üstü kapalı biçimde bahsedilen bir film olan, içinde sonsuz bir kapı dizisinin sayısız uyuyan çocuğa ve rüyaların erişim sağladığı *Sevimli Canavarlar (Monsters Inc., ABD, 2001, Pete Docter)* önermesi, kavramsal bir araç olarak kapı ve çerçeve için çarpıcı bir örnek sunmaktadır. Canavarlar, çocukları korkutmak ve enerji kaynağı olarak çocukların dehşet çılgılığını “toplamak” için geceleyin ya tak odalarına girerler; bu enerji kaynağı olmadan, paralel (sanal) bir gerçeklik olan canavarlar şehri işleyemez. Bir dizi portal (internet) aracılığıyla rüyaların ve canavarların (taksonomimizdeki ayna) bilinçsiz dünyasına ani ve süreklilerişim, (vücuttan) duygu devşirmeye yönelik duygusal emek ve bir toplumun genel olarak işleyişi (ekonomik olarak duygusal durumların ve rüya benzeri deneyimlerin sömürülmesine dayanan eğlence sektörü) ile etkileşim halindedir. Burada Hollywood, zeki ve nüktedan bir şekilde hızla değişen medya kültürü hakkındaki farkındalığını ortaya koymakta; aynı zamanda, potansiyel olarak sonsuz, genişletilebilir ve büyütülmüş mekânlara sahip dijital medya dünyası için bile geçici veya belirsiz mekânların devam eden önemini vurgulamaktadır.

Dijital çağın önde gelen animasyon şirketi Pixar’ın yaptığı filmleri tercih etmemiz hiç tesadüf değil. Bu durum, analog fotografik sinema tarihinin büyük bir bölümünde sinemanın üvey çocuğu olmuş animasyona gösterilen yenilenmiş ilgiye dikkati çekerek, doğum haklarını ve meşruiyetini geri isteme noktasına gelmiştir. Dijitalleştirme ve yeni işleme [*rendering*], şekillendirme [*morphing*], çizim ve kompozitleme teknolojileri sayesinde, animasyonun yaşadığı şeyin yeniden canlanmadan, yaşamda yeni bir soluktan daha az bir şey olduğu söylenemez. Bu açıdan bakıldığında, anlatısal uzun metraj film, belki de sadece, kendi içinde norma dayanmayan ya da bu normdan oluşmayan sinemasal sistemin mevcut “varsayılan değeri”

olarak görülmelidir. Lev Manovich'in savunduğu üzere, fotoğrafik, grafiğin fotoğrafikten çok daha eski olan ve kaderinde ondandaha uzun süre yaşamak olan tezahürlerinden yalnızca biridir.¹⁰



Resim S.4 Sevimli Canavarlar (ABD, 2001, Pete Docter): Popüler kültürün güç kaynağı olarak duygusal emek ve duygu devşirme etkisi.

Başka bir deyişle: sinemanın üvey çocuğu animasyon, bugün storyboard vasıtasıyla uzun metraj filmin (büyük)babası haline gelmiştir. Bu nedenle Pixar'ın *Oyuncak Hikayesi*'nden (1996) *Vol-I'*ye (*Wall-E*, 2008) kadarki filmlerinin dijitalin beraberinde getirmiş olduğu dönüşümlerin bazıları hakkında bir meta-yorum sağladığını iddia etmek çok zorlama olmaz. Öte yandan, Pixar filmleri, sinemanın canlı ve cansız, yaşam ve yaşam benzeri ve öznellikler ve nesneler ile olan ilişkisini yeniden düşünürken, aynı esnada sinemayı daha geniş bağlamın-

¹⁰ "Aktörlerin bulunduğu gerçek canlı aksiyon filmleri sadece sistem sinemasının varsayılan değerleri haline gelebilir, gelecekte diğer seçeneklerin tümü muhtemeldir, ki hem anlatı hem de canlı aksiyon sinemanın temel özellikleri değil seçenekleri olacak gibi görünmektedir". Lev Manovich, "Digital Cinema" (www.jupiter/ucsd.edu/~manovich).

da ele alırlar. Özellikle de bir şeyin, bir nesnenin ne olduğu ve bir öznenin (şeylerin) dünya(sı) ile ne tür nesne ilişkilerine girebileceği sorusuyla derinden alakalı görünmektedirler. Pek çok felsefeci ve psikolog, insanın sosyal ve psişik gerçekliğinin nesne ilişkileri tarafından belirlendiğini düşünür: nesneleri Marx'ın "meta fetişizmi", Heidegger'in "Ge-Stell"i, McLuhan'ın "insanın uzantıları" veya Melanie Klein ve D.W. Winnicott'un psikanalitik teorileri açısından tartışsak da, bunlar neticede dünyaya erişimimizi kurar ve şekillendirirler. Teknolojiye çevremiz gittikçe nüfuz ettiğinden, dünya ile olan ilişkimiz, kontrol ettiğimiz ve irademize boyun eğen basit araçlardan ziyade, çoğunlukla, çevrelerini şekillendiren öznel gibi davranan nesneler tarafından biçimlendiriliyor. Bu şekilde Pixar, bir dizi animasyon film üzerinden faillik, özgürlük, doğa ve teknoloji meselelerini ele alan bir nesne ilişkileri kuramını gün yüzüne çıkarıyor. *Oyuncak Hikâyesi*'nde insanlar yalnızca kısmi nesneler olarak varken, nesne dünyası sahnenin merkezine geçip sinemanın ilk öncülünü, yani insanları ve dünyalarını göstermeyi amaçlıyor. Aslında Pixar filmleri neredeyse yalnızca insan dışı başkahramanlarla ilgilenmiştir; odak noktası ya hayvanlar (balıklar, fareler, böcekler) ya da insanların genelde özel bir yakın ve duygusal bir ilişki beslediği nesnelerdir (oyuncaklar, arabalar, robotlar). Bu, apokaliptik bir ekoloji felaketinden tek kurtulmanın algoritmik rutinleri dışında hisler geliştiren (Steven Spielberg'in daha önceki *Yapay Zeka* filmini hatırlatıyor [AI, ABD, 2011]) önceden programlanmış bir temizlik robotu olduğu bir gezegeni sahneleyen *Vol-İ*'de dönüp aynı yere geliyor. Bir nesne dünyasının insan müdahalesinin artık doğrudan görünür olmadığı başka bir nesne ile oluşturulduğu dijital görüntünün aldatıcı özerkliği *Vol-İ*'de kutsal amacına ulaşıyor. Filmin çoğunda, insansılar bariz biçimde yoktur; *Terminator* serisindeki gibi robotların insanlara karşı distopik savaşını anlatmak yerine insan müdahalesinin olma-

dığı (ve bu nedenle daha iyi bir yer olan) ütöpik bir dünyayı gösteren bu makine dünyasında dil bile mutlak asgarisine indirgenmiştir. Bernard Stiegler, Giorgio Agamben, Bruno Latour'un kuramlarında ve Maurice Merleau-Ponty'ye ve diğer fenomenoloji düşünürlerine yönelik yenilenmiş ilgide gördüğümüz üzere, aslında bu filmin tartıştığı şey, çevre sorunları ve büyük boyutlara varan kirlilik karşısında insanırkının kurtuluşu ve tarihin geleceğidir ve bu nedenle "şeylere geri dönüş"ün (Edmund Husserl) zeminin hazırlamaktadır.¹¹



Resim S.5. *Vol-1* (ABD, 2008, Andrew Stanton): İnsandan yoksun bir dünya – bir ütopya olarak eğlence

Gündelik hayattaki nesnelerin yeri ve rolleri üzerindeki bu ısrar, aynı zamanda dönüşen medya ortamının yalnızca tüm görüntülerin, seslerin ve metinlerin çevrildiği dijital kodla ilgili

¹¹ Bkz. Bruno Latour ve Peter Weibel (haz.): *Making Things Public - Atmospheres of Democracy*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005; Justin Clement ve Dominic Pettman: *Avoiding the Subject: Media, Culture and the Object*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2005.

olmadığının altını çizmeyi amaçlamaktadır. Derinlemesine tasarlanmış “*gadget*”lar dünyası olan dünyamızda dijital olanı, iPod’lar ve cep telefonları, dizüstü bilgisayarlar ve Blackberry’ler, LED TV’ler ve sadece her türden bilgiye erişme ve iletmede değil aynı zamanda “çevrimiçi” olma, yani mesaj gönderip almaya daima hazır olmakabiliyetleri sayesinde gittikçe artan bir şekilde “ağa bağlandığı” görülen dokunmatik ekranlı haberleşme ve etkileşim cihazları gibi nesnelere atıfta bulunarak düşünme eğilimindeyiz. Çoğunlukla bunun ardından gelen sav, tüm modern mecraların ortak paydasının, paylaşılan dijital kodla desteklenen yakınsamalar olduğu yolundadır. Ancak bu, kültürel olarak çeşitli kullanımlarını görmezden gelerek ve ilgili toplumsal tarihleri yok sayarak mecraları teknik özelliklere veya işletim sistemine indirgemek olurdu. Yirminci yüzyılın analog ses ve görüntü mecraları olan sinema, fotoğrafçılık, gramofon, radyo ve televizyonun ayrı fakat birbirine dolaşmış yörüngeleri, bu karmaşık soykütüklerinin ve çok cepheli etkileşimlerin, internet giderek bu farkların ve tamamlayıcılıkların kendi rollerini oynayıp çekildiği ortam (veya varsayılan değer) haline gelse dahi, devam etmesinin muhtemel olduğunu düşündürmektedir.

Sinema ile ilgili olarak yakınsama durumu özellikle karmaşıktır ve ilk bakışta yine oldukça paradoksal görünür. Diğer taraftan, hareketli görüntü platformlarının daha hareketli, daha minyatür ve çok amaçlı olması yönünde bir eğilim vardır (ki yapılıyorsa, sadece bir on yıl önce öngörüldüğü gibi bir ev televizyonu seti ve bilgisayar ekranı yerine, en azından el cihazları etrafında yakınsama). Öte yandan, bazılarının gayet tipik olarak sinema için vazgeçilmez diyeceği projeksiyon deneyimi, multiplekslerde, IMAX salonlarında, kent meydanlarında, açık hava etkinlik yerlerinde daha da büyük ekranlara taşın-

mıştır.¹² Burada dinamikler kendilerini özel ve kamu arasındaki geleneksel sınırları yeniden çizmiş, belirsizleştirmiş ya da neredeyse ortadan kaldırmış olan dramatik sosyal değişimler etrafında oldukça değişik duygusal ve algısal “deneyim ekonomileri” ile yeniden konfigüre etmektedir. Kişi ister ana akım filmlerin olay eksenli popüleritesini onaylasın ister özel efektlere ve gösterişli çekime yönelik tek amaçlı yatırımlarına hayıflansın, bunlar önemli bir dereceye kadar bir kamusal alan olarak sinemayı yeniden canlandırmışlardır. Ancak aynı zamanda sinema ekranının yeni hareketliliği, iPod ve cep telefonunu soy bakımından Walkman’e ve (“dijital devrimden” önce bile hayatımıza oldukça girmiş olan) diğer taşınabilir müzik cihazlarına bağlayan sesin taşınabilirliğine çok şey borçlu olsa da, kesin konuşmak gerekirse, yeni dev ekranlar projeksiyona dayanmakta ama daha ziyade ışık yayan diyotları (LED’ler) veya sıvı kristal ekranları (LCD’ler) temel almakta ve bu nedenle fotoğrafik şeffaflığa ve parlaklığa oldukça zıt düşen aydınlatma ilkelerinden faydalanmaktadır; bu durum, teknolojik yakınsamanın bir mecranın kişisel kullanımı, sosyal işlevi veya kültürel durumuna ilişkin yakınsamayı gerektirmeyebileceğini kanıtlamaktadır. Bu ıraksak-yakınsak eğilimlerin ardındaki mantığın izini sürerken; insan kullanıcının farklılaşmış ihtiyaçları, faaliyetleri ve istekleri; hislerinin ve vücudunun nasıl işin içine girdiği ve ele alındığı, kuşatıldığı ve zorlandığı daha alakalı görünmektedir. Bu bağlamda sinema, esas olarak “kamusal”ın politik önemine atfedilmiş kendi kültürel değerleriyle, sosyal mekânın eşsiz bir türü ve sabit mimari saha olarak de-

¹² Bu dönüşümlere dair iki farklı açıdan yakın zamanda yapılan tartışma için bkz. Barbara Klinger: *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies and the Home*. Berkeley, CA: University of California Press 2006; Janine Marchessault ve Susan Lord (haz.): *Fluid Screens, Expanded Cinema*. Toronto, Buffalo, NY, Londra: University of Toronto Press 2007.

ğeri ni muhafaza etmektedir ya da bunun yerine, aksi yönde ama gittikçe daha alakalı görüldüğü üzere, özelin ve kamusalın birleşimi bugün “sosyal”ı tanımlamaktadır. Belki belgeselin yalnız bir tür olarak değil kamusal alanda önemli bir oyuncu olarak da yakın dönemde geri gelmesinin çoğu zaman savunulduğu üzere teknolojik anlamda “dijitalleşme” ile daha az ilgili olduğu (yapım ekipmanlarına kolay ve ucuz erişim ve çevrimiçi kurgu, farklı şekillerde erişime ve varlığa olanak veren kameralar, DVD ve internet yoluyla yeni dağıtım kanalları), ama kamusal alanda dijitalin beraberinde getirdiği (sosyal ve kültürel) dönüşümlerin “yan hasarı” olarak ortaya çıkan değişikliklere eşit derecede borçlu olduğu savunulabilir. Bu bakımdan, Michael Moore’un *Fahrenheit 9/11* (2004) ve Al Gore’un *Uygunsuz Gerçek* (*An Inconvenient Truth*, 2006) yapımları, kararlarına önem verilen ve fark yaratana ydınlanmış bireylere dayanan geleneksel kamusal alanın geri dönüşüne dair örnekler olurdu. Ne var ki bu Habermasçı serbest söylem ve rasyonel bireysellik modeli, *Jackass: The Movie* (2002, Jeff Tremaine), *Tropik Fırtına* (*Tropic Thunder*, 2008, Ben Stiller) veya *Borat: Şanlı Kazakistan Milletinin Çıkarlarını Arttırmak İçin Amerikan Kültürünün İncelenmesi* (*Borat: Cultural Learnings Of America For Make Benefit Glorious Nation Of Kazakhstan*, 2006, Larry Charles) gibi “sefil (sahte) belgeseller”, tamamen alaycı ve karanlık bir dünyaya görüşü ile karşılaştığında ortadan kaybolan bu görünüşte rasyonel olarak yapılanmış kamunun kırılganlığını ve yarıltıcı niteliğini ortaya koyduğunda yenilmez durmamaktadır. İlk grup, seyirciyi zihinleri bedenlerine hükmeden akılcı ve aydınlanmış bireyler olarak ele alırken, ikinci grup beden in sefil işlevlerinin ve sinemanın acıyı, utancı ve kederi hem fiziksel olarak hitap edilen hem akılcı olarak işini çine giren bir seyirciye aktarma kabiliyetinin içinde debelenir ve bundan keyif alır.



Resim S.6 *Tropik Fırtına* (ABD, 2008, Ben Stiller): İğrenç (sahte) belgesel belden aşağı komediyle buluşur.

Bu nedenle dijital, çoğunlukla teknolojik bakımdan sayısal 1/0, ikili mantığın açık/kapalı [*on/off*] durumu olarak tanımlanırken, sanal gerçekliğe ve çağdaş film yapmaya yönelik bir bakış, dijital görüntü için, bizi “dijital” teriminin etimolojisine götüren bir diğer olası soykütükçülüğü önermektedir; bu durum sadece hesaplamadaki en temel farklara işaret etmez, aynı zamanda bize insanaletlerinin aksesuar, uzatma ve uygulama olarak en çok yönlü olanı, (parmakları, yani sayısal basamaklar ile birlikte¹³) eli hatırlatır. Ne var ki göz, yirminci yüzyıl film (kuramının) tarihinin büyük bölümünde en önemli vücut uzvu ve duyu kanalı olmuştur, bugün el (video oyunu oyuncusunun, kamera operatörünün, tasarımcının ve teknik ressamın eli), özellikle, bilgisayar oyunları için ve insanların kavramsal metaforun canlı (cansız) alanına doğru bir diğer teknolojik uzantısı olan fare ile gerçekleştirilen herhangi bir hareket için oldukça hayati olan göz-el koordinasyonunda olduğu gi-

¹³ İngilizce *digit* (basamak) aynı zamanda parmak anlamına gelir (ç.n.).

bi, medyaya yine girmektedir. Son zamanlarda popüler olan cep telefonlarının dokunmatik ekranları ve monitörlerin yanı sıra diğer mobil uygulamalara (iPod, avuç içi bilgisayarlar, netbook bilgisayarlar) yönelik dokunsal arayüzler, işleri elle yapmanın yenilenen önemine tanıklık etmektedir. Sanki belli görevleri tele-aksiyon (klavye, fare, uzaktan kumanda veya dokunmatik ekran) yoluyla belli görevleri başarma olasılığı, "göz ve bakış rejimi"nin farklı bir şekilde arz ettiği aktif/pasif, sorumluluk ve hatta suçluluk meselelerini gündeme getirmektedir. Tele-bulunuş, vekil veya sanal gerçeklikle ilgili olarak tartışılan diğer ikame edici süreçler aracılığıyla hareket, işleri bilgisayarla yaptığımızda gerçekte ne yaptığımızı yeniden düşünmemizi gerektirmektedir. Bugün, Richard Linklater'ın *Hayata Uyanmak* (*Waking Life*, 2001) filminde olduğu gibi sadece hayal ederek neler "yapabileceğinizi" göstermek için yeni görüntüleme teknikleri kullanan ya da Ari Folman'ın *Beşir'le Vals* (*Waltz With Bashir*, 2008) filminde olduğu gibi hatırlamaya çalışan o kadar çok filmin "faillik" hakkında olmasının bir nedeni budur; Hirokazu Kore-Eda'nın veya Kim Ki-Duk'un filmleri gibi son zamanların Asya filmleri, pasif-agresif davranışın tuhaf bir biçimde yerinden oynamış bir biçimini sergilemektedir ve tartışılmış akıl oyunu filmleri, şans/olasılık ve (ön) belirlenim arasındaki ilişkinin özgür irade, bireysellik ve rasyonel karar vermenin yerini almış olduğunun görüldüğü gizemli bir faillik biçimi etrafında dönmektedirler. İlk bakışta bunun teknik anlamda dijitalle ilgisi olmamakla birlikte dolaylı olarak vardır, bunun nedeni dijitalin "etkileşimliliği"nin "bizim" "yapma"yı yapmadığımız bilgisini hem vurgulama hem de bastırma şeklidir. Dolayısıyla sinema, temsilcilik üzerinde meta-yansıma haline gelir, bu da elbette tamamen beden ve bedeninin duyuları ile bunların koordinasyonları hakkındadır. Buna göre medyanın ikinci yaşamı duyabildiğimiz, oturabil-

duğumuz ve yaşayabildiğimiz hayali mekânlar, hikayeler ve karakterler “gerçek dünya”ya kadar ayrılarak, gerçek ile hayali arasındaki sınırı çizilmesini daha da zorlaştırır; kaydedilmiş sesle birlikte hareketli görüntü yaşamlarımızda yaygın ve hep var olan bir gerçeklik haline gelmiştir.

Önceki bölümlerde ortaya konmaya çalışıldığı üzere, sinema her daim vücut ve duyguların, ama aynı zamanda, münferit filmleri ve sinema salonlarını aşır kimlik/özdeşlik, toplum ve “dünyada oluşumuz” alanlarına uzanan yaşam (ve ölüm) temalarının peşine düşmüştür. Bugün çoğu kişi hareketli görüntüyü en kıymetli (ve en tehlikeli) tarihi mirasımız, yaşamın ve son 120 yıldaki şeylerin eşsiz bir “arşivi” olarak görmektedir. Kimileri sinemanın yeni (dijital) medyaya dair kültürel anlayışımız için anahtar ve şablon olduğunu savunmaktadır;¹⁴ ve başkalarına göre ise, sinema, kendi içinde maddesel-ruhsal bir organizma, maddenin, enerjinin ve bilginin yeni ve coşkulu bir ifadesi ve dolayısıyla, anlamamıza felsefenin yarıdımı olabileceği, “düşünen” bir “şey” meydana getirdiğini savunmuşlardır.¹⁵ Bu sebeple hem sinemanın “epistemolojilerinden” (sinemanın bildiğini iddia ettiklerini nasıl bildiğini bilmenin yolları ve sorgulamanın yolları) ve “ontolojilerinden”

¹⁴ Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press 2001.

¹⁵ Elbetteki Gilles Deleuze’ün sinema kitapları birkaç satırda karakterize edebilmek için hayli geniş olan “film ve felsefe” şeklinde tanımlanabilecek bir alanda bir çıkış yapmıştır. Farklı perspektiflerden görüşler için bkz. Cynthia A. Freeland ve Thomas E. Wartenberg (haz.): *Philosophy and Film*. Londra, New York: Routledge 1995; Noel Carroll ve Jinhee Choi (haz.): *Philosophy of Film and Motion Pictures: an Anthology*. Malden, MA, Londra: Blackwell 2005; Daniel Shaw: *Film and Philosophy: Taking Movies Seriously*. Londra, New York: Wallflower 2008. Ayrıca Bkz. Film-Philosophy web sitesi (www.film-philosophy.com; erişim tarihi 19 Aralık 2008).

(varlığın yolları ve varolanı sınıflandırmanın yolları) bahsetmek mantıklıdır.



Resim S.7 *Beşir'le Vals* (İsrail, 2008, Ari Folman): (Lübnan savaşı) rüya gibi hatırlamak ve hatırlar gibi hayal etmek.

Önceki bölümlerde beden algısal bir yüzey olarak ele alınmış ve çeşitli duygular görüntüler, anlatılar, duygulanımlar ve kamusal alan ile olan ilişkilerinde ayrıldıysa, fotoğrafiğden dijital görüntülere kademeli fakat kaçınılmaz geçiş çoğunlukla iddia edildiği gibi radikal bir kırılma olarak görülmemelidir ve görülmesi gerekmez. Sinemanın teknolojik özelliklerine dayanmayan ve “sinemanın ne olduğu” görüşlerinde kuralcı olmayı amaçlamayan (örneğin bu, “projeksiyonu/yansıtmayı” veya “fotoğrafçılığı” “sinemanın” gerekli bir koşulu kılacak ol- saydıksöz konusu olurdu) beden ve duyular gibi parametrele- ri ve pencere, ayna, göz, ten, kulak vs. gibi ilgi kriterlerini ince- likle seçerek, yaklaşımımız “sinemanın ne olduğu” konusunu uyarlamayı, genişletmeyi ve yeniden değerlendirmeyi müm-

kün kılmalıdır. Bu, yeni amaç veya telos olarak genelleştirilmiş bir yakınsama nosyonunda fotoğrafçılık temelli sinema ile onun fotoğrafsonrası halefi arasındaki farkların üzerini örtmeden veya sinemanın hâlâ en çok hikayeler anlatmak için kullanılmasına dayanarak — ki bu bölümün başında gördüğümüz üzere bunların pek çoğu aldatıcı bir biçimde tanıdık ve hatta kurnaz bir biçimde demodedir — onun alışıldığı üzere sadece bir iş olduğunu savunmak zorunda olmadan dijital sinemayı bütün şemamızın içine dahil etmemize izin verir. Terminolojik oksimoronlarımız içindeki değişen iktidar ilişkilerini ve çelişkili tabirlerimizde terimlerinizin potansiyel ters çevrilebilirliğini kabul ettiğimizde; sayısal olarak oluşturulmuş görüntünün ne ölçüde sadece başka yollarla üretilmiş bir fotoğrafik görüntü olduğuna veya, olasılıklardan biri olarak, fotoğrafik görüntüyü içeren bir grafik görüntü olduğuna karar vermek zorunda kalmayabiliriz. Çalışmamızın tamamını takdir ettiği, Béla Balázs'ın "görünür adam"ı aracılığıyla Dziga Vertov'un "kamera göz"ünden Laura Marks'ın "filmin teni"ne ve Gilles Deleuze'ün "beyin perdedir"ine kadar sinema teknolojilerine uygulanan uzun antropomorfizm tarihi göz önüne alındığında, dijital görüntü, sadece efektlerini taklit ederek göz-merkezli paradigmayla ilişkisini koparıyor, böylece perspektifsel sistemi daha kapsayıcı kategorilere dahil ediyor mu? Yoksa dijital görüntü, farklı bir "rejim" getirerek optik'e karşı mı koyuyor?"Dokunsal vizyon"a dönüş olasılığının esas olarak dijital görüntü ile sezgisel olarak ilişkili dokunulurluk, yakınlık ve doku hissinden dolayı olduğu ihtimali zaten aklımızdaydı. Benzer ilintiler dijital yazılım ile boya fırçası arasında, piksel ile pigment arasında veya heykeltraşlık ile stereoskopinin ("işleme", "3 boyutlu") anlamı arasında çıkarımsanan (biraz metaforik) benzerliklerde bariz olup, çağdaş görüntü

retme ve grntyle oynama srelerinde farklıel-gz-vcut iliřkilerini belirtmektedirler.

Kendini byle bir kavřak noktası olarak arz eden soru ř u-
dur: bir film teorisi, dijital medyanınbtnn ieren bylesi-
ne geniř bir zetten memnun mu yoksa kendi yeniden tanım ı-
rı bulmak yerine kendini her řeyi aıklamayı istemekten geri
ekmesi mi gerekiyor, ama eēer yleyse neye dayanarak? Gil-
les Deleuze’n 1990’lardaki sinema kitaplarının byk ilgi
grmesinden beri sinemanın ya da daha ziyade “film”in ta-
mamen farklı bir dřnmsellik ve kavramsallařtırma uzarnı-
na girmiř olduēu aıktır. Deleuze’n mdahalesi ve sonradan
film teorisinin “felsefi dnř” dijitalleřmeye denk gelmiřtir,
ama bu illa da nedensel bir iliřkiyi gerektirmemektedir. Bir
yanda “temsil”, “znellik” ve toplumsal cinsiyetli “kimlik” pa-
radigmalarının (Deleuze, bunların tmnden bariz biim de
kaınmaktadır) olası tkeniři ve diēer yanda sinemanın (ta-
nımlarının) dijitalleřme sonucu iine girdiēi kriz var. Ama
Film alıřmaları felsefe ile iřbirliēine getiēinde ve felsefe (“kı-
ta” felsefesinden biliřselciliēe uzanan, Stanley Cavell ve Ang-
lo-Amerikan pragmatizmini de ieren bir spektrum zerinde)
sinemayailgi duyduēunda, dijitalleřme dıřında diēer pek ok
konu eēit derecedegndeme gelir: kanıt ve epistemoloji, sine-
manın gerek, gven ve inan ile iliřkileri, dahası ontoloji,
“oluř”, “iřřa” ve “dnyada olma” meseleleri. Dolayısıyla, ilk
100 yılını bildiēimiz kadarıyla sinemanın, artık yapmasa bile
(ya da belki de yapmadıēı iin), gelecek on yılda film kuram ı-
nın kendini yeniden keřfedeceēi ynnde olduka iyimser
olunabilir. İster film kuram ı dijitali evrensel kanun olarak n
plana koyarak yeniden canlansın, hayatta kalsın ve kendini
bunun etrafında yeniden tanımlasın (grnře gre dijital
medyada alıřanların oēunluēunun dřndē zere ya da
Sean Cubitt ve Anne Friedberg’n nerdiēi zere), ister grafik

modu hem fotoğraf hem fotoğraf sonrası dönemde egemen olsun ve bunları yeniden ifade edecek olsun (Manovich'in bir zaman savunduğu üzere), ister Hans Belting'in veya George Didi-Huberman'ın görüntü-antropolojisi film teorisine ve sinemaya miraskalacak olsun ya da ister hem Deleuz'ün tilmizlerinin hem de analitik filozofların bilişselcileri inandırdığı üzere felsefe ana disiplin olacak olsun; beden, bedenin hisleri ve sinematik arayüzleri etrafında betimlemeye ve çıkarımsamaya çalıştığımız karmaşık ve hassas ilişkilerin bu kurtarma misyonlarının tamamında değilse de büyük kısmında kendi rolünü oynayacakları yolundaki savımız orta yerde durmaya devam etmektedir.

KAYNAKÇA

- Richard Abel ve Rick Altman (haz.): *The Sounds of Early Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press 2001.
- Richard Allen: *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*. New York: Cambridge University Press 1995.
- Richard Allen ve Murray Smith (haz.): *Film Theory and Philosophy*. New York: Oxford University Press 1999.
- Rick Altman: *Silent Film Sound*. New York: Columbia University Press 2004 (Film and Culture).
- Rick Altman (haz.): *Sound Theory, Sound Practice*. Londra, New York: Routledge 1992.
- Joseph D. Anderson: *The Reality of Illusion: an Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale, Edwardsville, IL: Southern Illinois University Press 1996.
- Joseph D. Anderson ve Barbara Fisher Anderson (haz.): *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press 2005.
- Dudley Andrew: *Andre Bazin*. New York: Oxford University Press 1978.
- Dudley Andrew: *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press 1984.
- Dudley Andrew: *The Major Film Theories: an Introduction*. New York: Oxford University Press 1976.
- Rudolf Arnheim: *Film as Art*. Londra: Faber & Faber 1958 [Almanca özgün basım 1932].
- Rudolf Arnheim: *Film Essays and Criticism* (çev. Brenda Benthien). Madison, WI: University of Wisconsin Press 1997.
- Jacques Aumont: *Montage Eisenstein*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1987 [özgün basım 1979].

- Jacques Aumont, Michel Marie ve Alain Bergala: *Aesthetics of Film*. Austin, TX: University of Texas Press 1992 [özgün basım 1983].
- Bela Balazs: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001 [Almanca özgün basım 1924].
- Andre Bazin: *What Is Cinema?* (2 Cilt). (çev. Hugh Gray). Berkeley, CA: University of California Press 1967, 2005 [özgün basım 1958-62; İngilizcede ilk baskı 1971].
- Jennifer M. Bean and Diane Negra (haz.): *A Feminist Reader in Early Cinema*. Durham, NC, Londra: Duke University Press 2002.
- Wolfgang Beilenhoff (haz.): *Poetika Kino: Theorie und Praxis des Films im russischen Formalismus*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 2005.
- Raymond Bellour: *The Analysis of Film*. Bloomington, IN: Indiana University Press 2002.
- David Bordwell: *The Cinema of Eisenstein*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1993.
- David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. Londra: Methuen/Madison, WI: University of Wisconsin Press 1985.
- David Bordwell: *Poetics of Cinema*. New York: Routledge 2008.
- David Bordwell ve Noël Carroll (haz.): *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison, WI: University of Wisconsin Press 1996.
- David Bordwell, Janet Staiger ve Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Londra: Routledge & Kegan Paul 1985.
- Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*. Londra, New York: Routledge 1992.
- Edward Branigan: *Projecting a Camera: Language Games in Film Theory*. New York: Routledge 2006.
- Leo Braudy: *The World in a Frame: What We See in Films*. Garden City, NY: Anchor Press/Doubleday 1976.
- Leo Braudy ve Marshall Cohen (haz.): *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. New York: Oxford University Press 2004.
- Royal S. Brown: *Overtone and Undertone: Reading Film Music*. Berkeley, CA: University of California Press 1994.
- Warren Buckland (haz.): *The Film Spectator: From Sian to Mind*. Amsterdam: Amsterdam University Press 1995.
- Warren Buckland (haz.): *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA, Oxford: Blackwell 2009.
- Bert Cadullo (haz.): *Bazin at Work: Major Essays and Reviews from the Forties and Fifties* (çev. Alain Piette ve Bert Cadullo). Londra, New York: Routledge 1997.
- Noël Carroll: *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press 1988.

- Noël Carroll: *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1988.
- Noël Carroll: *The Philosophy of Motion Pictures*. Londra: Blackwell 2008.
- Noël Carroll ve Jinhee Choi (haz.): *Philosophy of Film and Motion Pictures and Mystifying Movies*. Malden, MA: Blackwell 2005.
- Francesco Casetti: *Eye of the Century: Film, Experience, Modernity*. New York: Columbia University Press 2008.
- Francesco Casetti: *Theories of Cinema, 1945-1995*. Austin, TX: University of Texas Press 1999 [İtalyanca özgün basım 1993].
- Stanley Cavell: *Contestina Tears: the Hollywood Melodrama of the Unknown Woman*. Chicago, IL: University of Chicago Press 1996.
- Stanley Cavell: *Pursuits of Happiness: the Hollywood Comedy of Remarriage*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1981.
- Stanley Cavell: *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1979.
- Leo Charney ve Vanessa R. Schwartz: *Cinema and the Invention of Modern Life*. Berkeley, CA: University of California Press 1995.
- Michel Chion: *Audiovision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press 1994 [özgün basım Paris 1990].
- Michel Chion: *The Voice in the Cinema*. New York: Columbia University Press 1999 [özgün basım Paris 1982].
- Carol Clover: *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Londra: British Film Institute 1992.
- Jim Collins, Hilary Radner ve Ava Preacher Collins (haz.): *Film Theory Goes to the Movies*. New York, Londra: Routledge 1993.
- Pam Cook (haz.): *The Cinema Book*. Londra: British Film Institute 2008 (3. baskı; ilk baskı 1985).
- Jonathan Crary: *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century*. Cambridge, MA: MIT Press 1992.
- Barbara Creed: *The Monstrous Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Londra, New York: Routledge 1993.
- Sean Cubitt: *The Cinema Effect*. Cambridge, MA: MIT Press 2004.
- Gregory Currie: *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press 1995.
- Robin Curtis ve Gertrud Koch (haz.): *Einfühluna: Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzeptes*. München: Fink 2007.
- Therese Davis: *The Face on the Screen: Death, Recognition and Spectatorship*. Bristol: Intellect 2004.
- Teresa de Lauretis: *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1984.
- Marijke de Valek ve Malte Hagener (haz.): *Cinephilia: Movies, Love, and Memory*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2005.

- Gilles Deleuze: *Cinema 1: the Movement-Image* (çev. Hugh Tomlinson). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 1986 [özgün basım 1983].
- Gilles Deleuze: *Cinema 2: the Time-Image* (çev. Hugh Tomlinson). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 1989 [özgün basım 1985].
- Mary Ann Doane: *The Desire to Desire: the Woman's Film of the 1940s*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1987.
- Mary Ann Doane: *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge, MA, Londra: Harvard University Press 2002.
- James Donald ve Michael Renov (haz.): *The Sage Handbook of Film Studies*. Londra: Sage 2008.
- Sergej Eisenstein: *Selected Works* (four volumes; edited by Richard Taylor). Londra: British Film Institute /Bloomington, IN: Indiana University Press 1996.
- Thomas Elsaesser (haz.): *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. Londra: British Film Institute 1990.
- Thomas Elsaesser ve Warren Buckland: *Studying Contemporary American Film: a Guide to Movie Analysis*. Londra: Arnold 2002.
- Thomas Elsaesser ve Kay Hoffmann (haz.): *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* Amsterdam: Amsterdam University Press 1997.
- Patricia Erens (haz.): *Issues in Feminist Film Criticism*. Bloomington ve Indianapolis, IN: Indiana University Press 1990.
- Caryl Flinn: *Strains of Utopia: Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1992.
- Sandy Flitterman-Lewis: *To Desire Differently: Feminism and the French Cinema*. Urbana, Chicago, IL: University of Illinois Press 1990.
- Daniel Frampton: *Filmosophy*. Londra, New York: Wallflower 2006.
- Cynthia A. Freeland ve Thomas E. Wartenberg (haz.): *Philosophy and Film*. Londra, New York: Routledge 1995.
- Anne Friedberg: *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: MIT Press 2006.
- Anne Friedberg: *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. Berkeley, CA: University of California Press 1993.
- Alexander R. Galloway: *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, MN, Londra: University of Minnesota Press 2006.
- Christine Gledhill ve Linda Williams (haz.): *Reinventing Film Studies*. Londra: Arnold 2000.
- Claudia Gorbman: *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington, IN, Londra: Indiana University Press/British Film Institute 1987.
- Lee Grieveson ve Haidee Wasson (haz.): *Inventing Film Studies*. Durham, NC: Duke University Press 2008.

- Torben Grodal: *Moving Pictures: a New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford: Clarendon Press 1997.
- Miriam Hansen: *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1991.
- Molly Haskell: *From Reverence to Rape: the Treatment of Women in the Movies*. New York: Holt, Rinehart and Winston 1974.
- Susan Hayward: *Cinema Studies: the Key Concepts*. Londra, New York: Routledge 2000.
- Stephen Heath: *Questions of Cinema*. Londra: Macmillan/Bloomington, IN: Indiana University Press 1981.
- John Hill and Pamela Church Gibson (haz.): *The Oxford Guide to Film Studies*. New York: Oxford University Press 1998.
- Barbara Klinger: *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies and the Home*. Berkeley, CA: University of California Press 2006.
- Barbara Klinger: *Melodrama and Meaning: History, Culture, and the Films of Douglas Sirk*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1994.
- Sarah Kozloff: *Invisible Storytellers: Voice-over Narration in American Fiction Film*. Berkeley, CA: University of California Press 1988.
- Siegfried Kracauer: *Theory of Film: the Redemption of Physical Reality*. New York: Oxford University Press 1960.
- James Lastra: *Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press 2000.
- Peter Lehman (haz.): *Defining Cinema*. Londra: Athlone Press 1997.
- Vachel Lindsay: *The Art of the Moving Picture*. New York: Macmillan 1915 (reprint 2000).
- Colin MacCabe: *Tracking the Signifier: Theoretical Essays: Film, Linguistics, Literature*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 1985.
- Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press 2001.
- Janine Marchessault and Susan Lord (haz.): *Fluid Screens, Expanded Cinema*. Toronto, Buffalo, NY, Londra: University of Toronto Press 2007.
- Laura Marks: *The Skin of Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*. Durham, NC, Londra: Duke University Press 2000.
- Laura Marks: *Touch: Film and Multisensory Theory*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 2002.
- Judith Mayne: *Cinema and Spectatorship*. Londra, New York: Routledge 1995.
- Christian Metz: *Film Language: a Semiotics of Cinema*. New York, Oxford: Oxford University Press 1974 (reprint University of Chicago Press 2000) [özgün basım 1968].
- Christian Metz: *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indianapolis, IN: Indiana University Press 1986 [özgün basım 1975].

- Christian Metz: *Language and Cinema*. The Hague: Mouton 1974 [özgün basım 1971].
- Annette Michelson (haz.): *Kino-Eye: the Writings of Dziga Vertov* (çev. Kevin O' Brien). Berkeley, CA: University of California Press 1984.
- Toby Miller ve Robert Stam (haz.): *A Companion to Film Theory*. Malden, MA: Blackwell 1999.
- Tania Modleski: *The Women Who Knew Too Much: Hitchcock and Feminist Theory*. Londra, New York: Methuen 1988.
- Edgar Morin: *The Cinema, or The Imaginary Man*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 2005 [özgün basım 1956].
- Laura Mulvey: *Death 24 x a Second: Stillness and the Moving Image*. Londra: Reaktion Books 2006.
- Laura Mulvey: *Visual and Other Pleasures*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1989.
- Hugo Münsterberg: *The Photoplay: a Psychological Study*. New York, Londra: Appleton 1916. Reprinted with an introduction by Richard Griffith, New York: Dover 1970.
- Hamid Naficy: *Accented Cinema: Exilic and Diasporic Filmmaking*. Princeton, NJ, Oxford: Princeton University Press 2001.
- Steve Neale: *Cinema and Technology: Image, Sound, Color*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1985.
- Bill Nichols (haz.): *Movies and Methods: Volumes I & II*. Berkeley, CA: University of California Press 1976, 1985.
- Patricia Pisters: *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory*. Stanford, CT: Stanford University Press 2003.
- Dana Polan: *Scenes of Instruction: the Beginnings of the US Study of Film*. Berkeley, CA: University of California Press 2007.
- Jacques Ranciere: *Film Fables*. Oxford: Berg 2006.
- David Rodowick: *The Difficulty of Difference: Psychoanalysis, Sexual Difference and Film Theory*. Londra: Routledge 1991.
- Marjorie Rosen: *Popcorn Venus: Women, Movies & the American Dream*. New York: Coward, McCann & Geoghegan 1973.
- Philip Rosen: *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 2001.
- Philip Rosen (haz.): *Narrative, Apparatus, Ideology*. New York: Columbia University Press 1986.
- Steven Shaviro: *The Cinematic Body*. Minneapolis, MN, Londra: University of Minnesota Press 1993.
- Daniel Shaw: *Film ve Philosophy: Taking Movies Seriously*. Londra, New York: Wallflower 2008.
- Kaja Silverman: *The Acoustic Mirror: the Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press 1988.

- Kaja Silverman: *The Threshold of the Visible World*. New York, Londra: Routledge 1996.
- Murray Smith: *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press 1995.
- Vivian Sobchack: *The Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1992.
- Vivian Sobchack: *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, CA: University of California Press 2004.
- Vivian Sobchack (haz.): *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis, MN, London: University of Minnesota Press 2000.
- Vivian Sobchack (haz.): *The Persistence of History: Cinema, Television and the Modern Event*. Londra, New York: Routledge 1996.
- Janet Staiger: *Perverse Spectators: the Practices of Film Reception*. New York: New York University Press 2000.
- Robert Stam: *Film Theory: an Introduction*. Malden, MA, Oxford: Blackwell 2000.
- Robert Stam: *Subversive Pleasure: Bakhtin, Cultural Criticism, and Film*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press 1989.
- Robert Stam, Robert Burgoyne ve Sandy Flitterman-Lewis: *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*. Londra, New York: Routledge 1992.
- Garrett Stewart: *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*. Chicago, IL: Chicago University Press 1999.
- Garrett Stewart: *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*. Chicago, IL, Londra: University of Chicago Press 2007.
- Wanda Strauven (haz.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2006.
- Gaylyn Studlar: *In the Realm of Pleasure: Von Sternberg, Dietrich, and the Masochistic Aesthetic*. New York: Columbia University Press 1988.
- Ed Tan: *Film as an Emotion Machine: Emotion as a Structure of Narrative Film*. Mahwah, NJ: Erlbaum 1996.
- Kristin Thompson: *Breaking the Glass Armour: Neoformalist Film Analysis*. Princeton, NJ: Princeton University Press 1988.
- Kristin Thompson: *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, MA, London: Harvard University Press 1999.
- Linda Williams (haz.): *Viewing Positions*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press 1995.
- Slavoj Žižek: *The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory*. Londra: British Film Institute 2001.

Her film (ve sinema kuramı) ideal bir izleyici öngörür ve bu izleyicinin zihni ve bedeni ile beyazperde arasında bir ilişki tahayyül eder. Sinema ve izleyicisi arasındaki bu ilişki nasıl kurulur? Sinema araştırmalarının öncü isimlerinden Thomas Elsaesser ile Malte Hagener, sinema kuramının bu can alıcı sorusuna yanıt arıyorlar.

Izleyici ile beyazperde arasında yedi farklı etkileşim durumundan hareket eden Elsaesser ve Hagener, 1920'lerden günümüze sinema kuramının önemli aşamalarına odaklanıyorlar. Ünlü bir filminden seçilen bir sahneyle açılan her bölümde, okuyucuya önce temel kavramlar tanıtılıyor, daha sonra belirli bir sinema kuramıyla ilişkili düşünce akımları ve kuramcılar değerlendiriliyor. Pek çok filminden seçilen örnekler, kuramsal kavramları anlamak için birer anahtar işlevi görüyor.

Kitabın film kuramına ilişkin olarak ortaya koyduğu -film ve sinemanın beden ve duyularla ilişkisi- dü- biçimde anlayabilmenin dışında, varoluşun yeni sunmakta, böylelikle de film kuramından yeni bir nin yanı sıra yeni bir ontoloji de talep etmektedir.



***dipnot**
yayınları

Selânik Caddesi 82/24 Kızılay - Ankara
Tel: (0 312) 419 29 32 • Faks: (0 312) 419 25 32
dipnotkitavevi@yahoo.com • www.dipnotkitap.com

ISBN: 978-605-4878-04-8

