İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YAVAŞ SİNEMADA ÖZNE/BEDEN TEMÂŞÂSI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Simon SAĞLAMOĞLU

Sanat Tarihi Anabilim Dalı

Sanat Tarihi Programı

ARALIK 2018

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YAVAŞ SİNEMADA ÖZNE/BEDEN TEMÂŞÂSI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Simon SAĞLAMOĞLU
(402151003)

Sanat Tarihi Anabilim Dalı

Sanat Tarihi Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Oğuz HAŞLAKOĞLU

ARALIK 2018

İTÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 402151003 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Simon SAĞLAMOĞLU, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı "YAVAŞ SİNEMADA ÖZNE/BEDEN TEMÂŞÂSI" başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Oğuz HAŞLAKOĞLU.....**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri: **Prof. Dr. Zeynep KUBAN.....**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Janet BARIŞ.....
Nişantaşı Üniversitesi

Teslim Tarihi : 28 Aralık 2018
Savunma Tarihi : 11 Aralık 2018

ÖNSÖZ

Yavaş sinema ile tanışıklığım o zaman pek farkında olmasam da yaklaşık on sene önceye dayanıyor. Sanata ve sinemaya düşkün bir mimarlık öğrencisiyken film izlemek için sürekli imkan yaratmaya çalışır, İstanbul´daki tüm film festivallerini ve özel gösterimleri takip ederdim. O yıllardan itibaren, duygu dünyamda yeni kapılar açan birçok yönetmenin filmleriyle karşılaşsam da, özellikle Tsai Ming-liang filmleriyle yüz yüze geldiğim zaman yaşadığım duyguları anlamlandırmayı uzun süre başaramamıştım. Bu filmlerin oldukça sade ve usul usul ilerleyen yapısını ve yönetmenin kendi yaşam deneyiminden çok şey içerdiklerini sezmiştim, fakat beni etkileyen asıl şeyleri dile getirmekte çok zorlandığımı hatırlıyorum. Zaman geçtikçe tanıştığım birkaç başka yönetmenin filmlerine karşı da benzer duygular hissetmeye başladım. Bu sanatçılar üzerine bir şeyler okumak istediğimde ise Türkçe yazılmış çok az metin olması nedeniyle büyük bir hayal kırıklığı yaşamış, çok az insanın bu filmlerle karşılaşabildiğinin ayırdına o zaman varmıştım.

Yıllar sonra, sanat tarihi bölümü yüksek lisans programına henüz başladığım dönemde, daha derin araştırmalara giriştiğimde yavaş sinema araştırmaları ile karşılaştım. Duygu dünyamda yer edinmiş bu yönetmenlerin üretimleri arasında, kimi araştırmacılar tarafından kurulmakta olan bağları görmemden itibaren, yavaş sinema üzerine yazılmış, erişebildiğim tüm metinleri okumaya soyundum. Yüksek lisans tez konumun yavaş sinema üzerine olup olmamasına karar vermeye çalıştığım süreçte ise sevgili danışman hocam Doç. Dr. Oğuz Haşlakoğlu´nun ilk görüşmemizde verdiği nasihati hatırladım. Kendisi, üreteceğim çalışmamın kendi duygu dünyamda hesaplaşmam gereken, yanıtını özellikle aramak isteyeceğim ve bu arayışın bana iyi gelmesini umduğum bir alan olmasının önemini ısrarla vurgulamıştı. Kendisine bu nasihati ve tüm araştırma süreci boyunca olan desteği için çok teşekkür ediyorum.

Erasmus bursuyla giderek tez araştırma sürecimin bir yılını geçirdiğim Almanya´daki Leuphana University Lüneburg´da bana tez araştırmamda yol gösteren sayın Prof. Dr. Susanne Leeb´e ve Lüneburg´da tanıştığım, beni her daim motive eden arkadaşlarıma teşekkürlerimi iletiyorum.

Mimarlık yıllarından dostlarım ve tez yazım süreci boyunca kütüphanelerde birlikte çokça vakit geçirdiğimiz Taylan Kılıç ve İkbal Eren´e, şüpheye düştüğüm anlarda beni hızlıca motive eden dostum Gökçe Durmaz´a, her zaman desteklerini hissettiğim dostlarım Merve Güzel, Esra Dama ve Uğurgül Tunç´a çok teşekkür ediyorum. Beni her kararımda destekleyen sevgili annem Berna Sağlamoğlu, babam Adnan Sağlamoğlu ve kardeşim Meri Sağlamoğlu´na ise hiç bitmeyen destekleri için minnettarım.

Aralık 2018 Simon Sağlamoğlu

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ ..... **v**
İÇİNDEKİLER ..... **vii**
ŞEKİL LİSTESİ ..... **ix**
ÖZET ..... **xi**
SUMMARY ..... **xii**
1. GİRİŞ **1**
1.1 Tezin Amacı 4
1.2 Tezin Kapsamı ve Yöntemi 4
2. MAURICE MERLEAU-PONTY FENOMENOLOJİSİ **9**
2.1 Maurice Merleau-Ponty Fenomenolojisi´nde Algı ve Beden 10
2.2 Maurice Merleau-Ponty Fenomenolojisi´nde Sanat ve Sinema 14
3. YAVAŞ SİNEMANIN KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLERİ **21**
3.1 Dramatik Olmayan Anlatı Yapısı 22
3.2 Karakterlerin Oluşturulması ve Özellikleri 27
3.2.1 Psikolojik argüman eksikliği 34
3.2.2 Dramatik olmayan oyunculuk ve diyalog 37
3.3 Zaman-Mekân Sürekliliği ve Yavaşlık 41
3.3.1 Mekânın tanımlanması ve özne ile ilişkisi 44
3.3.2 Kameranın konumlandırılışı ve uzun çekim kullanımı 55
3.4 Ses ve Sessizlik 71
3.4.1 Özne kaynaklı ses 72
3.4.2 Atmosfer kaynaklı ses 76
4. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME **79**
KAYNAKLAR **83**
ÖZGEÇMİŞ **87**

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 3.1: *The Corridor* filminin farklı sahnelerinden görüntüler.....**26**
Şekil 3.2: Hsiao-kang karakterinin farklı filmlerden alınan görüntüleri.....**29**
Şekil 3.3: Ventura´nın *Colossal Youth* ve *Horse Money* filmlerinden görüntüleri....**31**
Şekil 3.4: Jenjira Pongpas´ın farklı filmlerden alınan görüntüleri.....**33**
Şekil 3.5: *The Hole* filmindeki döşemedeki delik sayesinde kurulan iletişime örnek sahne görselleri.....**47**
Şekil 3.6: *The Hole* filmindeki müzikal sahnelerden örnekler.....**49**
Şekil 3.7: *I Don´t Want to Sleep Alone* filminde özneler arasındaki ilişkileri gösteren sahne örnekleri.....**50**
Şekil 3.8: *Tropical Malady* filminde öznelerin ormandaki yaşamlarını gösteren sahne örnekleri.....**52**
Şekil 3.9: *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives* filminden farklı mekânları gösteren örnekler.....**53**
Şekil 3.10: *Stray Dogs´*un final sahnesinin ilk üç çekiminden alınan görseller.....**61**
Şekil 3.11: *Stray Dogs´*un final sahnesinin dördüncü çekiminden görüntüler.....**63**
Şekil 3.12: *Stray Dogs´*un son planından alınan görüntüler.....**65**
Şekil 3.13: *Mother and Son* filminin açılış çekiminden görüntüler..... **67**
Şekil 3.14: *Mother and Son´*da özneleri gezinti esnasında gösteren uzak çekimlerden görüntüler.....**69**
Şekil 3.15: *Mother and Son* filminde özneleri sabit konumda gösteren yakın çekim görüntüler.....**70**
Şekil 3.16: *Few of Us* filminden öznelerin ve mekânların görüntüleri.....**75**

YAVAŞ SİNEMADA ÖZNE/BEDEN TEMÂŞÂSI

ÖZET

Bu çalışmada, çağdaş film üretiminde gerçekçiliğin özgün bir yorumu olan *yavaş sinema* konu edinilmektedir. Yavaş sinemanın ilk örnekleri 1990´lı yıllarda görülmüş ve 2000´li yıllarda daha yaygın bir sinemasal yaklaşım halini almıştır. Bu yaklaşım, sinemada öznelerin bedensel varoluşlarını ön plana çıkaran ve özne/beden temâşâsının belirleyici estetik öğe olarak benimsendiği bir kavrayışa işaret etmektedir. Bu kavrayış neticesinde, sinemada yaygın anlatı yöntemlerinin psikolojik olarak derinlikli bir şekilde betimlediği öznelerinden oldukça farklı bir özne yorumu ortaya çıkmıştır.

Bu bağlamda, ilk olarak öznenin bedensel varlığının anlamını daha iyi ifade edebilmek adına Fransız filozof Maurice Merleau-Ponty´nin felsefesine başvurulmuştur. Filozofun, bedeniyle dünyada ve dünyayla hemhâl olmuş hâlde bulunan ve parçalanamaz bir bilinç-beden birleşimi olan öznesine dair tanımlamalar aktarılmış ve yavaş sinemanın öznelerinin bu özneyle olan uyumu vurgulanmıştır. Sonraki bölümde ise yavaş sinemanın karakteristik özellikleri, Tsai Ming-liang, Apichatpong Weerasethakul, Pedro Costa, Sharunas Bartas ve Aleksandr Sokurov´un filmlerinden örnekler eşliğinde detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Bu karakteristik özelliklerden ilk olarak, dramatik olmayan anlatı yapısı ve bu yapı içerisinde sunulan öznelerin özgün konumlandırılışı incelenmiş; yönetmenlerin özneleriyle kurduğu birebir ilişkileri daha iyi anlayabilmek için ise yönetmen ve oyuncularla yapılan röportajlara başvurulmuştur. Öznenin niteliklerinin daha iyi kavranılması sonrasında, yavaş sinemada oyunculuk stilinin ve diyalog kullanımının özgün yapısı tanımlanmıştır. Öznenin niteliklerinden elde edilen veriler ışığında, yavaş sinemada özne-zaman-mekân ilişkileri incelenmiş ve yavaşlık deneyimini mümkün kılan durağan-kesintisiz-uzun çekim kullanımına dair yetkin örnekler analiz edilmiştir. Tezin son bölümünde ise sesin ve sessizliğin kullanımlarına odaklanılarak, bu ögelerin sinemasal gerçekliğe ve yavaşlık deneyimine katkıları tartışılmıştır.

Yavaş sinemanın kendine has özelliklerinin detaylı analizinin bizi ulaştırdığı sonuç, bu üretim yaklaşımının anlamını, unsurlarının birbirleriyle oluşturdukları uyumlu ilişkiden çıkarabileceğimiz olmuştur. Bu uyumlu ilişkinin bize kanıtladığı şey, farklı ülke ve kültürlerden gelen sinemacıların benzer bir içsel zorunluluk nedeniyle öznelerine benzer şekilde yaklaştığı ve bu öznenin temsil edilmesi hususunda yavaşlık yönelimini benimsedikleridir. Bu anlamda, yavaş sinemanın salt biçimsel tercihlerle oluşturulmuş bir sinema stili olmadığı, aksine, sanatçıların özneleriyle aralarındaki derin ilişkiden ve bedenin gözlemlenmesine yönelik ilgilerinden doğduğu tespit edilmiştir.

CONTEMPLATION OF SUBJECT/BODY IN SLOW CINEMA

SUMMARY

In this study, slow cinema is mentioned as a unique interpretation of realism in contemporary film production. The first examples of slow cinema were seen in the 1990s and became a more common cinematic approach in the 2000s. This approach points to a comprehension in cinema, which emphasizes the bodily existence of the characters and that the subject/body contemplation is adopted as the decisive aesthetic element. As a result of this comprehension, a very different subject interpretation has emerged from the subjects that are depicted psychologically in depth in the narrative methods of cinema.

In this context, the philosophy of the French philosopher Maurice Merleau-Ponty was first referred to in order to better express the meaning of the bodily existence of the subject. The philosopher´s definitons about the subject´s being *in* the world and being together *with* the world through its body, also, being an indivisible combination of consciousnes and body, are stated. In this way, the similarity of the subjects of slow cinema with the subject defined by Merleau-Ponty was emphasized. In the next section, the characteristics of slow cinema were analyzed in detail with through the movies of Tsai Ming-liang, Apichatpong Weerasethakul, Pedro Costa, Sharunas Bartas and Aleksandr Sokurov. First of these characteristics, non-dramatic narrative structure and the original positioning of the subjects presented in this structure were examined. Interviews with directors and actors have been addressed in order to better understand the one-to-one relationships the directors have established with their subjects. After a better understanding of the qualities of the subject, the original style of acting and using dialogue in slow cinema has been described. In the light of the ideas derived from the features of the subject, subject-time-space relationships in slow cinema were examined and some important examples of the use of static-continuous-long shots were analyzed. In the last part of the thesis, the contributions of these elements to the cinematic reality and the experience of slowness are discussed with a focus on the use of sound and silence.

The result of the detailed analysis of the special features of slow cinema has led to the fact that we can derive the meaning of this production approach from the harmonious relationship of its elements. What this coherent relationship proves us is that filmmakers from different countries and cultures come close to their subjects because of a similar internal necessity and adopt a slowness orientation in the representation of this subject. In this sense, it was found that slow cinema is not a cinema style created by purely formal choices, but is motivated by the deep relationship between the artists and subjects and artists´ interest in the observation of the body.

1. GİRİŞ

Çağdaş film üretimi içerisinde tespit edilen yeni bir yönelimi vurgulamak için kullanılan *yavaş sinema* (slow cinema) tanımı, 2000´li yıllardan itibaren kimi sinema yazarları tarafından kullanılmasına rağmen konu hakkında ilk kapsamlı akademik inceleme 2011 yılında Matthew Flanagan tarafından gerçekleştirilmiştir. Yavaş sinema tanımı ile belirgin ayırt edici özelliklere sahip olan bir sanat filmi ya da deneysel film modeline işaret ettiğini belirten Flanagan (2011) yavaş sinemanın özelliklerini, uzatılmış süre üzerine bir vurgu (hem biçimsel hem de tematik yönden), durgunluk ve gündeliğin görsel-işitsel betimlenişi, bir yapısal araç olarak uzun çekim işçiliği, anlatının yavaş ya da dramatik olmayan biçimlenişi ve ağırlıklı olarak gerçekçi (ya da hipergerçekçi) üslüp ya da niyet olarak tespit etmiştir (s. 4). Flanagan´ın yavaş sinemada tespit ettiği bu genel özellikler evrensel olmaları nedeniyle, farklı ülke ve sinema geçmişine sahip bir sinemacı kümesini kapsamaktadir. Benzer gerçekçilik yönelimleri ve çekim yöntemleri nedeniyle kökeni 20. yüzyılın ortalarına dek götürülebilecek yavaşlık yöneliminin özellikle 1990´lı yıllardan itibaren belirgin bir sinemasal tür haline geldiği, 2000´li yıllarda ise türün en olgun ve sistemli üretimleriyle karşı karşıya geldiğimiz söylenebilir.

Yavaş sinema araştırmacıları türü temellendirmeye çalışırken dayanak noktaları genel olarak Gilles Deleuze´ün ve Andre Bazin´in düşünceleri olmaktadır. Deleuze sinema tarihi boyunca varolan üretim mekanizmalarını, *Movement-Image* ve *Time-Image* olarak iki kitapta incelemiş; İkinci Dünya Savaşı öncesi sinemasını hareket mekanizmaları tarafından motive edilen bir sinema olarak tariflemişken, savaş sonrası sinemasını ise "zaman-imgeler" oluşturmaya yönelen bir sinema olarak nitelemiştir. Andre Bazin ise benzer şekilde, mevzubahis savaşı bir kırılım olarak nitelemiş ve savaş sonrası sinemasını (özel olarak İtalyan Yeni Gerçekçiliği), sinemada gerçekliğin temsiline dair önemli bir adım olarak görmüştür. Bazin'in *Sinema Nedir?* kitabından oldukça yoğun referans verilen metinleri, yazarın, dekupaj metodu ile manipüle edilmemiş bir zamansal sürekliliğin sinemada gerçekçi (realist) temsilin ulaşması gereken hedef olarak belirtmesi üzerinden şekillenir.

Tezimizin konusu olan "Yavaş Sinemada Özne/Beden Temâşâsı" ise, tür içerisinde tespit ettiğimiz önemli bir ayrıma işaret etmektedir. Bu ayrım, filmlerin yapısı içerisinde öznelerin hangi konumda olduğuna dayanır. Yavaş sinemayı incelediğimizde, bir yandan Flanagan´ın da üzerinde daha çok durduğunu gördüğümüz, kesintisiz uzun plan işçiliğinin radikal örneklerini doğal ya da yapay peyzajların görüntülenmesi esasında kuran ve gözlemin, özgün bir zaman deneyimini mümkün kıldığı öznesiz filmlerle[1], özne merkezli olup öznelerin çevreleriyle ve diğer öznelerle ilişkileri bağlamında görünür kılındıkları iki dalı birbirinden kolayca ayırt ederiz.

İlk grup, zaman deneyimini doğal ve yapay çevrelerin gözlemlenmesi üzerinden kurgulayıp biçimsel ve içeriksel anlamda radikal, anlatının tamamen yok edildiği filmler üretir. İkinci grubun ise zaman deneyimini filmin özneleri üzerinden kavradığı görülmektedir. Bu filmlerin zamanı, filmin öznelerinden bağımsız şekilde, tamamen biçimsel ve dışsal bir tavırla kavramayışları, özneleri filmin merkezine demirlemeleri ile sonuçlanmıştır. Bu nedenle, yavaş filmlerde biçime ve içeriğe dair tüm belirlenimleri özneler üzerinden gerçekleştiği için, bu filmlerde ana özneler neredeyse her kadrajda yer alır ve filmlerin anlatısı da tamamen onların üzerinden ilerler. Yavaş sinemada gerek yaratıcılarının gerek de seyircinin, öznelerin bedenli varoluşlarını "temâşâ"ya (contemplation)[2] yönelmeleri sanatsal üretim motivasyonunu sağlayan en önemli etken olmuştur. Burada özne/beden temâşâsı tanımıyla fiziksel varlığı vurgulanan öznenin uzun uzadıya ve dikkatlice gözlemlenişini; özne / bedenin, gözlemcinin bakışıyla kuşatıldığını kastediyoruz.

Fransız filozof Maurice Merleau-Ponty´e göre zaman sadece insan için vardır. Bu sebeple Merleau-Ponty (2017), "Özne, zamandır" ve ayrıca, "Özne, insanın kuruluşundaki birtakım tesadüfler nedeniyle değil, bir içsel zorunluluk uyarınca zamansaldır" (s. 549) diye belirtmiştir. Bilindiği üzere Merleau-Ponty felsefi yolculuğunun en başından itibaren kartezyen felsefe ve empirik felsefenin eksiklerini irdelemiş ve ilk büyük çalışması olan *Algının Fenomenolojisi´*nde (La

[1] Öznesiz filmler anlatısında hiç insan içermeyen filmler olabileceği gibi, insanların mekânın-peyzajın bir parçası gibi algılandığı ve böylece insanların özgün varoluşlarından ziyade sadece görüntüleri ile perdede yer aldığı filmler de olabilmektedir. Öznesiz filmlerde insanlar genelde şehir manzaraları içerisinde, onları yakından tanımaya imkan vermeyen genel çekimlerde yer alır. Yavaş Sinema´nın bu dalını örneklendirmek için Flanagan´ın verdiği şu örnekleri gösterebiliriz: Abbas Kiarostami'nin *Five: 5 Long Takes Dedicated to Yasujiro Ozu* (2003), Sharon Lockhart'ın *Double Tide* (2009) ve James Benning'in *Ten Skies* (2004), *13 Lakes* (2004) ve *Ruhr* (2009). Bu filmlerin tamamı çok az içeriğe sahip olup doğal manzaraları ya da şehirlerden kimi mekânları oldukça uzun ve çoğunlukla tamamen hareketsiz çekimlerle gözlemleyen filmlerdir.

[2] Temâşâ (contemplation): "Bir şeye uzun bir süreliğine dikkatlice bakma eylemi" ve "Derin reflektif düşünme". (https://en.oxforddictionaries.com/definition/contemplation)

Phénoménologie de la Perception – 1945) bu iki felsefe okulunun özne tanımlarını aşmaya çalışmıştır. Merleau-Ponty´nin sıklıkla "beden felsefesi" olarak tanımlanan külliyatı, insanda algının oluşumundan başlayarak dünyada varoluşunun anlamı üzerine kurulmuştur. Dünyada, dünyaya yapışık halde olmanın dayanak noktası olan "beden olmak" düsturu, Merleau-Ponty´e göre felsefe tarihi boyunca unutulmuştur. Merleau-Ponty, öznenin bir bilinç ve beden birleşimi olduğunu vurgulayarak bu iki hâlin birbirinden ayrılamazlığını hatırlatmıştır.

Zaman olarak da tanımlanan ve dünyayı algılamasının bedeni sayesinde mümkün olduğu belirtilen bu özgün özne tanımı, yavaş sinemanın özne merkezli filmlerinin öznesi ile uyuşmaktadır. Yavaş filmlerin, öznelerin içsel zamansallığını hesaba katan ve parçalamayan sürekliliği, seyircinin doğal algısını manipüle etmeyen yapısı, öznelerin mekânla ve diğer öznelerle kurduğu ilişkiler üzerinden sunulması ve öznenin bedenli varoluşunu vurgulayan yaklaşımı, bu uyuşmayı kanıtlamaktadır. Bu bakış açısını oldukça önemli buluyoruz, çünkü yavaş sinemayı incelerken bedene ve bedenin duyarlılığına olan bu vurgunun çok temel bir öneme sahip olduğunu; filmlerin ve öznelerin sessizliği, yavaşlığı ve hikaye yapısının sadeliği-yokluğu gibi durumları incelerken kamera işçiliği, plan süreleri vb. gibi salt biçimsel özelliklerden değil, öncelikli olarak "bedenli" öznenin filmdeki mevcudiyetinden yola çıkmamız gerektiğini düşünüyoruz. Öznenin kuruluşundan ve özelliklerinden hareketle hikayenin geri plana itilmesinin bize neler vaat etmiş olduğunu, filmin sessizliğinin ve yavaşlığının neye hizmet ettiğini ancak bu şekilde hakkaniyetli bir şekilde tartışabileceğimize inanıyoruz. Bu sebeple Merleau-Ponty´nin "bedeniyle dünyasını algılayan" özne tanımının tartışmamızda önemli bir dayanak noktası olacağını öngörmekteyiz.

Yavaş Sinema üzerine fikir ürettiğimizde de bu bağlamı asla unutmamak ve her adımda öznenin ve bedenin varlığının bu sinema için ne anlama geldiğini sorgulayarak yol almak gereklidir. Burada film karakterinin salt mevcudiyetinden bahsetmiyoruz. Söylemek istediğimiz bu sinemada öznenin yeni bir tarzda kuruluşu, belki de öncesinde hiç olmadığı kadar filmin merkezine demirlenmiş olması, böylece zamansal ve mekânsal yönelim ve belirlenimlerin bu öznenin bedensel varoluşu üzerinden şekillenmesidir.

Böylesi bir sanatsal düşünce yapısıyla film üreten yönetmenlerin en önemlileri arasında, Tayvanlı Tsai Ming-liang, Arjantinli Lisandro Alonso, Taylandlı

Apichatpong Weerasethakul, Katalan Albert Serra, Meksikalı Carlos Reygadas, Macar Bela Tarr, Litvanyalı Sharunas Bartas, Çinli Wang Bing ve Jia Zhangke, Fransız Bruno Dumont, Portekizli Pedro Costa, Filipinli Lav Diaz ve Rus Aleksandr Sokurov sayılabilir[3]. Yönetmenlerin farklı ülkelerden olmaları, yetiştikleri ve üretim yaptıkları kültürlerin oldukça farklı yapısı göz önünde bulundurulduğunda, bu sanatsal yönelimin evrensel yapısını gözler önüne serer. Günümüzde aktif olarak üretim yapan bu yönetmenlerin sinemaları şahıslarına ayrılan çalışmalar eşliğinde incelenmiş olsa da üretimlerinin birlikte ele alınışı henüz sınırlıdır. Benzer bir mantıkla sinema yapan bu sinemacıların üretimlerinin barındırdığı potansiyeller de henüz gelişmiş bir şekilde ortaya konulmamıştır.

1.1 Tezin Amacı

Tez süresince yavaş filmlerin oluşumunda özne/beden temâşâsının rolü incelenecek ve böylece yavaş sinemanın kendine has özelliklerinin bu temâşâ ekseninde nasıl oluştuğu ortaya çıkarılacaktır. Yavaş sinemayı stilistik bir trend olarak gören yaklaşımların aksine, sinemada yavaşlığın, özne/beden temâşâsını hayati gören bir duyarlılığın ulaşacağı doğal sonuç olduğu ve sinemacıların sahip oldukları bu duyarlılığın, ortak bir sanatsal düşünce yapısında varlık kazandığı gösterilecektir.

1.2 Tezin Kapsamı ve Yöntemi

Tezin ilk bölümünde Maurice Merleau-Ponty´nin özne, beden ve zaman-mekâna yönelik özgün tanımları, felsefesine ve sanat üzerine düşüncelerine başvurularak incelenecektir. Tezin ikinci bölümünde yavaş sinemanın karakteristik özellikleri farklı alt başlıklar eşliğinde, içeriksel ve biçimsel bağlamlarda tartışılacaktır. Tartışmaya yavaş sinemada anlatının dramatik olmayan yapısı analiz edilerek başlanacak ve hemen akabinde yavaş filmlerde karakterlerin oluşumu, psikolojik argüman eksikliği, dramatik olmayan oyunculuk ve dramatik olmayan diyalog

[3] Sinemamızde henüz yukarıda saydığımız yönetmenlerin üretimlerine eş olgun bir üretim göremesek de en çok Tayfun Pirselimoğlu sinemasının yavaş sinemaya benzer nitelikler taşıdığı söylenebilir. Yönetmenin *Rıza* (2007), *Pus* (2010) ve özellikle *Saç* (2010) filmleri, gündeliğe yapılan vurgu ve öznelerin durağan-uzun çekimler aracılığıyla dikkatli ve telaşsız bir şekilde gözlemlenmesi açısından yavaş sinema içerisinde incelenebilir. Muhtemelen Pirselimoğlu´nun uluslararası arenada henüz yeterli tanınırlığa ulaşmaması nedeniyle yavaş sinema incelemelerinde adı geçmemektedir. Semih Kaplanoğlu sineması ise özellikle *Bal* (2010) filminin Berlin Film Festivali´nde Altın Ayı ödülü almasının ardından daha da çok tanınmış ve Kaplanoğlu sineması kimi araştırmacılar tarafından yavaş sinema içerisinde görülmeye başlanmıştır. Buna karşın, Kaplanoğlu sinemasının yavaş sinemaya benzer kimi özelliklere sahip olsa da, daha ziyade Andrei Tarkovsky sinemasının şiirselliğine öykünen ve yoğun referanslara-metaforlara sahip anlatısı ve biçimsel özellikleri nedeniyle minimalist sanat sineması içerisinde değerlendirilmesinin daha doğru olacağını düşünüyoruz. Yine de yönetmenin yavaş sinemaya en yakın filminin, diğer araştırmacıların vurguladığı *Bal* filminden ziyade, anlatısının kültürel-dinsel referanslar odağında kurulmayışı ve daha saf bir özne-beden gözlemi içeren yapısı nedeniyle *Meleğin Düşüşü* (2004) filmi olduğu söylenebilir.

kullanımı gibi belirgin özellikler bağlamında ele alınacaktır. Sonraki kısımda ise yavaş sinemada zaman-mekân sürekliliğinin anlamı araştırılacak, öznelerin mekânla kurduğu ilişki anlaşılmaya çalışılacak ve yavaş filmlerin en belirgin biçimsel özelliği olan durağan uzun çekim kullanımı analiz edilecektir. İkinci bölümün son kısmında ise yavaş sinemada sesin kullanımı, öznelerin sessizliği ve filmlerde atmosferik ses kullanımı bağlamlarında incelenecektir. Tezin son bölümünde ise çıkarılan sonuçlar özetlenerek yavaş sinemanın sanatsal bir üretim tarzı olarak anlamı ortaya çıkarılacaktır.

Tez süresince yukarıda bahsettiğimiz bölümler ve alt başlıkları, kimi sinemacıların filmlerinden örnekler eşliğinde incelenecektir. Yavaş sinema içerisinde değerlendirilebilecek daha fazla sinemacı olmasına rağmen araştırmanın daha odaklı olabilmesi için burada özellikle Tsai Ming-liang, Apichatpong Weerasethakul, Pedro Costa, Aleksandr Sokurov ve Sharunas Bartas´ın filmlerinden örnekler verilecektir.

Son olarak tezimizin bundan önceki yavaş sinema araştırmaları içerisindeki özgün konumuna değinmek yerinde olacaktır. Öncelikle değinmek gerekir ki Flanagan sonrasında yavaş sinemayı konu edinen bir diğer kapsamlı çalışma Emre Çağlayan tarafından gerçekleştirilmiştir[4]. *Screening Boredom: The History and Aesthetics of Slow Cinema* isimli doktora çalışmasında yavaş sinemanın tarihsel kökenini irdeleyen Çağlayan, Tsai Ming-liang, Bela Tarr ve Nuri Bilge Ceylan´ın[5] sinemaya yaklaşımlarını, sinemacıların yaşadıkları ülkelerin kültürel ve sinemasal geçmişleri ile de ilişkilendirerek incelemiştir.

Tiago Magalhães de Luca, yavaş sinema çalışmalarına oldukça benzer bir çalışma sahasını benimsemesine rağmen bu sinemasal yaklaşımı "duyusal gerçekçilik" (sensory realism) bağlamında incelemiştir[6]. Magalhães de Luca doktora çalışmasını, Carlos Reygadas, Tsai Ming-liang ve Gus van Sant´ın filmografilerini etraflıca inceleyerek oluşturmuş; daha sonra ise bu alandaki çalışmasını seyretme deneyiminin

[4] Çağlayan, E. (2014). Screening Boredom The History and Aesthetics of Slow Cinema. University of Kent.

[5] Nuri Bilge Ceylan sineması, Emre Çağlayan tarafından bir yavaş sinema örneği olarak incelense ve başka araştırmacılar tarafından da yavaş sinema içerisine katılsa da bu niteleme sadece Ceylan´ın ilk dönem filmleri hesaba katılırsa uygun düşebilir. Ceylan´ın özellikle *Kasaba* (1997), *Mayıs Sıkıntısı* (1999) ve *Uzak* (2002) gibi ilk dönem filmleri, gündelik gerçekliğe bağlılığı, dramatik öğelerin görece daha az vurgulanışı, durağan-uzun çekim kullanımı ve yönetmenin, öznelerle olan ilişkisi temelinde düşünülürse yavaş sinema ile benzer bir yapıya sahiptir. Yine de bu filmlerde özellikle uzun çekim kullanımının özneye yönelik yoğun bir gözlemi mümkün kılmaktan ziyade estetik kaygılarla ve teknik imkanlar nedeniyle kullanıldığı söylenebilir. Özellikle *Bir Zamanlar Anadolu´da* (2011) filminden itibaren Ceylan sinemasının oldukça farklılaştığını, biçimsel tercihlerin benzerliği sürdürülmesine rağmen öznelerin yoğun psikolojik yüklemeler ve edebi metinlerin katkılarıyla oluşturulan bir senaryo akışı içerisinde sunulmasıyla sinemasının Bergmanvari, psikoloji odaklı bir klasik sanat sineması haline dönüştüğünü ve bu özellikleriyle yavaş sinema niteliklerinden uzaklaştığını düşünüyoruz.

[6] Magalhães de Luca, T. (2011). Realism of the Senses: A Tendency in Contemporary World Cinema.

kendisini tartışma konusu yaparak irdelemeye devam etmiştir[7]. Yavaş filmlerin algılanabilmesi için gereken fiziki koşulları ve seyirci nezdinde yansımalarını inceleyerek çalışma sahasını genişletmiştir.

Song Hwee Lim, yavaş sinemayı Tsai Ming-liang sineması özelinde incelemiştir[8]. Bu çalışma Tsai Ming-liang hakkında yapılan en kapsamlı çalışma olup Tayvanlı yönetmenin yavaş sinemanın en önemli sinemacılarından biri olduğunu kanıtlamıştır.

Bahsettiğimiz film üretim türünü Çağdaş Temâşâ Sineması (Contemporary Contemplative Cinema) olarak adlandıran *Unspoken cinema*[9] isimli bir internet bloğunda ise 2006-2014 yılları arasında, çok sesli bir tartışma ortamı gerçekleştirilmiş ve Matthew Flanagan gibi araştırmacılar da bu blogdaki tartışmalara katılmışlardır. Blogun kurucusu Harry Tuttle, Flanagan'ın geliştirdiği yavaş sinema kavramına karşıt olarak bu tanımlamayı benimser ve temâşâ kavramını bu yenilikçi sinemacıların üretim mantıklarını anlamamızı sağlayacak bir ortak zemin, bir çalışma düzlemi olarak anlamaya çalışır. Bu blogda yavaşlık mevzusu, mevzu bahis sinema yapma yöneliminin sadece bir alt başlığı olarak yer alır. Yavaş sinema araştırmacılarıyla büyük çoğunlukla benzer bir çalışma sahasına sahip oldukları söylenebilir.

Nadin Mai ise Laz Diaz sinemasını inceleyerek nihayetlendirdiği doktora çalışmasıyla[10] yavaş sinemanın bu oldukça özgün yönetmeni hakkında en kapsamlı çalışmayı gerçekleştirmiştir. Mai bu süreç içerisinde başlattığı ve hala geliştirmeye devam ettiği blogunda[11] ise yavaş filmlere ve yavaş sinema üzerine yazılmış metinlere yönelik incelemeler kaleme almaktadır.

Thorsten Botz-Bornstein ise Plotinus´un temâşâ üzerine yazdıklarını referans alarak bu alanı incelemiş ve Temâşâ Sineması (Contemplative Cinema) tanımını uygun görmüştür. Botz-Bornstein´e (2017) göre, "Temâşânın anlamı ´bakmak´ ya da ´seyretmek´ ama aynı zamanda ´farkında olmak´tır" (s. 10). Yavaşlık ve temâşâ ile minimalizm ve temâşâ gibi, bu sinema üretim tarzı bağlamında birbirlerinin ikamesi gibi kullanılan tanımların arasındaki farkları inceleyip en nihayetinde temâşâ sinemasını, "rasyonel deformasyonlardan kaçınarak dünyayı ´basit bir şekilde´

[7] Magalhães de Luca, T. (2016). Slow Time, visible cinema: duration, experience and spectatorship. Cinema Journal, (1), 23
[8] Lim, S. H. (2014). Tsai Ming-Liang and a Cinema of Slowness, University of Hawaii Press.
[9] Unspokencinema. (http://unspokencinema.blogspot.com)
[10] Mai, N. (2015). The aesthetics of absence and duration in the post-trauma cinema of Lav Diaz. The University of Stirling
[11] The Art(s) of Slow Cinema. (https://theartsofslowcinema.com)

görür" diye tanımlamıştır (Botz-Bornstein, 2017, s. 25). Yazarın bu yaklaşımı, esasında, öznesiz yavaş filmlerin yarattığı zaman algısını analiz etmek üzerinedir.

Yukarıda bahsettiğimiz bu çalışmaların yavaş sinemayı kökeni modern dönem olan yeni bir stilistik trend olarak kavradıkları ve bu yüzden daha ziyade yavaş sinemanın tarihsel arka planını ve stilistik özelliklerini inceledikleri söylenebilir. Yavaş sinemanın kökenini II. Dünya Savaşı sonrasına gören bu yaklaşım, yavaşlığın yaygınlaşmasını da tarihsel anlamda doğal bir sonuç olarak benimsemiştir.

Doğal gelişim ile bağdaştırılan bu düşünce yapısının, yavaş sinemayı özgün bir sanatsal üretim olması bağlamında yeterince doğru ele alamadığını düşünüyoruz. Bu araştırmacıların incelemelerinde, yönetmenlerin yavaşlık yönelimini bir tercih olarak kabul ettikleri düşünülürken bu tercihin, sanatçılar nezdinde nasıl bir içsel itki nedeniyle ortaya çıktığı yeterince irdelenmemiştir. Sanatsal motivasyon kaynağının, stilistik bir arayıştan ziyade sanatçının özneye özgün bir bakış açısıyla yaklaşması sayesinde sağlandığını düşündüğümüz yavaş sinema, tezimizde bu bağlamda tartışılarak önceki çalışmalardan farklı bir şekilde konumlandırılacaktır.

2. MAURICE MERLEAU-PONTY FENOMENOLOJİSİ

Bu bölümde Maurice Merleau-Ponty´nin beden felsefesinin en temel ifadeleri ve filozofun sinema ve plastik sanatlar üzerine yazdıkları, filozofun metinleri üzerine araştırma yapan akademisyenlerin yorumlarından da faydalanarak bir araya getirilecek ve böylece filozofun düşünce yapısı anlaşılır kılınmaya çalışılacaktır.

Merleau-Ponty -ileride detaylı bir şekilde değineceğimiz üzere- sınırlı da olsa başta resim olmak üzere, sinema ve diğer sanat dalları üzerine de yazmıştır; fakat bu sanat dallarına bir kuramcı gibi yaklaşmayıp bu fikirlerini yoğun bir şekilde geliştirmemiştir. Buna rağmen, onun sanat dalları arasında keşfettiği ortaklıkları ve kendi felsefe anlayışını bu sanat dallarıyla birlikte düşünmeyi sürdürmesi açısından bu metinlerinin de incelenmesi önemlidir. Yavaş sinema bağlamından kopmadan düşünmeye devam ettiğimizde, filozofun 1948 yılında yaptığı ve sonra metin haline de getirilen radyo konuşmalarından hareketle, sinemanın mevcut durumu ve geleceği hakkında yaptığı öngörülerin de heyecan verici olduğu görülmektedir. Öncelikle söylemek gerekirse Merleau-Ponty (2005), dekupaj sinemasına hiçbir zaman karşı çıkmamıştır; fakat sinema deneyiminin bir algı deneyimi olması gerektiğini vurgularken de yavaş sinema mantığına yakın bir öngörüde bulunmuştur:

> Çünkü sonuçta sinemaya özgü güzelliği oluşturacak olan şey, ne tek başına öykü olabilir -öyküyü düz yazı da pek güzel anlatır- ne kafalarda uyandıracağı fikirler olabilir tabii...Asıl önemli olan şey, filme yansıtılan bölümlerin seçimidir, bu öğelere ayrılan sürenin görece uzunluğudur, sunuluş sırasıdır, onlara eşlik etmesi ya da etmemesi istenen ses ya da sözlerdir ve hepsinin bütüncül bir sinematografik ritim oluşturmasıdır" (Merleau-Ponty, 2005, s. 64).

Merleau-Ponty metinlerinin analizlerine de başvurarak incelemeyi sürdürdüğümüzde onun yer yer Bazin´in film ontolojisine yaklaşan bir tavra sahip olduğunu; yavaş sinemanın öznelerinin, kendi felsefesinde kurduğu özne ile önemli benzerliklere sahip olduğunu görebileceğiz.

2.1 Maurice Merleau-Ponty Fenomenolojisi´nde Algı ve Beden

Maurice Merleau-Ponty ilk başyapıtı olan ve burada da sıklıkla başvuracağımız temel kaynak olan *Algının Fenomenolojisi´*nin önsözüne çok temel bir soruyu sorarak başlar: "*Fenomenoloji nedir?"* (2016, s. 9). Merleau-Ponty bu sorunun devamında, kurucusu Edmund Husserl`in ilk çalışmaları üzerinden elli yıl geçmiş olmasına rağmen hala sorgulanmakta olduğunu belirttiği fenomenolojinin kimi tanımlarını verir. En kısa tanımıyla "özlerin incelenmesi" olarak tanımladığı fenomenoloji, " ´kesin bilim´ olma yolunda ilerleyen bir felsefenin özlemidir ve aynı zamanda ´yaşanan´ mekanın, zamanın ve dünyanın hesabının verilmesidir. Fenomenoloji, deneyimimizi olduğu haliyle doğrudan betimleme girişimidir" (Merleau-Ponty, 2016, s. 9). Öncelikle belirtmek gerekir ki Merleau-Ponty kendi felsefi yolculuğu süresince Husserl´den devraldığı, Husserl´in eksikliklerini vurgulamayı ve onları aşmaya çalışmayı da asla elden bırakmadan, bir fenomenolojik tavrı benimser ve bu yolculuğunu kendine has bir ontolojiye ulaşarak nihayetlendirir. Felsefesini oluşturma sürecinde sosyal bilimler, farklı sanat dalları, psikanaliz ve fenomenolojik tavırla güçlü bir bağı olduğunu dile getirdiği Gestalt Psikolojisi her daim söyleminin içerisine dahil olmuş ve ona yol göstermişlerdir. Bu nedenledir ki Merleau-Ponty´nin felsefesi bugün de bir çok farklı alandan araştırmacıyı etkileyen ve sürekli yeni ilişkilendirmelerin kurulduğu dinamik bir düşünme sürecini tetikleyen bir niteliğe sahiptir.

Merleau-Ponty *Algının Fenomenolojisi´*nde, bilimsel düşüncenin dünyayı ve olguları tanımlamaya çalışırken dikkate almayarak yitirdiği kimi önemli olguları vurgulayıp bunun üzerinden bilimsel düşüncenin eleştirisini yaparken bir yandan da bu düşüncenin felsefi dayanağı olan kartezyen felsefe ve empirik felsefe ile yüzleşir; bu felsefelerin eleştirileri neticesinde de felsefe tarihi boyunca vuku bulmuş olan "bedenin unutuluşu" meselesi, Merleau-Ponty felsefesinin en önemli meselelerinden biri haline gelir. Merleau-Ponty bu felsefeleri, bedenli varlıklar olarak dünyada varoluşumuzu askıya alışları sebebiyle eleştirir. Dünyayı, "Düşündüğüm değil yaşadığım şeydir; dünyaya açığımdır ve hiç kuşkusuz onunla iletişim kurarım ama ona sahip değilimdir; o, tüketilemez olandır" (Merleau-Ponty, 2016, s. 9) diye nitelendirir. Filozofa göre dünya, her şeyden önce ve ötesinde varolan, bizim asla ondan bağımsız varolamayacağımız temel kaynaktır ve böyle olması nedeniyle de yaşama dair her türlü olgu "dünyada olmak" düsturu üzerinden temellenmek

zorundadır. Merleau-Ponty´nin çıkış noktası felsefesinin tutarlılığı için hayati görünmektedir. Filozofun dünyada olmak düsturu üzerinden hareket etmeyen felsefelere ve bilime getirdiği en temel eleştiri, dünyayı amaçları doğrultularında nesneleştiren tavırlarına yöneliktir. Merleau-Ponty´e (2016) göre dünya, "kuruluşunun yasasına kendimde sahip olduğum bir nesne değil, tüm düşüncelerimin ve sarih algılarımın doğal ortamı ve alanıdır" (s. 14). Denebilir ki filozofun tüm felsefi yolculuğu, dünyayı bir nesne olarak kavramayı reddederek dünya ile öznenin arasındaki ilişki üzerine sürekli düşünmesiyle mümkün olmuştur.

Merleau-Ponty insanın her daim dünyada oluşu ve bunun dışına çıkamayacağı gerçeğinden hareketle, Husserl´in ünlü "yaşam dünyası" (Lebenswelt) kavramını benimseyerek insan algısının temelde nasıl işlediğini ve içinde yer aldığı dünyayı algılayışından hareketle öznenin çevresiyle, nesnelerle ve diğer öznelerle kurduğu ilişkiyi yeniden tanımlar. Merleau-Ponty felsefesinin yapı taşlarını ve Descartes, Husserl, Heidegger gibi filozoflarla kurduğu ilişkiyi inceleyen Zeynep Direk´in belirttiği üzere Merleau-Ponty bu tanımlamalarını, Heidegger´in fenomenolojisinin ortaya koyduğu dünya temasını "beden" üzerinden okuyarak gerçekleştirir. Direk (2003), "Merleau-Ponty, Heidegger´in *Dasein´*ın temel bir hali olarak gördüğü ´dünyada olmak´ı ´algı´ ile özdeşleştirmiş, ´yaşayan beden´ ya da ´kendi bedenim´ kavramını algı çözümlemesinin merkezine koymuştur" (s. 15) diye belirtir. Merleau-Ponty felsefesinde algıya verilen ayrıcalıklı konum, algının ilksel ve ilksel oluşu nedeniyle de her şeyin temelinde bulunuşu ile ilgilidir. İnsanın dünyaya doğmasıyla birlikte henüz düşünce ve söz oluşmadan önce oluşan şey görme ve bunun getirisi olan algıdır. Bu sayede dünya ile olan buluşmamızın temelinde onu görüşümüz ve algılamaya başlayışımız yatar. Algı, özne ile dünyanın karşılaşması ile doğar. Bu karşılaşmada algıyı mümkün kulan şey, bedenli öznenin dünyaya yönelimidir. Merleau-Ponty tüm metin boyunca algının ne olduğunu irdelemeye devam ederek onun farklı veçhelerini görünür kılmaya çalışır. Algının salt duyusal ya da bilişsel bir yönelim olamayacağını, bir beden-bilinç birleşimi olan öznenin bu bütünsel doğasıyla birlikte nesnelere ve diğer öznelere yönelebileceğini gösterir. Bu hususta Merleau-Ponty en çok, bedensel bütünlüğün ne olduğunu idrak etmemizi sağlayacak kimi fizyolojik ve psikolojik anomalilere sahip hastaların deneyimlerine ve tabii ki kendi bedensel deneyimine sıklıkla başvurur. Tüm bu veriler ışığında algının, öznenin diğer öznelerle ve nesnelerle kurduğu ilişki olduğu sonucuna varılabilir.

“Başkasını bedenimle anlarım, tıpkı “şeyleri” bedenimle algıladığım gibi” diye belirtir Merleau-Ponty (2016, s. 261). Bunun anlamı, dünyadaki tüm yönelimlerimizin bedenimiz sayesinde var olduğu ve bedenden koparılmış salt bilinçsel bir algının mümkün olamayacağıdır.

Zeynep Savaşçın´ın (2003) vurguladığı üzere algı iki yönlü bir açıklıktır: “Dünyaya açılışımın açıklığı olduğu kadar, dünyanın açılışındaki açıklıktır bu. Algı hem şeyleri bana, algılayan bedenime taşır hem de şeyleri açar ve kendileri haline getirir” (s. 114). İki yönlü açıklık ya da karşılıklı yönelim olarak tanımlayabileceğimiz bu olgu, Merleau-Ponty´nin düşünce yapısının beden felsefesi ya da algı merkezli bir fenomenoloji olarak tanımlanabilecek erken döneminin bir “ten ontolojisi”nde nihayetlenmesini sağlayan temeli de bize gösterir. Merleau-Ponty´nin son eseri olan ve ani ölümüyle yarım kalan *Görünür ve Görünmez´*de (Le Visible et l'Invisible – 1964) dünyayla ilişkimizin bu iki yönlü yönelimini, bedenli özne olarak diğer bedenli öznelerle ve nesnelerle algı sayesinde oluşan ve her an tekrar tekrar kurulan ilişkinin “ten” kavramı ile tekrar gündeme gelmesini sağlar. Merleau-Ponty gören olarak öznenin başka özneler için görünür, yani öznenin eşzamanlı şekilde bir gören-görünür oluşu üzerine eğilerek bu durumun anlamını sorgular ve öznenin dünyaya yöneliminin yeni boyutlarını ortaya koyar. Aslında söylemek gerekir ki bu tespitlerin ilk nüveleri *Algının Fenomenolojisi´*nde bulunmaktadır, fakat ben-başkası ve özne-nesne ikilikleri, her ne kadar bu ikilikler kırılmaya çalışılsa da bu kitapta henüz tam olarak aşılmış görünmemektedir. Merleau-Ponty´nin düşüncesinin gelişimi, *Algının Fenomenolojisi´*nde tam anlamıyla yıkılamamış olan klasik özne-nesne ikiliğinin radikal sonucunu *Görünür ve Görünmez´*de verir. Emre Şan (2015), *Görünür ve Görünmez´*de filozofun ulaştığı konumu, “Gören görüneni sarıp sarmalar ama o da görünen tarafından sarılıp sarmalanır ve bu yüzden görünür tüketilemez olarak kalır ve verilişine aşkındır. Bu bakış açısı, bizatihi Varlık´ta gerçekleşen Varlık´a yönelik tensel (*charnel*) ilişkiyi, Merleau-Ponty´nin diliyle ten ontolojisini ifade eder” (s. 169) diye açıklar. Ten, nihayetinde bedenlerin ve nesnelerin birbirleri olan sürekli ilişkisi, durmadan gerçekleşen bir kesişim olarak tariflenir ve algı da artık bu kesişim olarak tanımlanır. Nilüfer Zengin (2003), filozofun bu iki eseri arasındaki temel geçişi vurgular ve *Görünür ve Görünmez´*de algının yeni bir tanıma ulaştığını, “...bedenin dünyada algı ile varolmasını, şeylerin etiyle bedenimizin etinin iç içe geçişi olarak yeniden düşünmeye başlamıştır. Artık, bedenin dünyayla ve şeylerle

birlikte içinde bulunduğu bu tuhaf ve bir o kadar cazip ilişkidir algı" sözleriyle belirtir (s. 144).

Merleau-Ponty felsefesi, bir beden felsefesi olmasının yanı sıra her zaman bir "görüş" felsefesi olarak da tanımlanmıştır. Diğer duyu organlarından ziyade gözün ön plana çıkışı, algıyı ve dolayısıyla mekânsal deneyimi kurmanın tek başına diğer duyu organlarıyla başarılamayacağı nedeniyledir. Emre Şan´ın (2015) Merleau-Ponty felsefesi üzerine incelemesinde hatırlattığı üzere, "Dünyamız esas olarak görseldir, kokularla ve seslerle bir dünya kuramayız" (s. 167). Belirtmek gerekir ki Merlea-Ponty´de görme duyusunun anlamı ve potansiyelleri, keskin ve değişmez tanımlamalar ile sıkı sıkıya belirlenmiş değildir. Görme üzerine düşünmeyi hiç bir an unutmuş ya da terk etmiş değildir Merleau-Ponty. Örneğin ölümünden kısa bir süre önce, *Görünür ve Görünmez* ile yakın tarihlerde kaleme aldığı *Göz ve Tin´*de (L´oeil et l´Esprit – 1964) de, özellikle Paul Cézanne ve Auguste Rodin´in sanatından ve onların bakış, hareket ve dünya gibi olgular üzerine söylediklerinden hareketle bakış, görüş, görünür-görünmez, gören-görülen gibi kavramları sorgulamaya devam etmiştir.

Zamanın ne olduğu meselesi ve beden-zaman-mekân birlikteliği de Merleau-Ponty felsefesinin en özgün tartışma konularından biri olmuştur. Onun felsefesine göre zaman diye bir kavramın mümkün olması tamamiyle öznenin dünyada varoluşuna bağlıdır ve özneden bağımsız bir zaman tanımı yapılamaz. Zaman, "*Benim* şeylerle ilişkimden doğar." diye belirtir Merleau-Ponty (2016, s. 551). Zaman, dünyanın kendisinde özne öncesinde verili değildir, daha açık söylemek gerekirse öznenin varolmadığı bir dünyada zaman kavramı anlamını yitirecektir. Merleau-Ponty, *Algının Fenomenolojisi´*nin *Zamansallık* adını verdiği bölümünde Husserl´den aldığı bir çizelge üzerinden geçmiş-şimdi-gelecek yapılarını inceler ve bunlar arasındaki geçişlilik ilişkilerini yeniden tanımlar. Bu tanımı yaparken de öznenin dünyadaki deneyimini esas alır. Merleau-Ponty (2016) düşüncesinde, zaman kavramının özneyle hemhal olmuş yapısını ve bu düşüncenin radikalliğini tam olarak anlamak için şu alıntıyı yapmalıyız:

> Zamanın birisi için olduğunu söylemiyoruz: Bu onu yeniden yaymak ve hareketsizleştirmek olurdu. Zamanın birisi olduğunu söylüyoruz, yani zamanın boyutlarının, devamlı olarak birbirleriyle örtüştükleri ölçüde, birbirlerini onayladığını, her birinde gerektirilmiş olanı açık kılmaktan başka bir şey yapmadıklarını, hepsinin tek bir patlamayı veya tek bir itkiyi ifade

> ettiğini ve bunun da öznelliğin kendisi olduğunu söylüyoruz. Zamanı özne olarak, özneyi de zaman olarak anlamak gerekir (Merleau-Ponty, 2016, s. 566).

Zamanın bu radikal yorumu aslında Merleau-Ponty´nin felsefesini üzerine inşa ettiği, "dünyada bedenli olarak bulunma" olgusunun ne denli güçlü ve hayati bir kavrayış olduğunu da kanıtlar. Dünyada oluşumuz, bedenimizin, zamanın veya mekânın *içinde* olmasından ziyade zaman ve mekânda *ikamet* edişidir (Merleau-Ponty, 2016, s. 202). Bu ikamet ediş, zaman ve mekân ile kopmayacak olan kökensel bağımıza işaret eder. Merleau-Ponty´e (2016) göre "...mekanı ve zamanı düşünmem; ben mekana ve zamana aitim, bedenim onlara uyar ve onlarla bütünleşir" (s. 203). Denebilir ki Merleau-Ponty´nin felsefesi bu bütünleşme halinin ve bunun bize sağlamış olduklarının da incelenmesidir. Bedenli olduğumuz, daha doğrusu "beden" olduğumuz gerçeği, varoluşumuzla ilgili tüm bağlantıların kaynağıdır ve herhangi bir anda köşeye bırakılabilmesi mümkün değildir.

Buraya dek yapmaya çalıştığımız şey, Merleau-Ponty felsefesinin düşüncelerinin en temel ifadelerini aktarma çabasıydı. Burada andığımız yaşam dünyası, bedenin varlığı ve algısı ile bedenin zaman ve mekânla ilişkisi konuları, ileriki bölümlerde çağdaş sinema örneklerini incelerken tekrar değineceğimiz ve bu incelemelerimizin de dayanağını oluşturacak konular olacaktır.

Çağdaş sinema ile ilgili bölüme geçmeden önce Merleau-Ponty´nin eserlerine bu kez sanat hakkında düşüncelerini öğrenmek için bakmamız ve özellikle düşünce yolculuğu içerisinde sinema hakkında neler söylemiş olduğunu anlamamız oldukça önemlidir.

2.2 Maurice Merleau-Ponty Fenomenolojisi´nde Sanat ve Sinema

Öncelikle belirtmek gerekir ki Merleau-Ponty sanat ve sinema üzerine kimi özgün metinler yazmış ve felsefi metinleri içerisinde kimi sanatçılara sürekli göndermelerde bulunmuş olsa da, felsefi üretim süreci boyunca hiç bir zaman, örneğin Gilles Deleuze`ün yapmış olduğu seviyede sanat üzerine eğildiğini ve bir kuramcı gibi bu konular üzerine yazdığını söyleyemeyiz. Bu sebeple zaman zaman sanatı ve sanatçıları sadece kendi felsefi söylemlerini güçlendirmek için bir aracı olarak kullandığına dair eleştiriler almıştır. Bu eleştirilerin bazılarının ardında, aslında Merleau-Ponty´nin sanat üzerine daha çok yazmış olmamasının ve böylece sanat üzerine düşüncelerini anlamanın yolunun tüm feslefi metinlerine uğramayı

gerektiren daha çetrefil bir yol gerektirmesinin getirdiği bir hayal kırıklığı olabileceğini düşünüyoruz. Açıkçası Merleau-Ponty´nin özellikle Paul Cézanne, Auguste Rodin, Robert Deleunay, Marcel Proust ve Paul Klee gibi modern dönem sanatçılarının sanat üzerine düşüncelerine ve eserlerini üretirkenki motivasyonlarına, ayrıca sanat eserlerinin kendilerine algılanan dünyamız içerisinde oldukça önemli bir rol atfetmiş olmasına ve örneğin "görme"yi tekrar ele aldığı *Göz ve Tin* metninde Cézanne´ın dünyanın kökenini araştıran bakışını ya da Rodin üzerinden hareketin asıl doğasını idrak etme çabasına baktığımızda, onun sanatla oldukça güçlü bir içsel bağ kurmuş olduğuna kolayca ikna olabiliyoruz.

Elbette Merleau-Ponty´nin sanatı anlama çabasının felsefesinden ayrı tutulamayacak bir doğası vardır; fakat bu düşünme süreci içerisinde sanatın sadece felsefenin yararına çalışan bir olgu olduğunu söylemek bu iki olgunun iç içeliğini görmezden gelerek filozofun sanatı bir araç olarak kullandığını ima eder. Oysa bu araç olmak bir yana filozof için neredeyse bir mecburiyettir, çünkü bedenin varoluşunu ve yaşam dünyasıyla olan iç içeliğini anlamak üzerine kurulan bir fenomenoloji, sanatı bu ilişki içerisinden soyutlayıp çıkaramaz, diğer unsurları çıkaramadığı gibi. Bu ilişkiyi birbirini besleyen iki yönlü bir yönelim olarak ifade etmek daha uygundur; çünkü Merleau-Ponty´nin felsefesi gerek doğal yaşamın gerekse yapay çevrelerden oluşan yaşam dünyamızın betimlenmesi itibariyle mümkün olmuştur.

İnsanın yaşam dünyasına dahil olan tüm doğal fenomenler gibi sanat eserleri de öteki yapay kültür nesnelerine benzer şekilde yaşam dünyasını besleyen yapılar olarak temel bir öneme sahiptir. Merleau-Ponty´nin sanatla kurduğu ilişki üzerine ifade edilen bu şüpheyi, tek başına *Göz ve Tin* metni bile çürütecek bir yapıya sahiptir. *Göz ve Tin´*in görme ve sanat üzerinden ilerleyen yapısının *Görünür ve Görünmez´*in sunduğu felsefi söylemle olan paralelliği bunun kanıtlarındandır; zira burada oluşan felsefi düşünce süreci özellikle modern sanatla ve sanatçıların söylemleriyle oldukça benzer bir doğaya sahiptir. Merleau-Ponty (2012) *Göz ve Tin´*de, "Ressam, dünyaya vücudunu vererek, dünyayı resme dönüştürür. Bu töz dönüşümlerini anlamak için, işlem yapan ve şimdi varolan vücudu bulmak gerekir – bir uzay parçası, bir işlevler demeti olmayıp bir görüş ve hareket girişikliği olan vücudu" (s. 32) diye belirtmiştir. Bu vücudun nitelikleri, yani bir görüş ve hareket girişikliği olması, filozofun *Görünür ve Görünmez´*de dile getirdiği felsefi söylemini açık bir şekilde aynalarken filozofun resim ve ressam üzerine güçlü kavrayışını da ispat eder. Genel olarak *Göz*

ve Tin, filozofun sanatçıların (özellikle Cézanne) sözlerine oldukça sıklıkla başvurduğu ve sürekli görüşün temelde ne olduğunu ve hareketle ilişkisini, ayrıca bir resmin kendi kendine yeten, tam olarak bir dünya kurabilmesini sağlayan esasını, sürekli bu kavramlar arasında yeni ilişkiler kurmaya çalışarak irdeler. Merleau-Ponty, Robert Deleunay´dan kimi alıntılar yapar; sanatçıya göre modern sanatın yeni ilhamı "derinlik"tir, ki bu derinlik aynı zamanda Merleau-Ponty´nin ten kavramında açığa çıkan düşüncedir de. Bedenin dünyayla ve diğer bedenlerle ilişkisi de "tenin derinliği"nde tanımlanmıştır.

Merleau-Ponty´nin başlı başına sinema üzerine düşüncelerine baktığımızda ise zaman zaman bizi karşılayan belirgin çelişkileri ve şaşırtıcı fikirleri; ama aynı zamanda yaşamının farklı dönemlerinde sinemanın doğasına dair tekrardan düşünme denemelerinin sonucunda gelişen bir sinema düşüncesini buluyoruz. Öncelikle belirtmek gerekir ki, Ahmet Soysal´ın (2012) çevirisini yaptığı *Göz ve Tin´*in önsözünde ilginçliğini vurguladığı üzere Merleau-Ponty, ressamların eserlerinden ziyade söylediklerine değinmiştir (s. 9). Sinema söz konusu olduğunda ise onun eserler üzerinden değil, sinematografı oluşturan denemelerin, sinemacıların uyguladığı kurgu metodlarının ya da sinema üzerine yazdığı tek metin olan *Cinema and the New Psychology´*de olduğu üzere sinemanın Gestalt Psikolojisi ile olan ilişkisinden hareket ettiği görülebilir. Bunun sebebi de açıkçası Merleau-Ponty´nin, sinemanın ya da hareketli imajların kökeni ve bu imajları oluşturan hareketin doğası üzerine eğilmiş olmasında yatmaktadır. Filmlerden çok nadir olarak örnekler verdiği için de aslında Merleau-Ponty´nin döneminin sinemasına ne denli hakim olduğunu anlamak zorlaşmaktadır; fakat 1948 yılında gerçekleşen ve sonra yazılı olarak da yayınlanan radyo konuşmalarında Merleau-Ponty (2014), sinemanın henüz baştan aşağı sanat yapıtı olan pek bir ürün verememiş ve o zamana dek tam anlamıyla bir film izleyememiş olduklarını sebeplerini açıklayarak vurgular (ss. 63-64).

Hareketin Ontolojisi Merleau Ponty´de Resim ve Sinema makalesinde Pierre Rodrigo, Merleau-Ponty düşüncesinde resmin ve özellikle de sinemanın geçirdiği gelişimleri oldukça detaylı bir okumayla incelemiştir. Bu okumasını daha önce değindiğimiz *Cinema and the New Psychology* makalesine ve Merleau-Ponty´nin farklı dönemlerde verdiği ve daha sonra yayınlanan ders notlarına dayanarak, bu metinleri birbirleriyle karşılaştırarak gerçekleştirir. Rodrigo, filozofun sinema düşüncesinin adımlarını açıklamaya başlarken Deleuze´ün *Cinema I* kitabında,

sinema ve fenomenoloji ilişkisinden bahsedip Merleau-Ponty´yi sinemayla sorunlu bir ilişki kurmakla itham ettiği bölüme değinir. Merleau-Ponty´nin erken döneminde, aynı yıl yayınlanan iki eserinde sinemaya dair bakış açısında gerçekten de çelişik bir yan vardır. Rodrigo´nun belirttiği gibi Deleuze, *Algının Fenomenolojisi´*nde geçen bir bölüme vurgu yaparak Merleau-Ponty´nin ekranın "ufukları" olamayacağına dair savından hareketle, Merleau-Ponty´nin sinemada doğal algılanımın mümkünatını reddettiğini belirtir. Bunun sebebi de Merleau-Ponty felsefesinde algıyı mümkün kılan olgunun insanın nesneleri başka nesnelerin fonu içerisinde, fondaki nesneleri bulanıklaştırıp uykuya alarak görebilmesinden geçer. Ekranın ufukları olamayacaksa, ekranda gördüğümüz dünya doğal olarak algılanabilir bir yapı olmaktan çıkacaktır. Rodrigo ise Deleuze´ün bu yorumu yaparken sadece *Algının Fenomenolojisi´*ni göz önünde bulundurduğunu ama aynı yıl gerçekleşen IDHEC Konferansı´nda (bu konferans *Cinema and The New Psychology* metninin de kaynağıdır) bu düşüncenin Merleau-Ponty tarafından halihazırda aşılmış olduğunu vurgular (Rodrigo, 2015, s. 385).

Rodrigo metnin devamında Merleau-Ponty´nin ünlü Koulechov etkisi hakkında düşüncelerini takip eder. Özetle söylemek gerekirse aynı imajın farklı imajlarla bağlandığında farklı anlamlar ya da hisler açığa çıkarmasının kanıtı olan Koulechov deneylerinden hareketle Merleau-Ponty, sinemada anlamı oluşturan kurgunun imajın kendisinde değil, diğer imajlarla ilişkisinde bulur. Bu ilişki sahne içerisindeki farklı planların montajını da içerir, ama önemli bir vurgu da sahnelerin nerede kesildiğine ve ardışık sahnelerin birbirleriyle olan ilişkilerine yapılır. Bu aslında Merleau-Ponty´nin sinema ile yeni psikoloji diye tariflediği Gestalt Psikolojisi arasında kurduğu ilişkiyi de görünür kılar. Gestalt Psikolojisi´ne göre nesnenin kendisi onu oluşturan parçaların toplamı olarak ifade edilemez; nesnenin kendisi bu parçaların toplamından "başka" olan bir hâldir. Film de içerisindeki parçaların (planların ve sahnelerin) toplamından ziyade, bunların bir arada olmasının getirdiği bir bütünlük olarak algılanır. Merleau-Ponty (1964) sinemayla bu yeni psikolojinin ortak doğasını şöyle tanımlar: "Derhal söyleyelim ki film imajların toplamının tamamı değildir ama zamansal bir *Gestalt´tır*" (s. 54). Zamansal bir Gestalt olmak, filmin kendine yeten, tam bir oluşum olarak kendi zamanını oluşturması anlamına gelir. Merleau-Ponty, "Film kendinden başka hiçbir şey değildir" diye vurgular (1964, s. 57). Filozofun bu yorumu daha ziyade filmi, edebiyat ve tiyatro gibi başka sanat dallarının etkisinden

azade kılmaya ve filmin kendine has bir sanat dalı olduğunu vurgulama amacı gütmektedir. Bu kendindeliğe ve bütünlük haline yapılan vurgu, filozofun sinema eserlerini sadece kendilerine gönderen birer algı nesnesi olarak görüşünü de açıklar. Yine de şunu belirtmek gerekir ki filmler, her sanat eseri gibi, seyirciyle etkileşiminde her an yeni bir yüzünü gösteren bir tabiata sahiptir ve böyle olmasıyla da "kendinden başka şeylere" de, hiç tükenmeyen bir karşılıklı yönelim sayesinde her an dönüşmektedir.

Merleau-Ponty´nin sinemayı algılayışının sinematografa ve hareketli imajın kökenini arayan tavrına daha önce değinmiş ve dekupaja verdiği önemi açıklamıştık. Filozofun son döneminde sinema üzerine düşündüğü zaman da en önemli destek noktası hareket olmuştur. Bu durum felsefi düşünceleri ile sanat üzerine düşüncelerinin paralelliğini bize tekrardan gösterir. Rodrigo (2015), filozofun son döneminde felsefesinin geldiği noktayı şöyle izah eder: "Geç Merleau-Ponty ontolojisi bir hareket ontolojisidir, yani hareket olarak varlığa ilişkin bir kuramdır" (Rodrigo, 2015, s. 380). Filozofun özellikle sinema ve modern yontucular üzerine düşünmesi onun hareketin varoluşsal anlamına dair fikirlerinin gelişmesini sağlamıştır.

Julio Bezerra ise *The Film and The New Psychology´*de sinemaya olan ilgiyi, dünyayla olan karşılıklı alışverişimizi açığa vuramaya muktedir ya da belli başlı temel özelliklerini belirgin kılan bir "algı nesnesi" olarak film nosyonuyla ilişkilendirir (2017, s. 900). Bu yorum aslında sinemanın temel bir tanımı olarak da düşünülebilir. Merleau-Ponty´den (1964) yapacağımız şu iki alıntı filozofun görüşünü oldukça net bir şekilde gösterir: "Algı hakkında söylediklerimizi genel olarak bir filmin algılanmasına uygulayabiliriz" (1964, s. 54) ve ayrıca, "bir film düşünülmez; algılanır" (1964, s. 58). Julio Bezerra, Merleau-Ponty ve Bazin´in sinema üzerine düşüncelerini birlikte ele alarak oluşturduğu metninde, Merleau-Ponty´nin son derslerinde Bazin´e atıfta bulunuşunun heyecan verici olduğunu belirtir. Yazara göre Merleau-Ponty´nin Bazin´e değinme amacı, her biri kendi hesabına görünür ve görünmez arasındaki ilişkiyi tesis eden edebiyat ve resim dalları üzerine geliştirdiği fikirlerini sinema ile birleştirme arzusudur (2017, ss. 899-900). Bezerra (2017) metnin devamında genel olarak Bazin ve Merleau-Ponty´nin sinema üzerine düşüncelerini detaylandırarak Merleau-Ponty´nin, her ne kadar çok

geliştirilmiş olmasa da, Bazin´e benzer bir şekilde filmsel gerçekçiliğin mimetik-olmayan özelliğine vurgu yaptığını belirtir (s. 904).

İnsanın çevresiyle olan doğrudan ilişkisini gösterebilme kapasitesi sayesinde sinemanın (ve ayrıca modern sanatın), Merleau-Ponty´nin fenomenolojisiyle aynı mücadeleyi verdiği söylenebilir. Merleau-Ponty (1964), fenomenolojik ve varoluşsal felsefelerin, özne-dünya ve özne-başkaları arasındaki bağı, klasik felsefelerin mutlak olarak ruha başvurarak *açıklamasından* ziyade, bu bağı *görmemizi* sağlayan bir teşebbüs olduğunu vurgulamıştır (s. 58). Bunun sayesinde Merleau-Ponty´e (1964) göre filmler, zihin-beden ve zihin-dünya birliğini ve birinin bir diğeri içindeki dışavurumunu ortaya koymak için bilhassa uygundur (s. 58).

Merleau-Ponty´nin sinema üzerine düşüncelerinin ister ilk döneminde olduğu üzere dekupajı onaylasın, isterse son döneminde olduğu üzere Bazinvari bir filmsel gerçekliğe yönelsin, temel olarak belirli bir filmsel yaklaşımla tam olarak örtüştürülemesi oldukça zordur. Hatırlatmak gerekir ki onun yaklaşımı sinemanın özüne yönelikti ve genel anlamda filmin, algılanan bir nesne olma ve kendinde içkin zamansal bir bütünlüğe sahip olma özelliklerini bize hatırlatması açısından oldukça hayatiydi. Bunların yanı sıra oldukça açıktır ki Merleau-Ponty yaşadığı dönemde gerçekten sanat eseri payesi alabilecek film sayısının sınırlı olduğunu belirtse de sinemanın, öznenin dünya ile olan ilişkisini görünür kılabilecek potansiyele sahip olduğunun hep farkındaydı.

Yavaş sinemanın özelliklerine incelemeye geçmeden önce tekrar vurgulamak gerekir ki Merleau-Ponty´nin sanatla olan bağı felsefesiyle koşuttu ve bu bağ onun, sanatı felsefesinin argümanlarını güçlendirmek nedeniyle bir araç olarak kullanması şöyle dursun, dünyada olmanın anlamına ulaşabilmek için insan varoluşunun en önemli eylemlerinden olan sanat yapma eylemi ve eserleri üzerine düşünebilmesi için oldukça hayatiydi. Bu anlamda onun tüm sanat dalları üzerine ürettiği fikirlerin önemi açıktır.

Bizim tezdeki yaklaşımımız ise Merleau-Ponty´nin sinemasal imajın özüne olan ilgisini irdelemekten ziyade onun beden üzerine incelemelerine ve öznenin dünyayla ilişki kurma yöntemine dair aktardıklarından hareketle yavaş sinemanın sanatsal özünü ve sinemacıların özne/bedene olan bakışını anlamak üzerine olacaktır. Merleau-Ponty´nin salt sinema üzerine düşüncelerinden hareket edildiğinde yavaş

sinema ile güçlü bir bağ kurmasını beklemek en azından şimdilik oldukça zordur; ama öte yandan, onun özneye ve dünyayla ilişkisine dair fikirleri, yavaş sinemayı anlamlandırmak için bir o kadar fazla olanak sağlamaktadır.

3. YAVAŞ SİNEMANIN KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLERİ

Yavaş sinemayı doğru bir şekilde anlayabilmek için -aslında bu farklı formlardaki sanat eserlerini anlamak için de temel bir ölçüttür- filmleri oluşturan temel öğelerin birbirleriyle aralarındaki sıkı ilişkiyi incelemek önemlidir. Aksi takdirde, bu öğeleri sadece yönetmenlerin stilini vurgulayan tercihler olarak algılama tuzağına düşülebilir. Bu ilişki ağının uyumunu sezebilmek, klasik anlatı metodlarını bedenli-öznelerin varoluşunu gösterme yararına iptal eden bir yavaşlık yönelimiyle oluşturulan filmleri kendi bütünlükleri içerisinde deneyimlemek anlamına da gelmektedir. Bu nedenle amacımız, bu yönelimin izini sürerek öğelerin birlikte yarattıkları anlamı ve deneyimi görünür kılmak ve bedenli-öznelerin dünya üzerindeki devinimlerinin özgün dışavurumlarını analiz etmektir.

Çağdaş sinemada yavaşlık ya da temâşâ tanımıyla ifade edilen bu yönelimler son yıllarda gerek akademik çevrelerde gerekse çok yazarlı sinema blogları ya da sinema dergilerinde tartışılmış ve genel olarak, en belirgin karakteristik özellikler üzerine mutabık kalınmıştır. Bu özelliklerin başlıca ve en hayati olanları; dramatik olmayan hikaye kurgusu, psikolojik yüklemelerden arındırılmış karakterler, hikaye ilerleyişine katkı sağlamayan ve karakter gelişimine referans vermeyen diyalog kullanımı, gösterişsiz oyunculuk (çoğunlukla profesyonel olmayan oyuncular), karakterlerin hareketini ve manzaraların bütünlüğünü zamansal-mekânsal bir süreklilik yararına kuran kesintisiz-uzun çekimlerin kullanımı, hareketsiz ya da çok az devinen kamera, kadrajların boşluğu ya da az öğe-karakter-eylem içermesi nedeniyle öznelerin varoluşuna ve manzaraların materyal özelliklerine odaklanılmasını sağlayan sadelik, öznelerin sessizliği ve gerçekçiliği pekiştiren atmosferik ses kullanımı vs. gibi özelliklerdir.

Bu sinema anlayışı içerisinde özne/beden temâşâsına yönelim de temel olarak filmin ve sahnelerin vurgusunun beden odağında şekillenmesi ve bu karakteristik özelliklerin bedenli varoluşun doğasını vurgulaması ile mümkün olmuştur. Julio Bezerra (2013), sinemada her zaman bedene yönelik bir arzunun bulunmuş olduğunu

vurgulayarak çağdaş sinemada bu arzunun, kendi anlamıyla uzlaşmak için mekanı dolduran dışavurumcu bedene dönüştüğünü belirtir: "Bu bir bedenin, birçok dijital medya aracıyla geliştirilmiş olan çeşitli özel efektlerle kurularak algılanması değil, ama söylemin konusu haline gelmiş bir bedenin tanımlanmasıdır" (Bezerra, 2013, s. 78). Yazarın vurguladığı gibi beden başlı başına filmin içeriğine, filmin ana omurgasını oluşturan temel öğeye dönüşerek ön plana çıkmıştır.

Bundan sonraki aşamalarda yavaş filmleri mümkün kılan öğeleri farklı başlıklar altında ve farklı filmlerden örnekler eşliğinde inceleyerek aralarındaki organik bağın oluşturduğu anlamlı bütünselliği ve bu öğelerin, filmlerin beden vurgusunu oluşturmak için üstlendikleri rolü inceleyeceğiz.

3.1 Dramatik Olmayan Anlatı Yapısı

Yavaş sinemanın belirlediğimiz ilk karakteristik özelliği olan "dramatik olmayan anlatı yapısı", temel olarak klasik sinema yapısından farklılaştığı şekliyle daha rahat anlaşılabilir. İlk olarak, klasik sinema kavramı oturmuş bir kavram olmasına rağmen, burada kastımızın "klasik Hollywood sineması" olduğunu hatırlatmak gerekir. David Bordwell ve Kristin Thompson´ın vurguladığı üzere (2011), sinemada olası anlatıların sayısı sınırsız olmasına rağmen, "Tarihsel olarak kurmaca film yapımına genellikle anlatı biçiminin tek bir geleneği egemen olmuştur" (s. 102). Bu Hollywood geleneği de baskınlığı sebebiyle klasik olarak anılmakta ve yeni anlatı yöntemleriyle karşılaşıyor olmamıza rağmen klasik sinema anlatısı halen neredeyse tüm ülkelerin ana-akım sinemalarında hakim tarz olarak egemenliğini devam ettirmektedir.

Bordwell (1979), klasik sinemada sinemasal temsilin, hikaye anlatısının (narrative) biçimiyle motive edildiğini vurgulamıştır (s. 57). Bu anlamda film üretim sürecinin temel yapısı, filme dair ilk fikirlerden senaryonun yazılması ve filmin üretilmesine dek geçen tüm süreç boyunca önceden belirlenmiş bir hikaye yapısını oluşturmaya yönelik bir çabadır. Bordwell (1979) bu anlatı yapısının uygulamadaki yönteminden bahsederken ise özellikle neden-sonuç mantığı ve anlatısal paralelliğe vurgu yapar ve bu ikisinin, "eylemlerini, psikolojik olarak tanımlanmış, hedefe yönelik karakterleri aracılığıyla yansıtan bir anlatı" (s. 57) yarattığını belirtir ve ekler: "Anlatısal zaman ve mekân, neden-sonuç zincirini açıklamak için oluşturulmuştur" (s. 57). Bordwell klasik sinemaya yönelik bu tanımları, sanat filmlerinin yapısının klasik filmlerin

yapısıyla olan farklılığınıı vurgulamak için yapmış; alıntı yaptığımız metnin devamında yukarıda bahsettiğimiz özelliklerin Michelangelo Antonioni, François Truffaut ve Vittorio de Sica gibi yönetmenlerin filmlerinde nasıl değişikliğe uğramış olduğunu ve neden-sonuç ilişkisinin nasıl zayıflatıldığını-yok edildiğini açıklamıştır.

Bordwell´in belirttiği, klasik anlatının vurguladığımız özelliklerini içermemesi nedeniyle yavaş sinema da sanat sineması (burada en temel olarak İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Fransız Yeni Dalgası ile ortaya çıkan *modern sinema* kastedilmektedir) ile kimi ortak özellikler paylaşır. Bordwell´in tanımlarına dönersek, neden-sonuç mantığının yok edilmesi ve böylece filmin sürekliliğini sağlayan anlatı yapısının gevşetilmesi-iptali temel olarak bir "hikayesizlik", başka bir deyişle "dramatik olmama" durumunu, öznenin fazlalıklardan arındırılmış saf varoluşunu vurgulama amacına yönelik olarak temellendirir. Bu temellendirme, yavaşlık yöneliminin en önemli özelliklerinden birini vurgulamış olur. Elbette diğer özellikler de ancak bu durumla bağlantılı olarak en verimli şekilde açıklanabilir. Harry Tuttle (2007), bu yönelimin genel özelliklerini belirtmek için farklı kategoriler ifade ettiğinde bunların ilki "olaysızlık" (plotlessness)[12] olmuştur ve yazar bu tanımı, şu terimlerle açmıştır: "belirgin (ön planda) olmayan drama, başlangıçsızlık, sonuçsuzluk, açık uçlu son, ileriye yönelmeyiş, temel anlatısal hilelerin olmayışı (fleşbek, çok katmanlı hikayeler), basitlik, atmosferik tasvir, başkarakter(ler)i geri plandaki aksiyondan ayırma, yakın bir tehdit olmayışı, başkarakter(ler)i baskılayan dışsal güçlerin olmayışı" (Tuttle, 2007, para. 4). Mevcudiyetleri ve bu mevcudiyetin seviyesi her filmde farklı olmakla birlikte bu tanımlar, genel olarak oldukça yerinde olup filmlerin genel yapısını anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Bu özelliklerin birbirleriyle olan bağlarına özellikle dikkat çekmek istiyoruz. Film anlatısı boyunca karakterlerin, herhangi bir tesadüf eseri olsun ya da olmasın, içine düştükleri herhangi bir tehlike ya da onları ciddi eylemlerde bulunmaya yönlendirecek olayların film anlatısı içerisinde düzenlenmemesi, kısacası dramatik olay yokluğu, temel olarak anlatının "olaylar" yerine, öznelerin özgün varoluşlarıyla, mekânla ve diğer öznelerle ilişkileriyle kurulmasını sağlamıştır. Bu olaysızlık durumu, doğal olarak anlatının başlangıcını ve sonunu da gerekçelendirme gereği duymadan, öznelerin yaşamlarından "herhangi bir" dönem ile karşı karşıya

[12] Bordwell ve Thompson olay örgüsünü (plot) şu şekilde tanımlamışlardır: "Bir anlatı filminde, bütün olayların nedensel ilişkileri, zamandizinsel düzeni, süresi, sıklığı ve mekânları da dahil olmak üzere izleyiciye doğrudan sunulması" (2011, s. 493). Tuttle´ın *plotlessness* tanımını ise birebir karşılığı olan *olay örgüsüzlük* yerine *olaysızlık* olarak çevirmeyi tercih ettik.

kalmamıza ön ayak olur. Dramatik olaylarla motive edilmeyen, çok katmanlı hikayelerin olmadığı bu basit anlatılar böylece, klasik sinemanın karakterler için kurguladığı psikolojik gelişim-dönüşüm temelli argümanlara da sırtını döner.

Pedro Costa´nın filmleri bu özelliği tam olarak karşılar. Portekiz´de yaşayan Cape Verdeli göçmenlerle yaptığı işbirliği neticesinde sinemasına özgün bir bakış açısı kazandıran Costa´nın filmleri, klasik anlamda bir hikaye kurgusuna sahip değildir. Örneğin, *In Vanda´s Room* (No Quarto da Vanda - 2000) filmi IMDb veritabanında şu sözlerle özetlenmiştir: "Film Lisbonlu bir eroin bağımlısı olan Vanda Duarte´nin günlük yaşamını ve içerisinde yaşadığı topluluğu takip eder"[13]. Gerçekten de, 2 saat 51 dakika süren filmin, bu açıklamanın içerdiğinden daha dolu bir hikaye içeriğine sahip olduğunu iddia etmek güçtür. İzlediğimiz sahnelerin birçoğu Vanda´nın yatak odasında arkadaşıyla sohbet ettiği ve uyuşturucu kullandığı oldukça uzun süren sahnelerden ibarettir. Costa´nın *Colossal Youth* (Juventude Em Marcha - 2006) filmi ise Ventura karakterinin izini sürerek, Cape Verdeli göçmenlerin yaşadıkları gecekondu mahallesinin son kalıntılarına ve göçmenlerin taşınmaya başladığı toplu konut projesine kamerasını çevirir. Film, Ventura´nın bu insanlarla ilişkisine odaklanır; belirgin bir başlangıç ve sona ya da hikayenin ilerlediği bir anlatıya sahip değildir. Daha ziyade ifadesiz toplu konut mekânlarıyla gecekondu mahallesi arasında Ventura´nın aracılık ettiği yönsüz bir akış gibi kurgulanan film, Ventura´nın bedensel devinimini ve çevresindeki insanlarla olan ilişkisini gözlemlemekle yetinir.

Litvanyalı Sharunas Bartas´ın filmleri de Costa´nın filmlerine benzer bir olaysızlık ve yönsüzlük içerir. Filmleri yavaş sinemanın önemli örnekleri arasında gösterilebilecek Bartas, diğer yavaş sinemacılara benzer şekilde öznelerini ve onların diğer özneler ve yaşadıkları çevreyle olan ilişkilerini gözlemlemiş ve bedensel varlıklarına -özellikle yüzlerine- vurgu yapan bir tavır takınmıştır. Sovyetler Birliği sonrası dönemde filmlerini üreten Bartas, eski Sovyet ülkelerinden insanların yaşamlarına kamerasını çevirir ve bu dönemin bitişi sonrasında değişen yaşam koşullarını gözlemler. Renata Šukaitytė (2012), yönetmenin erken dönem filmlerinden olan *The Corridor*´un (Koridorius - 1995), 1989 sonrası Litvanya´da ulusal saflaşma sürecinin yavaşlığını ve karmaşıklığını ortaya çıkardığını belirtmiştir (s. 127). Bartas, toplumsal bir kriz döneminin insanlar üzerindeki etkisini sunduğu *The Corridor* filmini, birçok odaya açılan upuzun bir koridoru merkez alarak

[13] Internet Movie Database (IMDb). In Vanda´s Room (https://www.imdb.com/title/tt0139500/)

çekmiştir. Bu koridorda, oldukça yavaş bir tempoda hareket eden kamera farklı kapılar ardındaki insanları gözlemlerken, bir yandan da bu insanların birbirleriyle olan ilişki kurma çabaları görünür kılınır. Özneleri kendi yalnızlıkları içerisinde gösteren sakin ve sessiz anlarla, hepsinin bir araya gelip eğlenmeye çalıştığı gürültülü ve karmaşık anlar arasında yapılan geçiş, kurulmaya çalışılan ilişkilere ve gerek duygusal gerekse fiziksel açıdan yıpranmış insanların yaşama tutunma çabalarına tanıklık etmemizi sağlar. Bartas´ın tavrı, toplum içerisinden seçtiği bir özneye odaklanarak onun hikayesini anlatmaktan uzaktır. İsim dahi verilmemiş bu öznelerden kimileri, özellikle küçük bir çocuk, kadrajda daha çok kez yer alsa da hiçbiri filmin odaklandığı ana karakter halini almaz Herhangi bir hikaye çizgisi oluşturmayan ve hikayesi takip edilen bir karakter yaratılmadan film, daha ziyade şehrin periferisine itilmiş yoksul insanların, bağımlıların ve melankoliklerin birbirleriyle ilişkilerine, bedenlerine, ve özellikle yüzlerine bakmakla yetinir. Kameranın kadrajına giren onlarca insanın görüntüleri tutarlı bir hikaye oluşturmaktan özellikle kaçınır gibidir (Şekil 3.1).

Bu aşamada, klasik anlatının dönüşümüne bağlı olarak gerçekleşen "empatinin dönüşümü"nü anmak kaçınılmazdır. Yavaş sinemanın klasik anlatı yapısının bir diğer çok önemli hedefi olan filmin karakterleriyle seyirci arasında bir "empati" kurulması olgusu oldukça temel bir değişiklik geçirmiştir. Klasik sinema örneklerinde mevzubahis bu durum seyircinin, filmin özneleri ile kendileri arasında, doğal algılarını manipüle eden ve yönlendiren, böylece film karakterlerinin psikolojik duygulanımlarına ve başlarından geçen olaylara mesafesizce maruz kalmaları hasebiyle gerçekleşir. Seyirci, klasik paralel montaj tekniklerinin de yardımıyla oluşturulan gerçekçilik illüzyonu içerisinde filmin akışı içerisinde hapsolur; ondan beklenti bu yönde olduğu için sinemanın çeşitli araçlarıyla psikolojik olarak buna yönlendirilmiştir. Bunu amaçlayan filmler seyircinin duygularını yönlendiren psikolojik etkenleri senaryo akışı içerisinde, klasik yapının neden-sonuç zinciri ile bağlantılı şekilde organize ederler. Buradaki duygusal özdeşleşim çabasıyla seyircinin, özne ile benzer duyguları yaşaması hedeflenir. Fakat bu hedefe, birçok kurgusal veriyle oluşturulmuş bir gerçekçilik temsili ile ulaşılmaya çalışılması sorunludur. Bir hikaye kurgusu içerisinde, duygusal gelişimi ve bu gelişimin izleneceği patika önceden belirlenmiş karakterlerle empati, oldukça yoğunlaştırılmış ve belirli duyguların temsili haline getirilmiş, psikolojik olarak

yüklenmiş karakterlerin yükleniminden seyircinin pay alması anlamına gelir. Psikolojik olarak yüklenmiş ve farklı yapıda olaylara maruz karakterler, bununla ilişkili şekilde zihinsel verilerle kurulmuş soyut yapılardır. Burada bedenin varlığı - daha doğru tabirle beden ve düşüncenin birlikteliği ve ayrılmazlığı- unutulmuş ya da beden, sadece karakteri hareket ettiren bir araç konumuna indirgenmiştir.



Şekil 3.1: *The Corridor* filminin farklı sahnelerinden görüntüler.

Elbette bedenli bir varoluş olarak, dünyayla hemhal oluşumuzu perdeye taşıyan filmlerin varlığı günümüzle başlatılamaz. Özellikle II. Dünya Savaşı sonrasının meyvesi olan İtalyan Yeni Gerçekçiliği, Fransız Yeni Dalgası ve sonrasında modern sinema olarak adlandırılan yaklaşık otuz yıllık dönem, bu bedenli varoluşun kimi özgün sunumlarını bize vermiştir. Bu sinemaları güncel örneklerden farklı kılan şey

ise düşünsele ve psikolojik yüklemelere olan vurgunun tam anlamıyla sona ermemiş olmasıdır. Yavaş sinema ise karakter psikolojisini ana mesele olarak kavramayarak bir kenara bırakabilmiş ve böylece seyircinin, öznenin Merleau-Pontyvari bir varoluşunu -yani öznenin beden ve zihin birleşimi oluşunu- deneyimlemesine kapı açmıştır. Böylece empatinin dönüşümü ile oluşan güncel hali bize verilir. Dönüşüm, soyut temsillerle özdeşleşimin farklılaşarak seyirciyi hikaye akışıyla manipüle etmeyen, beylik psikolojik argümanlarla yüz yüze kalmasını engelleyen ve böylece çok daha saf, doğrudan bir empatinin kurulmasını sağlar. Bu empati, kişinin yaşam dünyasını oluşturan özneler ve cansız nesnelerle aynı özden, ya da Merleau-Ponty ontolojisinin diliyle söylemek gerekirse aynı "ten"den, olduğuna yönelik doğal algımız ile ilişkilidir. Merleau-Ponty (2016), "Kültür nesnesinde, bir anonimlik örtüsü altında başkasının yakın mevcudiyetini hissederim" (s. 468) diye belirtmiştir. Filozofun "anonimlik örtüsü" diye vurguladığı olgu, ontolojisinin en temel kavramı olan "ten"in bir yorumudur. Yavaş sinemada ise bu yakın mevcudiyet, hikayeyi besleyen olaylar ve zamansal paralellik illüzyonu yaratan klasik montaj işlemleriyle kurulmadığı için, yaşadığımız dünyaya dair dolaysız algımızı bir zamansal süreklilik içerisinde, ekranda gördüğümüz bedenleri temâşâ edip bu bedenlerin doğal hareket ritimlerini gözlemleyerek sürdürebiliriz. Merleau-Ponty (2016), kimi günlük kullanım nesnelerine yönelik algımızdan hareketle kültürel dünyanın algılanışını örneklerken, ki sinema filmleri de diğer nesnelere benzer şekilde kültürel algıya dahildir, bu algının, "bir insan ediminin ve başka bir insanın algısıyla" (s.468) doğrulandığını vurgular. Bu doğrulamanın mümkünatı, kendimizde bir başkasını bulabilmemizde ve böylece dünya üzerindeki edimlerimizin benzer olduğunu keşfedebilmemizde yatar. Bu doğrulama aynı zamanda, yavaş filmlerin özneleriyle kurulabilecek empati ilişkisini kavrayabilmek için de yol göstericidir.

3.2 Karakterlerin Oluşturulması ve Özellikleri

Yavaş sinemada anlatının -klasik anlatı yapısından oldukça farklı şekilde- dramatik olmayan yapısı, psikolojik olarak baştan tanımlı, hedefe yönelik film karakterlerinin dönüşüme uğratılması ile sağlanmış ve böylece, yavaş sinemanın bedensel varoluşları vurgulanan özneleri ile karşı karşıya gelinmiştir. Özneler, anlatının onları klasik anlamda "ileri" götürecek motivasyonlara sahip olmamaları nedeniyle -daha doğrusu öznelerin varması gereken bir varış noktasının olmamasıyla- sadece anlık

varoluşları ve zaman-mekân içerisindeki anlam yüklenmemiş devinimleri ile tanımlanır.

Yavaşlık yönelimini benimsemiş sanatçıların filmlerinde özneler, bedenlerine yapılan vurgu ve filmlerdeki merkezi konumları nedeniyle oldukça belirgin ortak özelliklere sahip olsalar da, her yönetmenin kendi öznelerine has, özgün bir yaklaşımı olduğunu tespit edebiliriz.

Tsai Ming-liang´ın yaklaşımı, yaklaşık otuz yıla yayılan filmografisi sayesinde, olgun bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Julio Bezerra (2013), Tsai´nın tüm filmlerinin aynı materyale dayandığını ve bu yüzden onun çalışmalarının tek bir uzun filmmiş gibi tesis edildiğini vurgulamıştır (s. 81). Haklılık payı oldukça yüksek bu yorumun temeli, Tsai´nin filmlerinde her zaman aynı oyuncuların yer almasını işaret eder, fakat biz bu yoruma ek olarak benzer ve kimi zaman aynı mekânların kullanılmış olmasını da ekleyebiliriz. Tsai´nin tüm filmografisinin birbiriyle bağlantılıymış hissini vermesinin kimi nedenleri vardır. Özellikle yönetmenin *Rebels of the Neon God* (Qing shao nian nuo zha - 1992), *The River* (He liu - 1997) ve *What Time is it There?* (Ni na bian ji dian - 2001) gibi ilk dönem filmlerinde aynı oyuncuların aynı rollerde karşımıza çıkması bunlardan biridir. Bunların en başında Hsiao-kang[14] karakteri gelmektedir. Hsiao-kang´ı (Şekil 3.2) yönetmenin ilk dönem filmlerinde ailesiyle yaşayan bir genç adam olarak izleriz. Oyuncu Chen Shiang-chyi ise Tsai´nin birçok filminde ya kendi adıyla ya da isimsiz olarak yer alıp Hsiao-kang karakteriyle çoğu kez yakın bir ilişki içerisindeki genç bir kadını canlandırır. Gerek mekânların benzerliği gerekse aynı kadro tarafından canlandırılan bu ailenin varlığı bize yönetmenin filmleri arasında organik bir bağ olduğunu işaret eder, fakat bu organikliği sağlayan asıl olguyu sadece aynı karakterlerin aynı ilişkisel yapı içerisinde yer almasına bağlayamayız. Bunun nedeni de karakterlerin her filmde tastamam yer almaması ve kimi filmlerde bu aile yapısının izlerini görmememizdir. Tsai´nin filmleri arasındaki bağlantılar ve kopukluklar, Tiago Magalhães de Luca tarafından detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Magalhães de Luca (2011), özellikle yukarıda bahsettiğimiz ve Hsiao-kang´ın ailesini içeren filmlerle *Goodbye Dragon Inn* (Bu san - 2003) ve *I Don´t Want to Sleep Alone* (Hei yan quan - 2006) gibi, Lee

[14] Yönetmenin yirmi küsür yıla yayılan kariyerinin her filminde Hsiao-Kang olarak adlandırdığı, kült oyuncusu Lee Kang-sheng tarafından canlandırılan bu karakter, her daim filmlerinin merkezindedir. Filmlerin tüm zamansal-mekânsal yönelimleri onun bedeni etrafında şekillenir. Lee Kang-sheng ile birlikte kamera önüne geçtikleri ve bu ortaklıklarına dair konuştukları *Afternoon* (Na ri xia wu - 2015) belgeselinde de yönetmen, filmlerini Lee Kang-sheng olmadan üretemeyeceğinden ve onun bedeninden nasıl ilham aldığından, yer yer duygusal bir yüzleşme seansına dönüşen belgeselde uzun uzadıya bahseder.

Kang-sheng ve Chen Shiang-chyi´nin başrolde olmalarına rağmen, karakterler arasında diğer filmlere benzer bir ilişkiselliğin olmadığı filmleri ayırt eder ve bu durumun seyirci nezdinde şaşırtıcılığını vurgular (s.133).



Şekil 3.2: Hsiao-kang karakterinin farklı filmlerden alınan görüntüleri.

Yine de tüm filmografinin organik bir bağı olduğuna dair yorum hâlâ geçerlidir. Bu bağın mevcut olmasının en önemli nedeni yönetmenin oyuncuları filmde konumlandırma şekli ve amacıdır. Tsai´nin filmlerinin özneleri, Pedro Costa´nın daha önce andığımız, Vanda ve Ventura gibi özneleriyle benzer bir konuma sahiptir. Bu filmlerde aynı oyuncular, her filmde farklı bir psikolojik yapıyı üstlenmiş farklı karakterler olarak değil, farklı sembolik ilişkiler içerisinde yer alsalar dahi, benzer bedensel enerjilere ve motivasyonlara sahip varlıklar olarak perdede yer alırlar. Magalhães de Luca (2011) da benzer şekilde, yönetmenin külliyatı içerisindeki bu bağlantı ve kopuklukların, karakterlerin psikolojik derinlikten ve kendilerini özlü bir şekilde ifade etmekten (lack of chronical laconism) yoksun yapısı nedeniyle daha da muğlaklaştığını ve bunun sonucu olarak, aktörlerin temsili performanslarından ziyade fiziksel özelliklerinin geliştiğini vurgular (ss. 133-134). Bu nedenle, örneğin,

Lee Kang-sheng ve Chen Shiang-chyi arasındaki cinsel çekim ve arzu her filmde önceki filmlere benzer şekilde yeniden kurulur, çünkü bu ilişkiyi sağlayan şey yönetmenin belirlediği karakter özellikleri değil, öznelerin sahip olduğu bedensel enerjileri dışavurma yöntemleridir. Tsai filmlerini bu enerjiyi perdeye taşımak ve öznelerin tüm eylemlerini, kendi varoluşlarına uygun bir tarzda sunmak amacıyla gerçekleştirir. Böylece aynı bedenler perdede belirdiğinde seyirciye oldukça benzer hisler geçer, çünkü seyircinin temâşâ ettiği ve empati kurduğu varlıklar değişken karakterler özellikleriyle değil, kendilerine has bedensel özellikleriyle varolurlar.

Julio Bezerra (2013), Merleau-Ponty felsefesine referanslarla oluşturduğu metninde çağdaş sinemanın yeni bir "duyarlılık" barındırdığını vurgular: "Bu sinemanın en büyük yönlendiricilerinden biri fiziksel bedenin cazibesidir. Çağdaş film, bedene farklı bir yönden bakılmasına derinlemesine bağlıdır. Tefekkür olarak, metafor olarak, temsilin deneyimsel mekanı olarak beden" (Bezerra, 2013, s. 77). Bezerra´nın bu duruma özellikle, Pedro Costa´nın *Colossal Youth* (Juventude em Marcha -2006) ve *Horse Money* (Cavalo Dinheiro - 2014) filmlerinin başkarakteri olan Ventura´ya vurgu yapması oldukça yerindedir. Bezerra (2013), Costa´nın filmlerinde bedenin önemini ve bu filmlerde Ventura´nın özgün niteliğini "Pedro Costa´nın filmleri bedenin potansiyelleri üzerine bir deneme gibidir. *Juventude em Marcha´*da bir bedenden daha gerçek/duyarlı hiçbir şey yoktur. Dikkatli olursak, tam olarak karakterler yoktur, ama bir karakteri canlandıran (Ventura) bir beden (Mario Ventura) vardır" (s. 77) diye belirtir. Bezerra´nın bu yorumu, Ventura karakterinin (Şekil 3.3) çağdaş sinemanın en özgün karakterlerinden biri olmasını sağlayan özelliğini de vurgulamış olur.

Costa´nın filmlerindeki karakterlerin oluşumu da çağdaş sinemanın en özgün işbirliklerinden biri neticesinde mümkün olmuştur. Costa, *Bones* (Ossos - 1997) filminden itibaren Porto şehrinin Fontainhas bölgesinde yaşayan Yeşil Burun Adaları´ndan (Cape Verde) göçmenlerle birlikte çalışarak filmlerini üretmiştir. Matthew Flanagan´a (2012) göre bu işbirliğinde, Costa ve onun özneleri olan Fontainhas sakinleri, Andy Warhol´un yıldızlarına benzer şekilde, kendi varlıklarının kayda alınmasıyla birer karakter oyuncusu haline gelerek bir nebze kurgusal bir çerçeve yaratmışlardır (s. 29). Bu filmlerdeki kurgusallığı sağlayan şey, oyuncuların belgeselvari şekilde günlük yaşamlarının kayda alınmasından ziyade kendi hayatlarını canlandırmalarıdır.



Şekil 3.3: Ventura´nın *Colossal Youth* ve *Horse Money* filmlerinden görüntüleri.

Costa ve Fontainhaslı göçmenler, uzun aylara ve hatta yıllara yayılan bir süreç içerisinde filmleri üretirler. Bu filmlerde özneler gerçek hayatlarında yaşadıkları mekânlarda, kendi isimleri ve karakter özellikleriyle, ve aynı zamanda aralarındaki gerçek sosyal ilişki yapısının korunmasıyla perdeye taşınırlar. Bunun yanı sıra özneler anlatacakları hikayeleri, bahsetmek istedikleri meseleleri ve kendi diyaloglarını oluşturarak filmlere hayati bir katkıda bulunurlar. Costa´nın rolü daha ziyade öznelerin kendilerini canlandırmaları için uygun koşulları sağlamaktır. *Horse Money* filmi sonrasında bir röportajda Costa, filmlerinin başkarakteri olan Ventura ile çalışma şeklini ve Ventura´nın kendi hayatının filme nasıl yansıdığını anlatır. Costa, *Horse Money* filmini çektikleri dönemde Ventura´nın bir sinir hastalığı yaşadığını ve filmde görüldüğü gibi elinin istemsiz bir şekilde titrediğini söyler.

Ventura "kendini" canlandırdığı için, sahip olduğu sinirsel problemler de filme olduğu gibi, engellenmeden yansır. Yönetmen Costa, filmde Ventura´nın tam olarak kendi yaşamını canlandırdığını söyleyerek gördüğümüzün Ventura´nın bedeni, sinirleri, elleri ve gözleri olduğunu vurgular. Ventura´nın tüm özelliklerinin düşündüğü gibi filme yansıdığını belirten Costa, oyuncusuna "Şurada dur" ve "Buraya bak" gibi basit direktifler verdiğini ama Ventura´nın kullandığı sözcüklerin, neredeyse tüm hareketlerin, zamanlamanın, kısaca her şeyin Ventura´ya ait olduğunu, daha doğrusu "Ventura olduğunu" vurgular (Bahadur, 2015, para. 10). Bu yaratım süreci tamamen Costa´ya özgüdür. Costa´nın filmleri kağıt üzerinde belgesel izlenimi vermelerine rağmen öznelerinin kendilerine has niteliği nedeniyle kurmaca-belgesel arasında bir yerde konumlanmış özgün bir yaklaşımı yansıtırlar.

Ventura´nın varlığının bu filmlerde neredeyse birebir şekilde içerilmesine ve hastalığı nedeniyle vücudunda oluşan tepkilerin filmde yer almasına yakın bir örnek de Taylandlı Apichatpong Weerasethakul´un sinemasında bulunmaktadır. Costa ve Tsai´ye benzer şekilde Weerasethakul da filmlerinde büyük çoğunlukla aynı amatör oyuncuları önemli rollerde oynatır. Yönetmenin filmlerinde en istikrarlı şekilde rol alan Jenjira Pongpas (Şekil 3.4) bunların başında gelir.

İlk olarak *Blissfully Yours* (Sud sanaeha - 2002) filminde gördüğümüz Jenjira Pongpas, bacağından sakatlanmasına sebep olan bir kaza sonrasında da yönetmenin filmlerinde oynamaya devam ederek ve ilk olarak *Syndromes and a Century* (Sang sattawat - 2006) filminde koltuk değnekleriyle ve sakatlık sonrası kısalan bacağı yüzünden dolgu tabanlı özel ayakkabısıyla yer almıştır. Buna ek olarak, yönetmenle oyuncu arasında ilişki, *Cemetery of Splendor* (Rak ti Khon Kaen - 2015) filminin öyküsünün büyük çoğunluğunu Pongpas´ın bir günlük olarak yazıp yönetmene verdiği kişisel hayatına dayanmasına dek gelişmiştir (Pongpipat, 2015, para. 5).

Pongpas´ın bu kaza neticesinde değişen fiziksel durumuna rağmen yönetmenin filmlerinde rol almaya devam etmesi ve kendi yaşam deneyimlerinin senaryoya olan katkısı, Weerasethakul´un öznesine olan bağlılığını gösterdiği gibi, filmlerinde öznelerinin klasik sinemanın karakterleri gibi oluşturulmadığını da görünür kılar.

Pongpas´ın oynadığı filmler dikkatlice izlendiğinde, sakatlığının oynadığı karakterler için özel bir anlam ifade ettiği söylenemez. Daha doğru vurgulamak gerekirse Pongpas, bacağı sakat ve yürüme zorluğu çeken bir karakteri oynamak için orada

değildir; tıpkı Ventura gibi, sadece "kendini canlandırmak" için oradadır. Bu yüzden değişen vücut yapısı da onun öznelliğince içerilen herhangi bir durumdan ibarettir ve filmin muhteviyatına olduğu gibi katılır. Klasik anlatı yapısındaki bir filmde oyuncunun bu fiziksel durumu ile filmde yer alması, büyük ihtimalle senaryoda bacağının sakatlığıyla vurgulanan bir karakterin olması ile mümkün olabilecekken, Weerasethakul´un öznesini her türlü kabulü ve *Cemetery of Splendor* filmini Pongpas´ın karakteri üzerine kurması da yavaş sinemanın klasik anlatıyla olan belirgin karşıtlığı ispatlar.



Şekil 3.4: Jenjira Pongpas´ın farklı filmlerden alınan görüntüleri.

Bu vesile ile filmin yaratıcısının, öznesinin kişisel zamanını hesaba katan ve filmin ritmini öznenin ritmi ile belirleyen yapısını da vurgulamak gerekir. Yapılan bir röportajda Weerasethakul, *Cemetery of Splendor* filminin stilini nasıl tanımlayacağı sorusuna, filmin başlarında oldukça konvansiyonel bir tempo olmasına rağmen Jenjira´nın filme hakim olmasıyla temponun Jenjira´nın zamanı haline geldiğini ve böylece yavaşlayarak düşvari bir yapıya dönüştüğünü belirtir (Ganjavie, 2015, para. 25). Bu açıklama oldukça net bir şekilde yönetmenin öznesine, onun bedenine ve zamanına olan hassasiyetini ispatlar. Weerasethakul´un Jenjira Pongpas´a olan düşkünlüğü, daha önce andığımız üzere, Costa´nın Ventura´ya ve Tsai´nin Lee Kang-sheng´e olan düşkünlüğü ile oldukça benzerdir ve bu benzerlik, yavaş sinema içerisindeki yönetmenlerin karakterlerini oluştururken ki hassasiyetin ortaklığına işaret eder.

3.2.1 Psikolojik argüman eksikliği

Yavaş sinemada karakterlerin oluşturulma yöntemine, yönetmenlerin özneleriyle olan ilişkileri esasında bakarak yaklaşımlarındaki ortaklığı göstermeye çalıştık. Bu bölümde ise öznelerin bilinçli bir şekilde, psikolojik olarak derinleştirilmeyen mevcudiyetlerini inceleyerek bunun sebebini temellendirmeye çalışacağız.

Öncelikle söylemek gerekir ki yavaş sinema incelemelerinde karakterlerin psikolojik olarak derinleştirilmediğine yönelik ifadeler, kaçınılmaz şekilde sinemada norm olarak kabul edilen klasik ve en bilindik modern anlatılara gönderip psikolojik derinliğin sinemasal temsildeki anlamına değinmeyi gerektirir. Öncelikle, neredeyse tüm sinema tarihi boyunca karakterlerin psikolojik dürtülerin kontrolünde şekillendirildiğini ve sinema eğitiminde, psikolojik argümanların katmanlılığının karakter yaratımında ulaşılması gereken asıl hedef olduğuna dair telkini hatırlatmak istiyoruz.

Bordwell ve Thompson (2011) bir film içerisinde doğal ve toplumsal nedenlerin eylemi etkileyebileceğini, ama anlatı anlayışının, eylemin "her şeyden önce *nedensel failler olarak bireysel karakterler*den ortaya çıkacağı varsayımına" (s. 102) dayandığını belirtmiştir. Klasik anlamda anlatının bu varsayım üzerinden kavranıp temellendirilmesi, filmin amacı bireyler üstü bir söyleme ulaşmak dahi olsa, bunu gerçekleştirme yolunun insandan geçmek zorunda olduğunu vurgular. Bu sebepten ötürü anlatı, "Merkezine kişisel psikolojik nedenleri alır: kararlar, tercihler ve

karakterlerin özellikleri" (Bordwell & Thompson, 2011, s. 102). Görüldüğü üzere yazarlar, klasik sinemada anlatının bireyden geçen yapısını vurguladığında dahi burada esas olarak "psikolojik" nedenlerin hesaba katıldığını belirtir.

Sanatçılar nezdinde, karakterleri psikolojik olarak çok katmanlı bir yapıda sunmanın birkaç temel getirisi olduğu söylenebilir. Bu durum ilk olarak, karakterlerin içsel çatışmaları ve değişken duygu durumları eşliğinde hikayenin izleyeceği rotanın belirlenmesini sağlar. Bu rota, karakterin "arzu"su ile motive edilir ve böylece arzu, "bir *hedef*i oluşturur" (Bordwell & Thompson, 2011, s. 102). Bunun da ötesinde, bu rota ve karakterin psikolojik durumu birbirini karşılıklı şekilde onaylar. Karakterlerin psikolojilerindeki değişim-dönüşümleri takip etmenin yolu olay örgüsü içerisindeki eylemlerini ve diğer karakterler ile olan ilişkilerini takip etme ile mümkün olurken, öte yandan bu rotanın mantıksal bir çerçeve kurup seyirci nezdinde onaylanması da karakterlerin psikolojik gelişimlerinin tutarlılığı ile geçerlilik kazanır. Kısacası karakterlerin psikolojik olarak derinlikli oluşturulması, anlatının işlerliğine katkıda bulunur. Anlatıdaki işlevsel rolünün yanı sıra, filmin temel söyleminin taşıyıcısı ya da yaratıcısının görünürdeki temsilcisi olma anlamında da karakterler, aynı zamanda sanatçıların dile getirmek istedikleri psikolojik ve felsefik argümanların taşıyıcısıdır. Çoğunlukla bu argümanlar, ana-akım klasik filmlerde genele hitap eden ve didaktik bir yanı bulunan söylemler olurken, sanat sineması alanında ise yönetmenlerin bireysel yaşamına da sıkı sıkıya bağlı düşünceler halini alır. Bu bağlamda denebilir ki psikolojik argümanlar, hem karakterlerin film içerisindeki eylemlerini hem de yaratıcıların filmleri üzerinden yansıtmaya çalıştıkları söylemlerini belirgin kılar.

Bu açıklamalardan da görülebileceği üzere gerek klasik sinema gerekse sanat sineması anlatıları, psikolojiye tutunma refleksi ile, özneyi Merleau-Pontyvari anlamda bir bilinç-beden birleşimi olarak ele almak yerine, onun büyük çoğunlukla "bilinç" olan yanını ele alır. Bu yüzden denebilir ki bu anlatılarda özne psikolojik yüklemeler ile şekillendirildiği için beden, anlatı içerisinde sadece bilinci taşıyan bir araç konumunda kalır. Karakterlerin çevreleriyle ve diğer karakterlerle olan etkileşiminde algının, ve dolayısıyla anlamın ve bilginin, bedensel varoluş sayesinde mümkün olan yapısı göz ardı edilmiştir.

Sinemada Merleau-Pontyvari anlamda bedeni fark edebilmenin güçlüğü, çelişkili görünse de, klasik ya da modern olsun, anlatı sinemasının insana olan bağlılığıyla alakalıdır. Bedenin fizyolojik varlığının ve tüm ilişkiselliklerin bedenden itibaren

kurulabileceği gerçeği göz ardı edilir, çünkü beden perdede "her daim" göz önündedir. Sinema her zaman karakterler üzerinden şekillendiği ve görüş alanımızda sürekli bedenler olduğu için, bu gözlemin, bedeni her zaman elimizin altında tutmamızı sağladığına dair bir yanılgıya düşeriz. Bedenin unutulduğunu dile getirirken vurgulamaya çalıştığımız durum, öznenin, bedeniyle dünyaya katılmasının ve diğer özne, nesne ve mekânlarla bedeniyle karşı karşıya gelişinin unutulmasıdır. Bugüne dek sinema, tamamen olmasa da çoğunlukla, öznelerin dünyaya bilinçleri ile katıldığı bir temsil aracıyken, beden bu bilincin taşındığı nesne konumunda kalarak geri plana atılmıştır.

Bu anlamda, Merleau-Ponty´nin felsefe özelinde ifade ettiği bedenin unutuluşu ve öznelerin tamamen bilinçsel bir varlığa indirgenmesi mevzusu, dikkat edilirse, sinemada bedenin geri plana itilmesi ve karakterlerin düşünsel bir varlığa indirgenmesine neden olan kültürel durumla oldukça benzerdir. Merleau-Ponty´nin, öznenin dünyayı bedeniyle algılayan bir varlık olduğundan hareket eden ve özneyi beden-bilinç birleşimi olarak tekrar ele almamızı sağlayan düşünce yapısıyla, yavaş sinemanın yönetmenlerinin, sinemada unutulmuş olan bedeni ön plana çıkararak bir bağ kurduğunu belirtebiliriz.

Bedeni ön plana çıkarma ve onu gözlemleme eğilimi, psikolojik argümanlar aracılığıyla kurulmuş mantıksal neden-sonuç yapılarını ve psikolojik olarak derinleştirilmiş karakter yaratımını bir kenara bırakmayı gerektirmiştir. Yavaş filmleri duyusal gerçekçilikleri açısından ele alarak bu filmlerin hem nesnelerin materyal yüzeylerine hem de öznelerin tenlerine yönelik bir bakış geliştirdiklerini tespit eden Tiago Magalhães de Luca (2011), çoğunlukla amatörler tarafından canlandırılan karakterlerin psikolojik niteliklerden yoksun olduğunu vurgulayarak onları "az ve öz (laconic), kayıtsız (listless), ifadesiz (impassive)" (s. 27) olarak tanımlar. Özneler çoğu kez sıradan durumlar içerisinde sunularak kendi günlük yaşamlarıyla ve kişisel dertleriyle meşgul bir yapıda gözlemlenir. Bu filmlerde sergilenmekte olan şey, karakterlerin psikolojik özelliklerinden ziyade fiziksel özellikleri ve fizyolojileridir (Magalhães de Luca , 2011, s. 27). Öznelerin kişisel sıkıntıları ve açmazlarını, başlarından geçen travmatik olaylar aracılığıyla ve seyircinin duygusal bir özdeşleşim yaşayarak manipüle edilebileceği bir mesafesizlik ile kuran klasik anlatı metotlarının aksine yavaş sinemada öznelerle aramızda her zaman daha yetkin ve dışarıdan bir gözlemi mümkün kılan belirli bir mesafe

bırakılır. Bu sayede hikaye hakkında sürekli yeni gelişmelerin olduğu ve karakterlerin ruhsal durumlarının kısa süreli planlar ve yaklaşan-uzaklaşan hareketli kadrajlar aracılığıyla inşa edilip vurgulandığı dinamik bir anlatımın yerine, uzun planlar aracılığıyla, yavaş bir tempoda hareket eden bir anlatı yapısı önerilmiş olur ve seyirciye, gözlemlediği öznelerin ve mekânların varoluşlarını özümseyebileceği ve üzerine düşünebileceği yeterli süre tanınır.

Bu bakış açısından yavaş filmler incelendiğinde, yaratıcıların öznelerin varoluşunu gözlemleme amacıyla onları belirli mekân ve ilişkiler ağı içerisinde kayda almakla yetindikleri söylenebilir. Sanatçılar, kendi kişisel yaşamlarına ait deneyimleri filmin içeriğine dahil etmek istediklerinde dahi bunların didaktik psikolojik söylemlere dönüşmediği; bu deneyimlerin filmin öznelerinin deneyimlerine gönderen bir etkileşim kurduğu ya da film için sadece genel bir tema sağladığı görülmektedir.

3.2.2 Dramatik olmayan oyunculuk ve diyalog

Bir önceki bölümde yavaş sinemada yönetmenlerin filme olan yaklaşımlarında psikolojik argümanlara başvurmadığını ve karakterleri oluştururken onların psikolojik çatışmalarını ortaya çıkarmaya yönelik bir yaklaşım yerine bedensel özelliklerine vurgu yapan bir yaklaşımı tercih ettiklerini belirtmiştik. Karakterlerin Bordwell ve Thompson´ın bahsettiği anlamda bir arzu ve bunun neticesinde doğan bir hedeften azade olmaları nedeniyle, yavaş filmlerde anlatının, kurgusal olay dizileri yerine öznelerin günlük yaşam deneyimleri ile motive edildiğini vurgulamıştık. Bu bölümde ise psikolojik argümanların reddinin oyuncu performanslarına ve oyuncuların diyaloglarına ne şekilde etki ettiğini göstermeye çalışarak bu eksikliğin pratikteki görünümlerini değerlendireceğiz.

Gerek yavaş sinema gerekse farklı sinema türleri üzerine incelemelerde, psikolojiden arındırılmış oyunculuk konusu tartışıldığı zaman sık sık Robert Bresson ve onun "model" diye adlandırdığı oyuncularıyla çalışma biçimi dile getirilir. Biz de burada Bresson´un stilinden kısaca bahsederek yavaş sinemada oyunculuk ve diyalog kullanımını, klasik sinema ve Bresson stili arasında bir yere konumlandırıp anlamaya ve yavaş sinemanın diğer özellikleriyle olan uyumunu ortaya koymaya çalışacağız.

Öncelikle belirtmek gerekir ki Bresson´un minimalist stili tüm sinema tarihi boyunca görülebilecek en radikal biçimlerdendir ve oyuncularıyla olan çalışma yöntemi de klasik oyunculuk metodlarının tam zıttı olması nedeniyle her zaman dikkat çekici

olmuştur. Yönetmenin kendine has imgeler yaratmasını sağlayan en önemli özelliği, kadrajlarını, bedeni görülmedik bir tarzda kesen ve "eller" üzerinden bir iletişim yöntemi öneren bir fragmantasyon yapısı benimsemesinde yatar. Bu fragmantasyon yapısınının dekadrajlar ürettiğini belirten Gilles Deleuze (2014), yönetmenin farklı birkaç filminden hareketle elin işlevini, "Yönlendirme işlevini kaparak yüzü gözden düşürdüğü bir mekânın, dokunma yoluyla, parça parça inşa edilmesidir" (s. 147) diye tanımlar. Bu tanımdan da görüleceği üzere Bresson, her zaman bedeni ön plana koymuştur ama beden onun için her an parçalanıp yeniden inşa edilebilecek bir şeydir. Bresson öznenin görünür bedenini onun üzerine düşünmek için parçalayıp inşa eder ve böylece öznenin dünya ve diğer öznelerle olan ilişkisini kendi bakış açısından kurmaya çalışır. Bunun yanı sıra Bresson, özneyi kendisi yapan duygusal niteliklerden de arındırır ve böylece psikolojiden arındırılan, içi boşaltılmış modellere ulaşır. Çoğunlukla amatör oyuncularla çalışılarak oluşturulan bu modeller ışığında Andre Bazin (2013), Bresson sinemasını "Ancak onun ilgilendiği varlığın psikolojisi değil, fizyolojisidir. Oyuncuların yavaş temposu, hareketlerin isteksizce yapılması, bazı davranış kalıplarının ısrarla tekrar edilmesi izleyenlere yavaş hareket eden bir rüya yaşatır" (s. 124) şeklinde ifade etmiştir.

Bazin´in ifade ettiği üzere, Bresson´un psikolojiyi bir kenara bırakarak tempoya ve fizyolojiye yaptığı vurgu, önceki bölümlerde dile getirdiğimiz, yavaş sinemada bedenin kullanımına dair ifadelerimizi hatırlatmaktadır. Bresson´un bedene yüklediği anlam ile yavaş sinemanın bedene yüklediği anlam arasında bir ortaklık olsa da belirgin bir fark da vardır. Klasik anlatılar öznenin bilinç olan yanına vurgu yapıp bedensel varoluşu geri planda bırakırken Bresson tam zıttı kutupta yer almış, öznenin bilinç olan yanını geri planda bırakarak fizyolojik varlığı ön plana çıkarmıştır[15]. Yavaş sinemada öznenin konumu ise Merleau-Pontyen anlamda, öznenin bir bilinç-beden birleşimi olma niteliğine yakındır. Çünkü yavaş sinemada özneler, araştırmacıların genel olarak vurguladığının aksine psikolojiden tamamen arındırılmış değillerdir; daha ziyade, klasik anlatı yöntemlerinin dayattığı, bir yaratıcının eliyle, "dışsal" olarak onlara yüklenen ve karakterleri psikolojik olarak derinleştirerek filmlerde konumlanmalarını sağlayan psikolojik "fazlalıklardan" arındırılmışlardır. Böylece, öznelerin duygusal-psikolojik niteliklerinden Bressonvari bir şekilde arındırılmadıkları, ama bu niteliklerin ön plana çıkarak sivrilmesine ve

[15] Bresson´un aşkın (transandantal) imgeler yaratmış olduğu söylenegelmiştir. Bu anlamda Bresson, öznelerin bilinç olma halini törpüleyip bedeni ön plana çıkarmış olsa da, bunu özneler üstü bir bilinçlilik halini görünür kılmak için yaptığı söylenebilir.

film anlatısına hakim olmalarına neden olacak kompleks karakter yaratımından ve hikaye kurgularından da uzak durulduğu söylenebilir. Öznelerin duygusal-psikolojik niteliklerden tamamen arındırılıp ifadesiz hale getirildiklerine dair söylem problemlidir, çünkü çoğu kez öznelerin hislerini sözlü olarak dışavurmayışlarına -yani pek konuşkan olmayan, sessiz bir yapıda olmaları- dayanır ve gözlemcinin (bu hem yönetmen hem de seyircidir) doğal gözlem sürecinde özneyle olan "mesafe"sini görmezden gelir. Burada asıl mesele, öznenin seyircininin bakışına nasıl sunulduğuyla ilgilidir. Söylemek gerekir ki yavaş sinemada yönetmenler, öznelerini gözlemleme sürecinde onlarla aralarında hep bir mesafe bırakmışlar ve özneyi bir bütün olarak -bedensel ve zihinsel bir bütün- algılamaya çalışmışlardır (bu akla Merleau-Ponty´nin de sık sık değindiği Gestalt psikolojsini getirir). Bu yaklaşım sayesinde sanatçı, öznesini duygusal niteliklerden tamamen yoksunmuş gibi göstermek ya da bu nitelikleri yoğunlaştırarak vurgulamak gibi iki uç yerine, sade ve daha doğal bir bakış açısından ve uzun-kesintisiz bakışlarla gözlemleme konumunu kabullenmiştir. Bu gözlem noktasından seyircinin görebildiği ve duyabildikleri, özneye dair kavrayışını belirler, fakat bu kavrayış, öznenin niteliklerini tam olarak ortaya çıkaracak ve veri haline getirecek bir analitik bakış açısı değildir. Bu nedenle, yavaş filmlerde öznelerin gereğinden fazla vurgulanmayan psikolojik-duygusal nitelikleri, çoğunlukla klasik anlatının çeşitli psikolojik verilerle oluşturulan ve psikolojik olarak derinlikli diye nitelendirilen, girift karakter yapılarından oldukça farklı şekilde algılanmalarına ve ifadesiz-duygusuz diye tanımlanmalarına neden olmuştur. Yavaş sinemanın bu yaklaşımı sayesinde, yani özneye bütüncül bir bakış açısından yaklaşılması nedeniyle, öznelerin duygusal-psikolojik niteliklerinin ifadesinde bir gerileme ortaya çıkar ve genel olarak sinemada geri planda kalmış olan bedenin aynı oranda ön plana çıkması sağlanarak sinemasal temsilde bir dengeye ulaşılmaya çalışılır.

Emre Çağlayan (2014), yavaş sinemada yönetmen ve onların daimi oyuncuları arasındaki ilişkinin İtalyan Yeni Gerçekçiliği ile olan dikkat çekici benzerliğinden bahsedip amatör oyuncular tarafından canlandırılan çok sayıdaki karakterin, görsel ve fiziksel özellikleri ya da yönetmenle olan yakın ilişkisi nedeniyle seçildiklerini vurgular (s. 15). Özneler, yoğunlaştırılmış bir hikaye anlatımı yerine günlük yaşam deneyimlerini yansıtan bir yönelim içerisinden sunuldukları ve oyuncuların kendi davranışsal özelliklerini ve deneyimlerini (önceki bölümlerde değindiğimiz, Vanda

Duarte, Ventura, Lee Kang-sheng ve Jenjira Pongpas örneklerinde olduğu gibi) beraberlerinde filme taşıyabilmelerine imkân tanıyan sanatçıların elinden çıkması nedeniyle yavaş sinema, gerçekçi bir gözlem sineması halini almıştır.

Karakter oluşumu bölümünde örneklerle değindiğimiz ve bu ilişkilerin bazılarını incelediğimiz bu durum, yavaş sinemanın oyunculuk stilini de belirleyen olgu olmuştur. Yönetmenlerin oyuncularını tercih etme sebepleri onların görünüşü, kendilerini ifade etme şekilleri ve farklı filmlerde birlikte çalışabilme imkanlarına verdikleri önemle belirlenmiştir. Bu yüzden, bu amatör oyuncuların klasik anlamda oyunculuk yetenekleri önemsenmez. Onların kamera önünde oynamaktan ziyade kendilerini var etmeleri, kendi öznellikleri ile var olmaları beklenir. Aynı oyuncuların farklı filmlerde aynı karakterleri canlandırması - örneğin Ventura´nın filmlerde hep kendisini ya da Lee Kang-sheng´in Hsiao-kang karakterini oynaması- bu yaklaşımı net bir şekilde gösterir. Yavaş bir tempo yardımıyla sağlanan gerçekçi-doğal bir gözlem tavrı içerisinde, dramatik olaylarla motive edilmeyen ve öznelerin zaman-mekân sürekliliğine hassasiyet gösteren bu filmlerde dolayısıyla oyunculuk - amatör oyuncuların varlığının da etkisiyle- oldukça yalın ve gösterişsiz bir hâl almıştır.

Dramatik olarak ilerleme amacı gütmeyen anlatı yapısı sayesinde yavaş sinemada diyaloğun işlevi de klasik kullanımdaki işlevinden oldukça farklı bir hale bürünmüştür. Genel olarak sinemada diyalog, karakterler arasındaki sıradan paylaşımları yansıtma gibi bir temel özelliğinin yanı sıra, dramatik yapının ilerleyebilmesi ve karakterler arasındaki çatışmaların görünür kılınması gibi anlatının işlerliğine hizmet eden bir özelliğe; ayrıca, yaratıcılarının düşüncelerini oyuncuların sözleri ile harmanlayarak karakterlerin ağzından dile getirmek gibi bir işleve de sahiptir. Bu anlamda diyalog kullanımı, hikayeye uygun olarak yoğun ya da az, nasıl kullanılırsa kullanılsın her zaman ya hikayeye ya da karakterin psikolojik-duygusal durumuna dair bir veri sunmak amacıyla kurgulanır.

Yavaş sinemada ise diyaloğun (aynı şekilde monologun) anlatıyı ilerleten, karakterler arası çatışmaları-hesaplaşmaları görünür kılan ya da didaktik söylemler içeren yapısını neredeyse hiç göremeyiz. Bunun sebebi de açıkça, anlatının dramatik olaylar aracılığıyla oluşturulmaması ve karakterlerin olaysız bir atmosfer içerisinde sunularak dış dünyayla ilişki kurma biçiminin farklılaştırılmasıdır. Şunu da vurgulamak önemlidir ki, burada diyalog hakkında söylediklerimiz, diyalogların

sadece niceliğinden çıkarılabilen bir yargı değildir. Diyalog bazı yavaş filmlerde hiç yokken bazılarında ise bir klasik anlatı filmine yakın miktarda bolca kullanılır. Buna örnekler vermek gerekirse, Pedro Costa gibi yönetmenlerin filmlerinde oyuncuların kendi hayatlarına dair -daha önce belirttiğimiz üzere oyuncular tarafından belirlenen- yoğun diyalog ve monologlara şahit olduğumuz anlar sıklıkla bulunmaktadır. Çünkü Costa´nın özneleri sözel bir kültürden gelen, bir mahallede birbirleriyle sıkı ilişki içerisinde yaşamaya çalışan ve anlatacak oldukça fazla hikayesi olan öznelerdir. Bu hikayeler aracılığıyla özneler kendilerini yeniden var eder. Tsai Ming-liang filmlerinde ise özneler iletişimsizlikten muzdarip bir hâlde, çoğunlukla yalnızdır. Özneler sürekli bir bedensel iletişim ve teması arar, bu nedenle diyalog, sadece bazı anlarda karakterler arasındaki kısa ve basit bir konuşmadan ibaret olarak kalır.

Bu örneklerden de anlaşılacağı üzere diyaloğun yapısı ve kullanılma niyetindeki farklılık, önemli olan unsurdur. Bu yüzden, diyaloğu sadece uzunluğu ya da sıklığı gibi faktörlerle açıklamak yanlış olur. Yavaş sinemada kullanımı da öznelerin kendilerini perdede var edişlerinin bir veçhesi halini alır. Bu nedenle diyaloğun hikayeyi ilerleten, dramatik etkiyi arttıran ve sanatçıların düşüncelerini dışavuran bir araç olma niteliğinin değiştiği ve filmlerin diğer unsurlarıyla birlikte ele almanın önemli olduğu bir özellik kazandığı söylenebilir.

3.3 Zaman-Mekân Sürekliliği ve Yavaşlık

Yavaş sinemada zaman-mekân, Bordwell´in klasik sinema özelinde tanımladığı şekliyle, hikayenin gerektirdiği bir anlatısal zaman-mekân olmaktan ziyade Merleau-Ponty fenomenolojisine uygun, insanın dünyayla birlikte, dünyaya yapışık halde varoluşunu gösteren bir "mekân" ve insanın dünyada varoluşu ile oluşmuş bir içsellik anlamında "zaman" olarak tanımlanabilir. Tezin önceki bölümlerinde, özellikle filozofun düşüncelerinin temel örneklerini verdiğimiz kısımlarda, zaman-mekân-özne (beden) hakkındaki kimi temel tanımlarını belirtmiştik. Bu unsurların çok temel bir öneme sahip olması nedeniyle, Merleau-Ponty´nin incelemelerinin farklı bölümlerinde sürekli olarak zaman-mekân-özne(beden) unsurlarının birarada olma, birbirini içerme ve parçalanamaz olma durumu tekrar tekrar dile getirdiğini görürüz. Bu yüzden, bunları sinema bağlamında değerlendirmeye geçmeden önce, filozofun bu unsurlar hakkındaki yorumlarını daha detaylı bir şekilde aktarmak yerinde olacaktır.

Merleau-Ponty (2017) bedeni ve bedenin işlevini, "Dünyada-var-olmanın aracıdır ve bir bedene sahip olmak, bir canlı için belirli bir ortama katılmak, kimi tasarılarla iç içe geçmek ve sürekli olarak oraya bağlanmaktır" (s. 127) diye tanımlamıştır. Zaman-mekân da farklı bağlamlarda yapılabilecek onlarca tanımın yanı sıra, Merleau-Ponty felsefesinde en öncelikli olarak, bedenle olan ilişkilerinde belirmiş olan unsurlardır. Daha önce alıntıladığımız üzere, Merleau-Ponty (2017) zamanın mümkünatının özneye bağlı olduğunu "Özne, zamandır" (s. 549) diyerek belirtmiş ve öznenin olmadığı bir dünyada zaman kavramının anlamını yitireceğini vurgulamıştı. Husserl´den aldığı geçmiş-şimdi-gelecek yapılarına dair düşüncelerini de geliştiren Merleau-Ponty (2017), bu yapıların oluşmasını, "Bedenim zamanın sahibi olur, bir şimdi için bir geçmişi ve bir geleceği var eder, zamana maruz kalmak yerine onu yapar" (s. 327) diye tanımlamıştır. Kısaca dünyada olmanın zorunlu bir getirisi olarak özne, deneyimini geçmiş-şimdi-gelecek ayrımlarıyla konumlandırır. Oldukça aşikar ki, filozofun mekân hakkındaki düşüncesi de zamanla ilgili düşüncesinden ayrılmaz, çünkü bu ikisi yapılarından ötürü bir arada bulunması gereken unsurlardır.

Merleau-Ponty en önemli vurguyu bedenin zaman-mekânla hemhâl bir şekilde, parçalanamaz bir aidiyet ilişkisi içerisinde bulunuşuna yapmıştır. Merleau-Ponty´e (2017) göre, "Bir bedenim olduğu ve ondan geçerek dünyada eylediğim ölçüde, mekân ve zaman benim için yan yana konmuş bir noktalar toplamı değildir...ben mekânın içinde ve zamanın içinde değilim; mekânı ve zamanı düşünmem; ben mekâna ve zaman aitim, bedenim onlara uyar ve onlarla bütünleşir" (s. 203). Bu bütünleşik yapı sayesinde, öznenin yaşam dünyası üzerindeki tüm yönelimlerinin, diğer öznelerle ve nesnelerle kurduğu tüm ilişkilerin bir zaman-mekân boyutuna bağlı olduğu gerçeğiyle yüzleşiriz. Bu da hangi bağlamda olursa olsun, özne-beden hakkında söylenecek her şeyin bu boyutu hesaba katması gerektiğini ve öznenin sadece bilinç olma özelliğini vurgulayan her türlü söylemin bu bütünleşik yapıya karşı çıkan bir tavır geliştirip yanılgıya düşeceğini gösterir.

Çağdaş sinemacıların bedeni temâşâya olan yönelimleri, bedeni ancak mekânla ve diğer bedenlerle ilişkisi içerisinde kavrayabileceklerinin ayırdına varmaları sayesinde mümkün olmuştur. Bu kavrayış aynı zamanda sinemacıların, öznelerin eylemlerini, montajın dayattığı soyut zaman anlayışının yerine insanın doğal algısına yakın, insanı tek referans olarak kabul eden bir zaman anlayışını benimsemelerini de gerektirmiştir. Andre Bazin´e (2013) göre montajın kullanılma amacı, "duyuların ve

anlamların yaratımı"dır (s. 37) ve bu nedenle montajı, "soyut bir anlam yaratıcısı" (s. 57) olarak tanımlamıştır. Montaj işlemiyle zaman-mekânsal parçalar bir araya getirilir ve bu durum hem filmin öznelerinin zaman-mekân-beden bütünlüğüne zarar verir, hem de seyircinin gözleminin doğrudanlığını bozarak zaman deneyimini doğal algılanımın dışına çıkarır. Yavaş filmlerde ise sahne içi montaj çoğunlukla tamamen iptal edilir, nadiren uygulandığında ise soyut bir anlam yaratımınından ziyade mekânı farklı bir bakış açısıyla görme gereksiniminden kaynaklanır. Belirtmek gerekir ki bu yaklaşımın da yansıttığı üzere yavaş sinema sanatçılarının ortak eğilimi, bir anlam ya da psikolojik görünüm yaratmak değil, öznelerine kendi kendilerini var edebilme imkanı sağlayan bir zemin oluşturmak ve sinemayı gerek kendileri gerek de seyirciler için bir deneyim süreci olarak ele almaktır.

Öznenin zaman-mekân deneyiminin sürekliliğini parçalamadan perdeye taşımak gerektiğine dair ortak yönelim, bunun aracı olarak uzun-kesintisiz çekimlere yönelmiştir. Bazin (2013) sinemanın erken döneminin en önemli yönetmenlerinden Friedrich Wilhelm Murnau´nun *Tabu* (1931) filminde yer alan bir geminin kesintisiz bir çekimle gösterildiği sahneye vurgu yaparak bu yöntemi, "Gerçeğe hiçbir şey katmaz, onu değiştirmez, onun yapısal derinliğini bozmaya çalışmaz" (Bazin, 2013, s. 37) diye tanımlamıştır. Bazin´in kullanılan bu uzun çekime dair tanımı, bu tekniğin tam olarak yaşamdan bir anı müdahale etmeden yansıtabilme özelliğini oldukça iyi vurgular. Bu sebeplerden ötürü yavaş sinemada, öznenin bedensel bütünlüğünü ve çevresiyle olan etkileşimini hesaba katan ve seyirci nezdinde, öznenin filmdeki varlığının en dolaysız yoldan gözlemlenmesine aracı olması bağlamında da kesintisiz ve durağan-yavaş hareket eden kamera kullanımı en çok tercih edilen yöntem halini almıştır[16].

Zamanı ve mekânı parçalayarak tekrar yapılandırmaktan mümkün olduğunca kaçınan ve anlatıyı klasik metodlardan arındıran yavaş filmler, öznenin içsel zaman deneyimine daha çok yaklaşabilmiş ve öznenin zaman-mekânla ve diğer öznelerle olan ilişkisini görünür kılmaya çalışmıştır. Teknik olarak öznenin, uzun-kesintisiz-durağan kamera kullanımı ile dışavurulan deneyimi, türe adını veren yavaşlık tanımına kaynaklık eder. Bu yavaşlık temelinde, sinemada klasik anlatılara nazaran

[16] Tekrar vurgulamak gerekir ki, yavaş sinemanın uzun çekim ve durağan-az hareketli kamera kullanımı, modern sinemanın birçok filmiyle ortaklık taşımaktadır. Fakat, özneyi bu denli filmin merkezine taşımak ve tüm zaman-mekân deneyimini özne üzerinden belirlemek yavaş sinemaya özgüdür. Modern dönem filmlerinde ve genel anlamda sanat filmlerinde mekânın sembolik işlevi ve zaman-mekân parçalarına yönelik auteur konumundaki yönetmenin yüklediği anlamların yoğunluğu bu çekimlerin içeriğine ve amacına şekil veririken, yavaş sinemada zaman-mekân unsuru özne-bedenin gözlemlenişine yönelik arı bir tutumla ilişkilidir.

daha sakin, telaşsız ve tamamen özneye odaklanmayı sağlayan yavaş bir temponun belirmesinden ibarettir. Açıkçası bu karşılaştırma üzerinden gidilmediğinde yavaş teriminin anlamı muğlaklaşabilir. Yavaş sinemanın temposu doğal algılanımı sürdürebileceğimiz ve özneyi doğrudan temâşâ edebileceğimiz bir sakinliği içermektedir; fakat bu sakinlik bilinçli bir yavaşlığın değil, güvenilir bir doğallığın sonucunda üretilmiştir. Yavaş olarak isimlendirilmesi, klasik ve modern anlatıların neredeyse tamamından daha çok durgun görüntü, radikal uzunlukta çekimler ve telaşsız hareket eden özneler içermesine bağlıdır ve bir kıyaslama sonucunda, yavaş tanımının türü en doğru tanımlayan ifade olduğuna dair çoğu araştırmacı ve sinema yazarı mutabık kalmıştır.

Bir sonraki bölümde bu başarıya ulaşmış bazı filmlerin, bu unsurları nasıl ele aldıklarını ve öznelerinin zaman-mekânla olan bağını nasıl sinemalaştırdıklarını bazı filmlerden örneklerle inceleyeceğiz.

3.3.1 Mekânın tanımlanması ve özne ile ilişkisi

Yavaş sinemada mekân, öznelerin yaşam alanlarını kimi zaman en izbe ayrıntılarına dek ve onların eylemlerinin doğal süreçlerini kesintiye uğratmayan uzun çekimler vasıtasıyla sunan bir yönelim fikri ile şekillenmiştir. Asıl hedef bir mekânı sadece göstermekten ziyade mekânın insanlarla hemhal olmuş, karşılıklı olarak birbirlerini var eden yapılanışının algılanmasını sağlamaktır. Bu nedenle izleyicinin mekânı ikincil bir olgu olarak kavrayıp seyretmesi yeterli olmaz. Denebilir ki seyirci mekâna maruz kalır ve filmin anlatısını algılayabilmenin yolu öznelerle mekanın ilişkisini algılayabilmesinden geçer.

Yavaş sinemada yaşam perde üzerinde oluşa bırakılmış gibidir. Burada devinimler, klasik sinemanın "bilgi" aktarmak için kullandığı yöntemlerden biri olarak değil, karakterlerin "kendileri" olmalarını sağlayan bir tarzda vuku bulurlar. Karakterler mekâna yapışmış halde perdede yer alırlar. Seyircinin bu yapışmayı-birlikteliği algılaması hayatidir, çünkü filmin anlamı ve deneyimi hikayeyi takip ederek değil, bu ilişkiyi gözlemleyerek oluşacaktır. Bu nedenle seyirciye bu ilişkiyi algılayabilmek için uygun koşulları oluşturabilme kapasitesi sayesinde mekân unsuru, filmin en temel unsurlarından biri haline gelmiştir. Bu yönelim içerisindeki sinemacılar mekânı hikayeye ev sahipliği yapan elverişli bir plato olarak değil, kendilerinin de içselleştirdikleri ve film öznelerinin varoluşuna yapışık, hissin ve anlamın bu birlikte

oluş sayesinde ortaya çıktığı temel yaşam alanı olarak görmüşlerdir. Bu yaşam alanı, bu özelliklerinden ötürü Merleau-Pontyvari bir varoluşa sahiptir ve filozofun ten ontolojisi olarak tanımlanan, öznenin dünyayla, diğer özneler ve nesnelerle kurduğu ve her an yeniden kurulan karşılıklı bir ilişki olarak ele alan kavrayışına uygun düşmektedir.

Tanımladığımız bu mekân kullanımı, şaşırtıcı olmayan bir şekilde, çoğunlukla günlük yaşam alanlarının vurgulanışıyla mümkün olmuştur; fakat her yönetmenin kişisel deneyimlerini de aynalayan kendilerine has bir kavrayıştan da söz etmek gerekir. Burada mekân kullanımına Tsai Ming-liang ve Apichatpong Weerasethakul filmlerinden örnekler vererek yönetmenlerin kendilerine has yaklaşımları ışığında filmlerinin öznelerinin mekânla kurdukları ilişkiyi anlamaya çalışacağız.

Yavaş sinemada öznelerin saf, psikolojik olarak yüklenmemiş mevcudiyetleri sayesinde fiziksel varoluşlarının ön plana çıktığını daha önce belirtmiştik. Tiago Magalhães de Luca (2011), Tsai Ming-liang sinemasını tanımlarken bu durumu örnekler ve anlatısal momentumun ve psikolojinin eksikliğini anarken bununla birlikte insan fizyolojisine ve bedensel ihtiyaçlara odaklanışı da eşit olarak anmak gerektiğini söyler (s.117). Gerçekten de yazarın bu vurgusu hiçbir zaman bir kenara bırakılmamalıdır. Bedensel ihtiyaçlar sonucunda bunlara bağlı olarak gerçekleşen eylemlerin ve bu eylemlerin mümkün olduğu mekânların ön plana çıkması, tam da karakterlerin psikolojik derinlikle tanımlanışlarından vazgeçildiği anda nitelikli bir şekilde mümkün olmuştur.

Magalhães de Luca´nın (2011) belirttiği üzere Tsai, tamamen fizyolojiye indirgenmiş bir bedeni ön plana yerleştirir (s. 158). Bu tavır sayesinde, klasik sinema filmlerinde kolay kolay karşılaşmadığımız, çoğunlukla seyirciye bilgi verici olmadığına inanılan ve kimi zaman gösterilmesinin uygunsuz olduğu düşünülen temel fiziksel ihtiyaçlara yönelik eylemler Tsai Ming-liang filmlerinde çok temel öğeler hâlini alarak yoğun bir şekilde sunulmuştur. Yönetmenin özneleri, genel anlamda yalnız olmalarıyla da ilişkili bir şekilde, çoğu kez kendi bedenleriyle baş başa kalır ve özellikle bu anlarda seyirci, öznelerin bedenlerini ve fiziksel eylemlerini kesintisiz, oldukça ayrıntılı şekilde temâşâ eder[17]. Bu eylemler, yeme-içme, tuvalet ihtiyacını giderme, cinsel

[17] Özellikle yönetmenin tüm filmlerinde "Hsiao-Kang" karakterini oynayan Lee Kang-sheng, sinemaya Tsai Ming-liang ile başlamış; başka yönetmenlerin filmlerinde sınırlı sayıda roller oynamıştır. Oyuncunun konumu tüm filmografisine rağmen amatör olarak değerlendirilebilir, çünkü profesyonel oyuncuların kariyerlerinin aksine tek bir yönetmenin oyuncusu olarak tanınmış ve filmlere oyunculuk becerisi ile değil, fiziksel varlığıyla yer almıştır.

ilişkiye girme, yıkanma, mastürbasyon yapma gibi tüm insanların benzer şekilde gerçekleştirdiği eylemler olabileceği gibi, öznelerin cinsel kimlikleri, hastalıkları, ruhsal durumları ya da fiziksel kusurlarıyla da alakalı eylemler olabilmektedir. Bu tür kişisel eylemlerin çeşitliliği de mekân kullanımının geniş bir yelpazeye yayılmasıyla paralel seyretmektedir. Öznelerin tek başlarına gerçekleştirdiği eylemler daha ziyade ev içi mekânların sınırları içerisinde gerçekleşirken yemek yeme, alışveriş ve çalışma gibi günlük yaşama dair kimi eylemler, bunun yanı sıra, cinsellik için partner arayışı ve açık-kapalı kamusal alanlarda, şehrin kuytu ve metruk yerlerinde gerçekleşen avare şekilde dolaşmalar dış mekânlarda gerçekleşerek mekân çeşitliliğini sağlamıştır[18]. Öznelerin en günlük ve sıradan eylemlerinin dahi uzun uzadıya ve dikkatlice sunulması, elbette eşzamanlı olarak bu eylemlerin gerçekleştiği mekânların da aynı özenle gözlemlenmesi anlamına gelmektedir.

Tsai´nin filmleri bir hikayeden ziyade genel olarak bir tema ya da sembolik denebilecek bir figür ekseninde yapılanmıştır ve bu sembolik figür öznelerin eylemlerini yönlendiren ve filmin mekânlarını belirleyen bir etkiye sahip olur. *The River* (He liu – 1997) filminde Hsiao-kang´ın tutulduğu şiddetli boyun ağrısı, *The Hole* (Dong, 1998) filminde döşemede oluşan delik, *What Time Is It There?* (Ni na bian ji dian – 2001) filminde Hsiao-kang´ın saat takıntısı, The Wayward Cloud (Tian bian yi duo yun – 2005) filminde kuraklık nedeniyle suyun ikamesi olarak sunulan karpuzun insanlar için bir fetiş nesnesi haline gelişi ve *I Don´t Want to Sleep Alone* (Hei yan quan - 2006) filminde özneler arasındaki ilişkinin sembolüne dönüşen yer döşeği, bu tür figürlere örnek olarak gösterilebilir. Bunların yanı sıra Tsai´nin neredeyse tüm filmlerinde "su", en belirleyici etkiye sahip olan unsurdur. Su çoğunlukla aşırılığıyla filmlerin yapısında belirir ve öznelerin yaşamına, yaşadıkları mekânları doğrudan etkileyerek dahil olur. *The River* filminde su, Hsiao-kang´ın girdiği kirli nehir formunda belirip onun hastalığına sebep olurken aynı zamanda hiç durmadan yağan yağmur, ailenin yaşadığı eve tavanlarından sızar ve aile için mücadele edilmesi gereken mikro bir afete dönüşür. *The Hole* filminde de benzer şekilde hiç durmayan yağmur özneleri yaşadıkları binaya hapseden bir atmosferik etkiye dönüşürken döşemede oluşacak deliğe de su tesisatındaki bir sızıntı neden olur.

[18] Tiago de Luca, *Realism of the Senses* isimli doktora tezi çalışmasının *Same Difference* başlıklı bölümünde Tsai´nın farklı filmlerinde kullandığı benzer mekânların bir dökümünü yapmıştır.

Yukarıda değindiğimiz günlük eylemlere odaklılık ve sembolik bir figürün varlığının yanı sıra Tsai´nin sinemasının önemli özelliklerinden olan, şehir yaşamının doğal felaketlerden etkilenmesi ve böylece bazı tuhaf olayların vuku bulması; ayrıca yönetmenin bazı filmlerinde kotardığı fantastik müzikal sahnelerin gündelik yaşamın bayağı mekanlarında sahnelenişi ile oluşan absürdlük de özellikle vurgulanması gereken unsurlardır. Bu unsurların tümünü oldukça etkileyici bir şekilde harmanlayan *The Hole* filminin daha detaylı analizi bizi öznelerin yaşadıkları ortamla olan karşılıklı ilişkilerini gösterir (Şekil 3.5).



Şekil 3.5: *The Hole* filmindeki döşemedeki delik sayesinde kurulan iletişime örnek sahne görselleri.

The Hole filminin açılışında radyodan duyulan ses, insanları kolayca etkisi altına alan bir milenyum virüsünden bahseder. Filmin ana özneleri bir toplu konutta altlı

üstlü dairelerde yalnız yaşayan bir adam ve kadındır. Film boyunca neredeyse hiç durmayan ve sürekli şiddetini arttıran yağmur karakterleri konut alanına hapsetmiştir. Bu nedenle, yalnızlıktan muzdarip ama bunu giderebilmek için pek bir seçeneği olmayan özneler, çoğunlukla ev içinde ya da binanın ortak alanlarında sıkışıp kalmış bir şekilde betimlenir. Filmin henüz başlarında, iki daireyi birbirinden ayıran beton döşeme, içerisinden geçen su tesisatını onarabilmek için kısmen tahrif edilir ve iki daire arasında küçük de olsa bir delik oluşur.

Mekâna yapılan ve öznelerin kendi mahremlerini de doğrudan etkileyen bu ilk müdahale, önüne geçilemeyen bir etkileşime neden olur. Alt katta yaşayan kadının milenyum virüsünden etkilenme korkusu nedeniyle kendini eve kapadığını görürüz; fakat bu sefer de evini basan suyla mücadele etmek zorunda kalır. Bu nedenle sıkışıklıktan kaçmayı başaramaz ve yaşamını buna adapte etmeye çalışır. Su sızan tavanlar ve sökülen duvar kağıtları ile mücadele etmeye çalışırken bir yandan da üst kat komşusunun döşeme deliğinden onunla etkileşim kurma çabasına karşı tavır almak zorunda kalır. Yönetmen öznesini, böylesi kaotik bir ortamda gözlemlemeye devam eder ve evin içerisindeki her nokta, kadını tuvaletteyken, banyo yaparken, telefonda konuşurken ve evi temizlerken gösteren her türlü eylem, sabırlı bir şekilde gözlemlenir. Üst katta yaşayan Hsiao-kang´ın ise döşemedeki deliğe yönelik takıntılı bir tavır takındığı ve müdahaleleriyle bu deliğin daha da genişlemesine neden olduğu görülür. Hsiao-kang için bu delik, karşı konulamaz bir odak noktası halini alır ve onu bu deliğin etrafını temizlerken, yanına uzanıp sigara içerken ve delikten içeriye bacağını sokmaya çalışması gibi yer yer absürdleşen bir bedensel performansa meylettiği görülür. Tsai´nin tavrı onun tüm eylemlerini kesintisiz bir şekilde gözlemlemeye yöneliktir. Yoğun yağmurun sesi de tüm sahnelerde güçlü bir atmosfer etkisi oluşturarak öznelerin sıkışıklığını daha da belirgin bir hale getirir. Yağmur suyunun gitgide evin içine dolması, virüsten etkilenme ihtimalinin yarattığı endişe ve başa çıkılamayan yalnızlık da öznelerin hassasiyetlerini arttırır. Delik, iki karakterin yoğun bedensel enerjileri ile histerik bir ilişki kurma çabaları sayesinde gitgide genişler ve genişleyen bu delik filmin sonunda, iki karakteri fiziksel olarak birleştiren ve sembolik bir anlama da bürünen bir ifade kazanır.

Çoğunlukla evlerinde bulunan bu karakterlerin çarpık iletişim kurma çabası ve yaşamlarının karanlığı, mevcut durumlarına duygusal anlamda zıt ve tamamen yönetmene özgü kimi mütevazı müzikal sahnelerle kesilir. Özneler yaşadıkları

apartmanın asansör ve merdiven gibi ortak alanlarında renkli ve ışıltılı kostümlerle belirerek dans eder ve şarkı söyler (Şekil 3.6).



Şekil 3.6: *The Hole* filmindeki müzikal sahnelerden örnekler.

Olabildiğince gerçekçi ve fantastik sahnelerin birleşiminden oluşan tüm bu süreç, sakin bir tempoda, adım adım gerçekleşirken gerek mekân gerek özneler sürekli bir ilişki içerisinde yer alarak karşılıklı bir şekilde dönüşür. Seyircinin üzerine düşen öznelerin bedenlerini çeşitli anlarda temâşâ etmek ve öznelerin mekânla olan hayati bağlarını algılamak olur.

I Don´t Want to Sleep Alone filmi ise sahip olduğu birinin bakımını üstlenme teması sayesinde özneler arasında doğrudan bir şekilde bedensel olarak kurulan ilişkilerin bir dökümünü sunar. Yönetmenin, bir tanıdığının bebeğinin bakımını üstlendiği bir dönemin sonrasında ürettiğini söylediği film, Lee Kang-sheng´i bu kez iki farklı rolde karşımıza çıkarır[19]. Ana lokasyon olarak bir inşaat şantiyesini kullanan film, şantiyede yaşayan işçilerin darp edilmiş ve bu yüzden baygın haldeki Hsiao-kang´ı bulmaları ve Rawang isimli işçinin onu yaşadıkları yerde iyileştirmeye çalışması üzerinden ilerler. Öte yandan Chen Shiang-chyi´nin oynadığı garson karakteri, patronunun oğlu olan, yine Lee Kang-sheng tarafından canlandırılan paralize haldeki

[19] Tsai Ming-liang, bir süre Lee Kang-sheng´in yeğenin bakımını üstlendiğini, hastalandığında onu iyileştirmeye çalıştığını ve bebekle olan duygusal bağının kuvvetini belirttikten sonra, bununla bağlantılı olarak, *I Don´t Want to Sleep Alone* filminin çekimleri sırasında filmin en başta düşündüğünden farklı bir yola girişini şöyle açıklar: "Film yabancı çalışanların kimlik bunalımı üzerineydi fakat aynı zamanda farklı bir yönde de ilerledi. Çekimler esnasında bir gün kadın başrol geç kalmıştı ve biz de spontane şekilde "bakım" sahnelerini çekmeye başladık. Sonuç benim için güzel bir sürpriz oldu. Bu istisnai sahneler tüm filmi değiştirdi ve senaryonun ne kadar gerçek olduğuna dair şüphe duymamı sağladı. Açıkçası tüm film Norman Bin Atun´un (göçmen olan çalışan) Lee Kang-sheng´in oynadığı karaktere bakıcılık yaptığı sahneyle bürülü olabilir." (2007, s. 48).

karakterin bakımını üstlenmiştir. Film bu öznelerin birbirlerine olan bağlılık ilişkisini ve aralarında kurulan bedensel ilişkinin ve duygusal-cinsel arzuların dışavurumunu sunar (Şekil 3.7).

Bu ilişkilerin mekânı, sürekli bir yerden başka bir yere götürülen ve öznelerin aralarındaki ilişkinin sembolüne dönüşen bir yer döşeği olur. Bu döşek neredeyse filmin tüm mekânlarında bir şekilde yer alarak o mekânlara dair algıyı dönüştürür ve bir nesne olmaktan öte, özneler arasında kurulmaya çalışılan tüm ilişkilerin mümkünatını sağlayan bir varoluşa sahip olur.



Şekil 3.7: *I Don´t Want to Sleep Alone* filminde özneler arasındaki ilişkileri gösteren sahne örnekleri.

Tsai´nin birçok filminde görülen doğal afetlerin öznelerin yaşamına etki edişi, *I Don´t Want to Sleep Alone* filminde, çekimlerin yapıldığı dönemde Malezya´da çıkan büyük bir orman yangınının yarattığı yoğun hava kirliliğin filmin anlatısına dahil edilmesiyle gösterilir. Özellikle filmin ikinci yarısında öznelerin duygusal ve fiziksel açlıklarını tatmin etmeye çalışırken bir yandan da kirli hava ile mücadele çalışmalarını seyrederiz. Önceden katı bir şekilde belirlenmeyen hikâye anlatısı sayesinde gerçek hayattan çıkagelen bu felaket anlatıya doğal bir şekilde katılır ve filmin mekânlarını da dönüştürerek gerek film öznelerinin gerekse seyircinin algılarına etki eder.

Julio Bezerra (2013), Tsai filmlerinde Hsiao-kang´ın konumunu dünyaya olan yöneliminin özgünlüğünde bulur ve Merleau-Ponty´nin felsefesinin özellikle son döneminde varoluşu "hareket" ile tanımlamasına benzer şekilde, Hsiao-kang´ın duyulur dünyanın çelişkileri karşısında paralize olmayan karakterini vurgular ve onun bu dünyaya yönelik keşifsel hareketiyle tanımlandığını belirtir (s. 84). Varoluşu mümkün kılan bu hareket, Merleau-Ponty´den öğrendiğimiz, öznenin teniyle dünyanın ve şeylerin yapısına katılan, kendini dünyaya açan ve dünyanın da ona açıldığı ilişkinin bir tezahürü olarak nitelenebilir: Hsiao-kang, "Dünyaya karşı tamamen müsait, duyuma baştan aşağa tüm bedeniyle açıktır; şeyleri ve gerçeğin tüm davetlerini, kendine zarar vermesi pahasına benimsemeye hazırdır" (Bezerra, 2013, 84). Bu anlamda denilebilir ki Hsiao-kang, az konuşan ama bedeniyle kendini dünyaya açan yapısıyla, Merleau-Ponty´nin coşkuyla yaşamı onaylayan haletiruhiyesiyle ortak bir varoluşa sahiptir. Onun dünyaya açılması da, elbette mekânla olan ilişkisinde anlaşılabilir.

Çağdaş sinemada beden vurgusuna ve zaman-mekân olgusunun özgün kavranışına verilecek önemli örneklerden bir diğeri Taylandlı Apichatpong Weerasethakul´un sinemasıdır. Çağdaşları gibi Weerasethakul´un kurduğu anlatı yapıları da klasik sinemanın anlatılarından oldukça farklı bir yapıda ve tavizsizdir. Yönetmenin kişisel deneyimleri, Tayland´ın tarihi ve politik arka planı ve Tayland mitolojisinden gelen hikâyeler filmlerinin anlatı yapısını oluşturur. Filmlerinde oldukça farklı mekânlar kullanan yönetmenin, kırsal alanlar ve şehir yaşamının yanı sıra, nevi şahsına münhasır bir tercih olarak "orman" (jungle) da filmlerine ev sahipliği yapar (Şekil 3.8).



Şekil 3.8: *Tropical Malady* filminde öznelerin ormandaki yaşamlarını gösteren sahne örnekleri.

Bu filmlerde ormanı "bilinmeyen" ile karşılaşma mekânı olarak nitelendiren Natalie Boehler´e (2011) göre Weerasethakul´un çalışmalarında orman, aynı zamanda, eylemlilik için mühim bir hale gelerek filmlerin özünü oluşturan temel unsur olmuştur (s. 297). Weerasethakul´un ormanları kimi zaman tüm yalınlığı ve gerçekliğiyle perdede yer alırken, kimi zamansa film için tasarlanmış yapay bir orman olabilmektedir. Yönetmen bir röportajında, iki filminde ormana yönelik farklı kavrayışını şu şekilde dile getirir: "Tropical Malady´deki orman gerçek ve karanlık olan bir ormanken Uncle Boonmee´deki orman yapay bir orman. O bir çeşit sinematik orman" (Kim, 2011, s. 50). Yönetmenin, *Blissfully Yours* (Sud sanaeha - 2002) ve *Tropical Malady* (Sud pralad – 2004) gibi daha erken tarihli ve anlatı olarak çok daha sade filmlerinde ormanı tüm çıplaklığı ve doğallığı içerisinde ele alıp anlatısını ormana entegre etmeye çalıştığı söylenebilir.

Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives ve *Cemetery of Splendor* gibi geç tarihli filmlerinde ise Tayland´ın oldukça sorunlu politik tarihinin çok daha belirgin bir arka plan yaratması, anlatıya katılan mitolojik hikayelerin çeşitlenmesi ve buna

ek olarak yönetmenin sinematografik araçların varlığı ve ışık üzerine olan düşünceleri neticesinde giriştiği deneysel fikirler, daha yoğun (ama klasik bir anlatı şemasına dönüşmeyen) bir anlatı yapısına sebebiyet vermiştir. Bezerra (2013), yönetmenin bir ruh hâlini sezer gibi film yaptığını belirtir ve onun sinemasını duyguları yitirmeden yapılan bir "soyutlama sineması" olarak nitelendirir (s. 88). Weerasethakul´un başvurduğu kavramsal soyutlamalar, eklektik yapının gereksinimleri ve yönetmenin bir sinemasal mekân olarak ormana dair tasavvurları, doğal olanın yetersiz kalması neticesinde gelişen daha kapsamlı bir "orman fikri"nin görselleşmesinde nihayete ermiştir (Şekil 3.9). Elbette, yönetmenin bahsettiğimiz her iki yaklaşımının da özünde ormanı, görünür ve görünmez varlıkların bir araya geldiği bir mekân olarak tasarlayışı yatmaktadır. Boehler´e (2011) göre kökten bir şekilde farklı olan bu dünya, ruhların, gizemli varlıkların ve yarı-hayvanların ikamet ettiği; rüyaların, rasyonel olmayanın, sırların ve arzuların alemidir (s. 297).



Şekil 3.9: *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives* filminden farklı mekânları gösteren örnekler.

Bu noktada belirtmek gerekir ki, Weerasethakul´un filmleri, görünür dünya dışına göndermeler yapan bir yapıya sahip olsa dahi filmleri klasik anlamda gerçeküstücü

filmlerle benzer bir yapıya sahip değildir. İrrasyonel varlıkların tezahürü, temel olarak rasyonel varlıkların (insanların, hayvanların, nesnelerin vs.) tezahürü ile benzer şekilde görselleştirilir. Bezerra, belirttiğimiz bu varlıkların tezahürünün de ötesinde, karakterlerin, romantik karşılaşmaların ve vücuttan boşalan terin dahi aynı seviyede ve aynı anlatı hiyerarşisinde betimlendiğini belirtir. Yazara göre bu anlatı, her şeyin, bir çeşit kozmosun, fiziksel birliğini vurgulayan bir yapıdır (Bezerra, 2013, s. 90). Yazar bu tanımıyla Weerasethakul filmlerini, özne-nesne-dünya birliğini vurgulayan, Merleau-Pontyvari bir yaklaşıma benzetir.

Weerasethakul, daha önce değindiğimiz Pedro Costa ve Tsai Ming-liang´a benzer şekilde, filmlerinde aynı oyuncuları tekrar tekrar kullanır. Bu durum onun da kimi "bedenler" üzerinden filmlerini tasarladığına ve bu bedenlerin varlığına önem verdiğine dair en belirgin kanıttır. Weerasethakul´un en önemli özgün katkılarından biri de bu bedenleri film içerisinde birbirinden çok farklı mekânlarda ve bağlamlarda perdeye taşımasıdır. Yönetmenin ebeveynlerinin meslekleri nedeniyle hastane ortamında geçen çocukluğundan izler taşıyan *Syndromes and a Century* filminin ilk yarısı bir kasaba hastanesinde kimi doktor ve hastaları perdeye taşırken filmin ikinci yarısında aynı oyuncuları, oldukça benzer diyalog ve anlatı yapısı içerisinde, fakat oldukça modern bir şehir hastanesinde seyrederiz. Aynı film, farklı mekanlarda iki kez çekilmiş gibidir.

Tropical Malady filminin ilk yarısında ise iki genç adamın şehir hayatı içerisinde adım adım gelişen aşklarını gözlemlerken, ikinci yarısında filmin tonu ve mekânı tamamen değişir. Aynı iki adam, oldukça karanlık bir orman içerisinde mitolojik bir hikâyenin kahramanlarına dönüşürler. İlk bölümde genç bir asker olarak gördüğümüz karakter bu bölümde bir orman koruyucusuna dönüşür ve diğerini (ruhu bir kaplanda ikamet eden bir şamana dönüşmüştür) aramaya koyulur. Bu arayış süresince, adım adım kıyafetlerini, silahını ve aidiyet hissini yitiren adam ormanda asimile olur; en sonunda kaplanla karşılaştığında ise korkuyla sarsılır, kendi benliğinin farkına varır ve ona (kaplan-şaman) direnmeyerek teslim olur (Boehler, 2011, s. 298). Bu filmde Weerasethakul, filmini içsel bir arayışa dönüştürürken bir yandan da oldukça güçlü bir şekilde bedensel varoluşu vurgular. Özneler ormanın zor yaşam koşullarında fiziksel bir mücadele verir ve adım adım bu mücadelenin dozu artar. Orman koruyucusu algılamakta zorlandığı bir gizemin içerisindeyken kıyafet ve silah gibi medeniyetin sembolü nesnelerden de yoksunlaştıkça kendi bedeni ve bedeninin doğa

karşısındaki acziyeti ile başbaşa kalır. Doğada yaşamın zorluklarını ve tekinsizliğini gösteren ve kimi sahnelerde karanlık sebebiyle görüşün neredeyse sıfırlandığı film, oldukça yavaş bir tempoda ve karakterlerin yaşadıkları her anı derinden duyumsatan bir sessizlik içerisinde sona erer.

3.3.2 Kameranın konumlandırılışı ve uzun çekim kullanımı

Yavaş sinemada kamera, yönetmenlerin kişisel tercihlerine göre bazı farklılıklar göstermesine rağmen, çoğunlukla sabit bir şekilde konumlandırılır. Öznelerin mekân içerisinde devinimlerini gösterme niyeti bulunduğunda ise ihtiyaca göre, onların hareket hızlarıyla bağlantılı bir şekilde kameranın da hareket ettirildiği söylenebilir. Yavaş sinemanın karakteristik özelliklerinin en başında anılan ve kameranın sabit konumlandırılışı ile birlikte "yavaş" tanımının doğma nedenlerinden olan özelliği ise uzun çekim (long take) kullanımıdır. Klasik anlatı yapısında sahneler, çok sayıda kısa planın montajıyla oluşturulan girift yapılarken, yavaş sinemada klasik yapıdan oldukça farklı şekilde, çoğu kez kesintisiz bir uzun çekim ile oluşturulur. Ana hedef, sahne içerisinde bakış açısının (kameranın görüş açısı) karakterlerin davranışlarına, diyaloglara ya da olay akışına uygun şekilde ve dinamizm oluşturmaya yönelik bir tarzda kurgulandığı soyut bir yapı kurmaktan oldukça farklıdır. Kısaca belirtmek gerekirse hareketsiz-az hareketli kamera ile oluşturulan uzun çekimlerin kullanımı, esas olarak özne-özne ve özne-mekân ilişkilerini, öznenin zaman-mekânsal bütünlüğünü koruyan ve gözlemcinin doğal algılanımına en yakın sonuca ulaşmaya çalışan bir yapıda tahsis etmeyi sağlamıştır.

Emre Çağlayan´ın (2014), yavaş sinemanın stilistik özelliklerini tarihsel bir perspektiften inceleyerek oluşturduğu tezinde vurguladığı üzere uzun çekim, yavaş sinemanın temel biçimsel ve stilistik unsurları arasında, muhtemelen en temel estetik özellik olarak ortaya çıkmaktadır (s. 51). Uzun çekim, sinemanın başlangıcından itibaren farklı türde filmlerde ve oldukça farklı motivasyonları besleyen şekillerde kullanılmıştır. Bu yüzden uzun çekim, sadece yavaş sinema ile bağdaştırılamaz. Ek olarak söylemek gerekir ki, Çağlayan´ın (2014) detaylı bir dökümünü yaptığı üzere teknik ve estetik gelişmeler sayesinde uzun çekimin terimin tanımı ve kapsayıcılığı da sürekli değişime uğramıştır (ss. 52-54).

Burada uzun çekim kullanımının detaylı bir şekilde tarihsel ve teknik analizini yapamayacak olsak da, uzun çekimlerin yavaş sinemada kullanılışının özgün yanını anlayabilmek için öncelikle sinema tarihi boyunca kullanımının bazı önemli

örneklerine kısaca değinmek yerinde olacaktır. En başta vurgulamak gerekir ki sinema tarihi boyunca uzun çekimin mümkünatı, her zaman teknik gelişmelere sıkı sıkıya bağlı olmuş ve bilinçli kullanımları çoğu zaman önemli estetik gelişmelerle yüz yüze gelmemizi sağlamıştır. Uzun çekim kimi yönetmenlerin zamansal sürekliliği kurarak hikaye anlatısını özgün bir şekilde aktarmasına yardımcı olurken, kimilerinin elinde ise gündelik gerçekçiliğin etkisini sağlamlaştırmaya yaramıştır. Özellikle 1960 sonrası, sinemada modernizmin kurumsallaştığı ve deneysel sinemanın en önemli örneklerinin verilmeye başlandığı dönemde ise uzun çekimin, yönetmenlerin elinde tamamiyle stili vurgulayan bir yapıya kavuştuğundan bahsedilebilir.

Uzun çekimlerinin zamansal sürekliliği kurarak gerçekçilik etkisini arttırmasına Orson Welles ve Alfred Hitchcock gibi sinemacıların filmlerinden örnekler verebiliriz. Andre Bazin, sinemanın gerçekçiliği üzerine yazdığında, Orson Welles´in *Citizen Kane* (1941) filminde merceğin teknik gelişimi ile yaratılan alan derinliğinin etkisini vurgulamıştır. Bazin´e (2013) göre Orson Welles, "merceğin alan derinliği sayesinde gerçeğe, duyulabilir sürekliliğini yeniden kazandırmıştır" (s. 207). Welles, zaman zaman uyguladığı uzun çekimlerinde, alan derinliğinin getirisi olarak ekranın net görünür alanını arttırmış ve eş-süremli olarak cereyan eden olayları ekranın farklı noktalarında aynı anda göstererek dekupajla elde edilemeyecek bir sürekliliği oluşturabilmiştir. Bu sayede farklı planların montajıyla gösterilebilecek veri çeşitliliği, tek bir plan-sekans içerisinde, farklı planlara ihtiyaç duyulmadan sunulmuştur. Alfred Hitchcock ise tamamı bir ev içerisinde geçen *Rope* (1948) filmini, film hileleriyle birleştirilen on adet uzun çekimin sayesinde tek bir uzun çekim olarak algılanan bir şekilde tasarlamıştır. Kameranın karakterlerle birlikte evin içerisinde sürekli hareket ettiği film, filmin başında işlenen cinayeti ve hemen akabinde evde verilen küçük bir daveti sunar. Bir tiyatro uyarlaması olan *Rope*, plan-sekans kullanımı sayesinde filmin niceliksel süresini hikayenin anlatısal süresine eşitleyerek zaman-mekânsal sürekliliğin en önemli örneklerinden biri haline gelmiştir. Hitchcock bu sürekliliği hikaye anlatımının etkileyiciliği yükseltme niyetiyle oluşturmuş ve film boyunca, cinayet nedeniyle oluşan gerilimi sürekli güncel tutmayı başarmıştır.

Uzun çekimin, gündelik gerçekliği vurgulama amacıyla sistemli ve bilinçli şekilde sinema tarihinde ilk kullanımı ise İtalyan Yeni Gerçekçiliği ile mümkün olmuştur.

Temeli II. Dünya Savaşı öncesinde atılan ama en yetkin örneklerini savaşın hemen sonrasında izlediğimiz İtalyan Sineması´nı, Bazin´in (2013) sinemasal gerçekçiliğin o zamana dek ulaştığı en yetkin dönem olarak tanımlanmasını sağlayan ve bu sinemanın sahip olduğu haklı ünün temelinde yattığını düşündüğü şey, "günlük gerçeğin çizilmesinin bu sinemada kazandığı anlamdır" (Bazin, 2013, s. 200). Bu bağlamda, öznelerin ve nesnelerin birlikte, bir bütünsellik içerisinde sunulmasının yollarını arayan yeni-gerçekçi sinemacılar, her ne kadar dekupaja tamamen yüz çevirmeseler de, daha ziyade uzun çekimlere yönelerek mümkün olduğunda algısal gerçekliğe yakın bir estetik yaratmaya çalışmışlardır.

Bu "günlük gerçeklik" bağlamı nedeniyle yavaş sinema araştırmalarında İtalyan Yeni Gerçekçiliği her zaman uğranılan bir durak olmakta ve iki sinemayı ilişkilendirmeye çalışan yorumlar yapılmaktadır. Günlük gerçekliği verebilme hususunda tarihsel olarak birbirinden çok uzak olan bu iki dönemin ortak bir yanı olmasına rağmen İtalyan Yeni Gerçekçiliği´ni doğuran savaş dönemi atmosferinin bu akımın filmlerinde oldukça belirleyici olması, iki dönem arasında gerçekçiliğin üretilmesi hususunda oldukça farklı motivasyonlar olduğunu belirgin kılar. Yeni gerçekçi sinema insanı toplumsal yaşamı içerisinde, şehir yaşamına göbekten bağlı olarak sunar ve özneler arasındaki ilişkiler de bu toplumsal yaşam sayesinde kurulur. Bu dönemin filmlerinin sosyal gerçekçi olarak da anılmasının en temel sebebi de budur. Yavaş sinema filmleri ise öznenin toplumsal yaşamdaki konumlarını çok daha mikro ölçekli alanlara indirgemekte ve özneler arasındaki ilişkiyi toplumsal ilişkilerle sunmaktan ziyade bedensel belirlenimler ile sunmaktadır.

Modern dönem sinemacıları da birçok farklı stilistik uygulamanın yanı sıra uzun çekimleri önemli bir estetik öğe olarak kullanmıştır. Sinemada gerçekçiliğin yetkin örneklerini gördüğümüz bu dönemde uzun çekim kullanımları yönetmenlerin estetik anlayışları sayesinde oldukça çeşitlenmiştir. Kimi örnekler vermek gerekirse; András Bálint Kovács (2010), analitik minimalizm olarak tanımladığı Michelangelo Antonioni sinemasının özellikle erken döneminde "uzun çekimlerin olduğu sert düzenlemeler ve bazı durumlarda karmaşık ve uzun kamera hareketleri" (s. 157) tespit etmiştir. Antonioni´nin uzun çekimlere, daha ziyade karakterlerini kimi şehir manzaraları ya da boş kırsal manzaralar fonunda hareket ederken göstermek için başvurduğu söylenebilir. Robert Bresson uzun çekimleri pan ve tilt hareketleriyle birlikte kullanarak öznelerinin bedensel varlıklarını perdede parçalayıp tekrar kuran,

oldukça kendine has bir estetik geliştirmiştir. Miklós Jancsó ise filmlerinde Antonioni´den daha radikal bir seviyede, çoğunda oldukça geniş ve boş manzaralar önünde oyucularını gösteren bir estetik geliştirmiştir. Bálint Kovács (2010), Jancsó sinemasının türdeş mekân olarak tanımladığı mekânlarına, "neredeyse yalnızca kamera ve karakterlerin hareketiyle" (s. 349) yapı kazandırıldığını vurgulamıştır. Yönetmenin çoğunlukla kaydırma hareketiyle devinen kamerası, genel olarak uzun çekimler aracılığıyla karakterleri ve manzaraları kayda alır. Kısıtlı da olsa bu örneklerden anlaşılabileceği üzere modern dönem sinemacıları uzun çekimi kendilerine has bir estetik oluşturma yararına kullanmışlardır.

Son olarak değineceğimiz sinema türü ise uzun çekim kullanımının süresel/içeriksel anlamda en radikal örneklerini oluşturur. 1960´lı yılların hareketsiz film (static film) ya da strüktürel film (structural film) olarak da adlandırılan Amerika menşeili deneysel sineması, içeriğin minimuma indirilirken aynı anda film sürelerinin alışılmışın oldukça dışında arttırıldığı kimi önemli örnekler içermektedir. Matthew Flanagan (2012) da yavaş sinema incelemesinde bu deneysel sinema ile yavaş sinemanın benzerliklerini incelemiş ve iki sinemanın üretim mantığı arasında yakınlıklar bulmuştur. Flanagan hareketsiz sinemada en önemli özelliğini şöyle niteler: "1960´lı yıllar boyunca Andy Warhol ve Michael Snow´un çalışmalarında filmin "biçimi" onun süresi (duration) oldu: hem nesnenin süresi (görüntünün içeriği) hem de projeksiyonun aktüel zamanı" (Flanagan, 2012, s. 44). Bu sözlerden de anlaşılacağı üzere hareketsiz filmlerde gördüğümüz şey, tamamiyle nesnelerin-öznelerin ya da peyzajların saatlerce süren çekimlerinin içeriğe müdahale edilmeksizin kayda alınmasıdır. Bu sinemanın en önemli örneklerinden olan Andy Warhol´un *Empire* (1964) filmi, Amerika´daki Empire State binasını 485 dakika boyunca ekrana yansıtır[20]. Gündüzden geceye geçişi bu görkemli bina eşliğinde kayda alan *Empire*, uzun çekimin içeriksel anlamda en yoksun ama uzun süresi nedeniyle niceliksel süre anlamında en radikal örneklerinden biri olmuştur.

Sinemada modernizmin henüz sona ermediği 1970´li yıllarda üretimine başlayan ve yakın tarihli ölümüne dek üretmeye devam eden Theodoros Angelopoulos, tüm filmlerinde uzun çekimi en önemli biçimsel özellik olarak belirlemiştir. Çok geniş mekânsal ölçeklerde, kimi zaman oldukça yoğun figürasyon kullanan ve kamerası

[20] IMDb´den öğrendiğimiz kadarıyla, saniyede 24 kare olacak şekilde yaklaşık olarak 6 saat olarak yapılan kayıt, ekrana saniyede 16 kare gösterecek şekilde yansıtılmış ve filmin gösterim süresi 8 saat 5 dakikaya çıkartılmıştır. Neden böyle deneysel bir film ürettiği sorulduğunda ise Andy Warhol, "Geçip giden zamanı görmek için (To see time go by)" yanıtını vermiştir. (https://www.imdb.com/title/tt0196530/trivia?ref_=tt_trv_trv)

yavaş bir tempoda uzun dakikalar boyunca hareket eden Angelopoulos, sinema tarihi boyunca uygulanmış en yoğun ve üretimi zorlu uzun çekimlerin bazılarına sahiptir. Kesintisiz uzun çekimlerin bir başka önemli uygulayıcısı ise Aleksandr Sokurov´dur. Özellikle *Mother and Son* (Mat i syn – 1997) filmi yavaş sinema çalışmalarında sürekli incelenen Rus yönetmenin *Russian Ark* (Russkiy kovcheg – 2002) filmi üretim tekniğiyle, sinema tarihinin en hayret uyandırıcı filmlerinden biri olmuştur. Hermitaj Müzesi´nin salonları arasında sürekli hareket eden kamera, bir dış ses aracılığıyla Rusya tarihinin önemli sanat eserlerinin, figürlerin ve anların canlandırılmasını kaydeder. Yüzlerce insanın figürasyon olarak yer aldığı *Russian Ark*, dijital kamera kullanımının da yadsınılamaz etkisiyle 99 dakika süren tek bir çekimden ibarettir.

Yukarıda uzun çekimin sinema tarihi boyunca birbirinden oldukça farklı motivasyonlarda kullanışını detaylı bir şekilde açıklamaya çalıştık. Böylece yavaş sinema bağlamında kullanımını inceleyeceğimizde, bu sinemada ulaştığı yeni konumu daha iyi aktarabilme ve önceki kullanımlarla karşılaştırabilme imkanımız olacaktır. Buradan sonraki aşamada uzun çekimin yavaş sinemada hangi amaçlarla kullanıldığını ve özne/beden temâşâsına yönlendiren özgün yanını, farklı sinemacıların filmlerinden örneklerle incelemeye çalışacağız.

Uzun çekimin burada inceleyeceğimiz özellikleri, yavaş sinemanın üretim mantığıyla olan ilişkisinde anlam kazanır. Bu ilişkiyi kuran ve yavaş sinemada uzun çekim kullanımını diğer kullanımlardan genel olarak ayırt eden teknik özellikleri, kameranın hareketsizleşmesi (ya da hareketinin oldukça yavaşlaması), ortalama çekim sürelerinin radikal derecede uzaması[21] ve sahnelerin içeriğinin yoğun eylemlilikten ve bilgi fazlalığından arındırılmasıdır. Bu özelliklerin getirisi olarak sanatsal üretime olan etkileri ise öznelerin perdeye yansıtılırken zaman-mekânsal gerçekliklerinin korunması, çevreleriyle ve diğer öznelerle olan ilişkilerinin doğal algılanıma uygun bir süreklilik içerisinde görünür kılınması ve bedensel tezahürlerin temâşâsına uygun ortamı sağlayışında bulunmaktadır.

Yavaş sinema içerisinde değerlendirilen yönetmenlerin filmografileri baştan sona incelendiğinde çoğunlukla hareketsiz kamera-uzun çekim birleşiminin kariyerlerinin

[21] Burada radikal ifadesini kullanırken kıyaslamayı uzun çekimin tüm sinema tarihinde kullanımını göz önünde bulundurarak ve hâlâ anlatısal sinemanın sınırları içerisinde olan filmler üzerinden yapıyoruz. Bu yüzden kıyaslama içerisine Warhol gibi deneysel sinemacıların oldukça uçlarda yer alan çalışmalarını ya da Sokurov´un *Russian Ark* filmi gibi deneysel çalışmaları katmıyoruz.

ilk dönem içerisinde de nispeten benimsedikleri bir özellik olduğu, fakat bu tekniğin daha olgun şekilde sanatçıların kariyerlerinin ilerleyen dönemlerinde uygulandığı görülebilir. Bu aşamada kimi yönetmenlerin filmlerinden sahneleri inceleyerek hareketsiz uzun çekimleri kullanma tarzlarını ve bu kullanım sonucunda öznelerine bakışlarını nasıl şekillendirdiklerini görmek yerinde olacaktır.

Yukarıdaki pararaflarda verilen örneklerden de anlaşılacağı üzere uzun çekimlerin kullanımı hiçbir zaman bir yavaşlık-durağanlık durumunu oluşturmaya tek başına yetmez. Aksine, yönetmenin elde etmeye çalıştığı dramatik etkiye göre uzun çekimler, *Rope* filminde Hitchcock´un yaptığı üzere, oldukça dinamik ve gerilim yüklü bir anlatının anahtarı da olabilir. Song Hwee Lim´in (2014) vurguladığı üzere, uzun çekimli bir film, kamera hareketi olsa da olmasa da olaylarla dolu ve dramatik olabilir (s. 80). Bu yüzden asıl önemli olan bu uzun çekimlerin içeriğinde; yani olay örgüsünün yoğunluğu, karakterlerin durumu, sesin kullanımı gibi diğer faktörlerde ve bu faktörlerin hep birlikte yarattığı toplamda aranmalıdır. Lim (2014), Tsai Ming-liang sinemasını yavaşlık (slowness), durağanlık (stillness) ve sessizlik (silenceness) başlıkları altında incelediği tezinde bu durumu vurgular. Lim´e göre durağanlığın sineması sadece uzun çekim içerisinde hareketsiz bir kamera gerektirmez, bundan başka, çekim içerisinde mümkün olduğunca az olay ve beraberinde anlatısal eylemlilikte seyreklik de gerektirir (Lim, 2014, s. 80).

Bu açıklamanın ışığında örneklerimize, Tsai Ming-liang´ın *Stray Dogs* (Jiao you – 2013) filminin toplamda 5 uzun çekimden oluşan ve 22 dakika 50 saniye süren final sahnesini detaylı bir şekilde inceleyerek başlamak istiyoruz. Tsai´nın filmografisinin uzun çekim-az içerik bağlamında en olgun ve anlatının çizgiselliği parçalaması bağlamında en özgün örneği olan filmin bu final sahnesinde, yönetmenin en önemli iki kült oyuncusu Lee Kang-sheng ve Chen Shiang-chyi bir araya gelir. Huei-Yin Chen ile yaptığı röportajda Tsai, diğer filmleriyle karşılaştırdığında *Stray Dogs´*un yapısının daha soyut ve parçalı (fragmented) olduğunu ve filmin bir anlatısının (plot) olmadığını vurgulamıştır (2015, para. 26). Fakir bir baba ve iki çocuğunun yaşamından sahneler izlediğimiz film, şehrin kalabalık kamusal alanlarıyla yıkık dökük-terkedilmiş alanları arasında gidip gelen oyuncuları eşliğinde dağılmış bir aile portresi sunar. Film ayrıca, üç farklı kadın oyuncu tarafından canlandırılan bir "anne"

figürü içermektedir[22]. Yukarıda değindiğimiz röportajda Tsai, *Stray Dogs´*un bir rüya, hatta bir hatıra olabileceğini söylemiştir. Yönetmene göre bu hatıra belki bir insanın hatırası değil ama mekânın, bu mekânda yaşamış olan bir aile üzerine hatırasıdır (Chen, 2015, para. 26). Yönetmenin bu yorumu filmin muğlak yapısını ve yönetmenin filmografisinde görmeye alışık olduğumuz doğal iç mekan kullanımlarının burada oldukça yapaylaştırılmış halde, alışılmışın dışında kullanımına da geçerli bir yorum getirir.

*Stray Dogs´*un terkedilmiş ve harâp hâldeki bir binada, gece vaktinde geçen ve beş plandan oluşan son sahnesinin ilk üç planı, son ikisine nazaran daha kısa ve mekânı tanıtan ve seyirciyi oldukça uzun son iki çekime hazırlayan bir yapıdadır. Şekil 3.10´da bu üç sahneden aldığımız görseller sıralanmıştır.



Şekil 3.10: Stray Dogs´un final sahnesinin ilk üç çekiminden alınan görseller.

[22] Filmin lineer olmayan yapısı bu üç kadının filmde belirişini kafa karıştırıcı hale getirmektedir. Fakat, Huei-Yin Chen´in Tsai ile yaptığı röportajda, yönetmenin filmin başrol oyuncusu olan Yi-Ching Lu ile yaptığı bir telefon görüşmesine dair aktardığı bir anektod bu durumu aydınlatır. Tsai, Yi-Ching´i arayarak hasta ve tutkusuz hissettiğini, Stray Dogs´un ardından film çekmeyi bırakması gerektiğini söylemiştir. Bu yüzden, Kuei-Mei Yang ve Shiang-chyi Chen ile son bir kez daha çalışmamaya dayanamayacağını belirtip (her iki oyuncu da onun filmlerinde çokça rol almıştır) karakterinin üçü tarafından oynanıp oynanamayacağını sormuştur. Yi-Ching Lu bu teklifi kabul etmiştir. Böylece üç kadının filmdeki konumlanışı daha anlaşılır bir hâl alır.

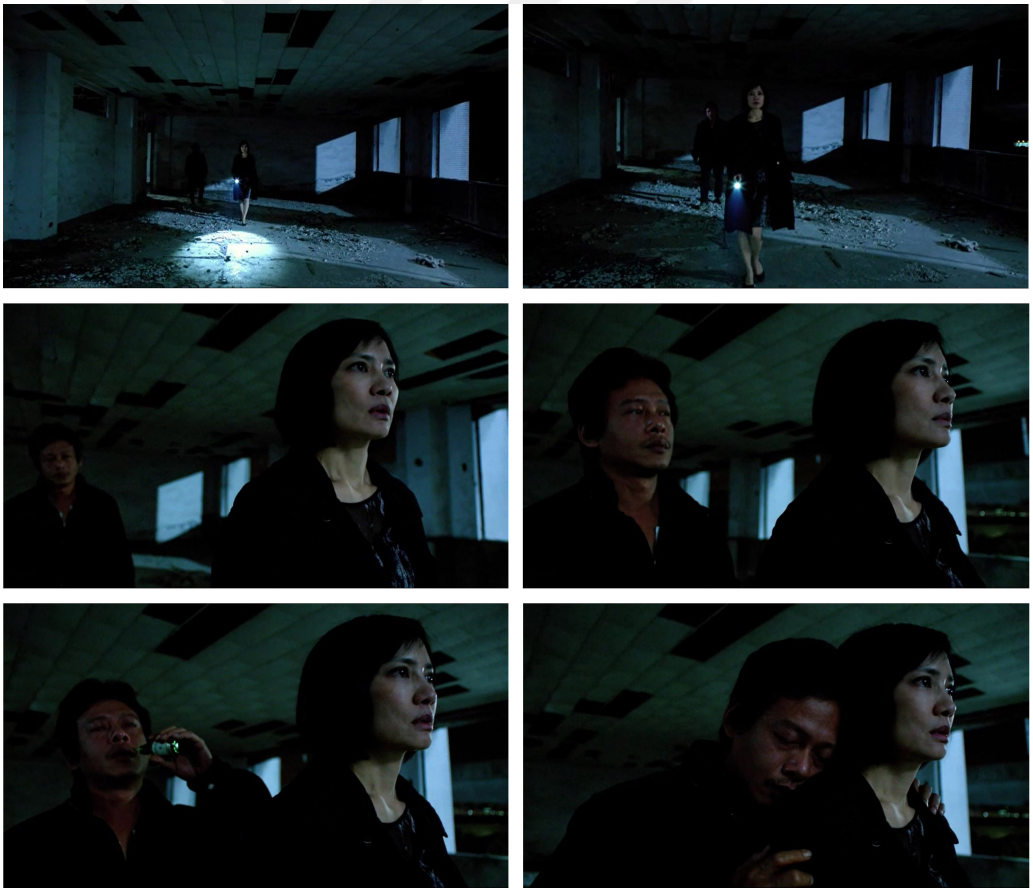
32 saniye süren ilk plan, üzeri kapalı ama yanları açık geniş bir mekânda birkaç köpeği gösterir. İkinci planda ise adam bina içerisindeki kapalı bir mekânda, elindeki küçük şişeden alkol almakta ve kadraj dışında bir yere doğru bakmaktadır. 37 saniye süren bu planın sonunda adam, koridordan geçen ve yanındaki köpeklere seslenen kadını fark eder ve odayı terk ederek onu takip eder. Üçüncü plan ise kadını elindeki bir fener yardımıyla uzun bir koridorda yürürken göstererek başlar. Kadın yürürken adamın onu takip ettiğini fark eder, durur, feneri adama yönlendirerek yürüyebilmesi için yolunu aydınlatır. Adam kadına ulaştıktan sonra koridorda birlikte yürümeye devam ederler. 54 saniye sürmekte olan bu plan, ikili koridorda neredeyse görünmez hâle gelene dek devam eder. Filmin ilk yarısında, bir başka oyuncu tarafından canlandırılan kadın karakterin bu binayı ziyaret ettiği ve köpekleri besleyip onları sevdiğini hatırlatmamız gerekir. Her üç plan da mekânın harâp halini vurgularken binanın dışından belli belirsiz gelen ve birbirine karışan uğultular, köpeklerin havlama ve hırlayışları ve adamla kadının ayak sesleri ve nefes alışları gibi sesler oldukça etkili bir şekilde gerçeklik hissini arttırır. Filmde uzun çekimlerle verilen bu anlar, önceki sahnelerden karı koca oldukları anlaşılan ikiliyi, köpekleri beslemeye gelmeleri dışında bir motivasyonla göstermez. Yönetmenin vurgulamak istediği daha ziyade öznelerinin eşliğinde mekânı ve görüntüyü mümkün kılan ışığı deneyimleme üzerinedir.

Görsel sanatları mümkün kılan ışığın önemine ve niteliğine Tsai de vurgu yapmıştır. *Stray Dogs* filminde ışıkla ilgili her detaya oldukça önem verdiğini söyleyen Tsai, ışıkla çalışmayı ressamın boyalarla resim yapmasına benzetir ve film üretim yolculuğu boyunca ışıkla resim yaptığını adım adım farkettiğini vurgular (Chen, 2015, para. 18). Tsai´nın filmografisi incelendiğinde son dönem (burada özellikle *Visage, Stray Dogs* ve *Walker* serisini kastediyoruz) filmlerinin renk, ışık ve kompozisyon bağlamında oldukça etkileyici bir seviyeye ulaşması da bu sözlerinin doğruluğunu ispatlar.

*Stray Dogs´*un final sahnesine geri döndüğümüzde ise, bu sahnenin özellikle dördüncü uzun çekimin yavaş sinema alanında incelenen filmler içerisinde özel bir konumu olduğunu, bu üretim şeklinin tüm özelliklerini eksiksiz taşıdığını ve ileride yapılacak yavaş sinema araştırmalarında önemli bir referans olacağını öngörmekteyiz. 13 dakika 46 saniye süren bu plan tüm filmin en uzun çekimini oluşturur ve yapısal olarak onu önceleyen üç çekimden farklılaşır. İlk üç planın

seyirciye ve filmin iki öznesine mekânı deneyimleten yapısı dördüncü planda (Şekil 3.11) mekân deneyimini filmin öznelerine bırakır; seyirci ise kadrajın büyük bir kısmını kaplayan iki özne ile başbaşa kalır ve onların bedensel varoluşlarını, duygusal durumlarındaki anlık değişimleri ve aralarındaki ilişkiyi gözlemlemeye koyulur.

Üçüncü planda koridorda ilerleyişlerini gördüğümüz ikili, bu planın hemen başında bir başka odaya girer. Kamera kapıdan bir kaç metre ileride olup ikiliyi cepheden görür. Plan içerisindeki tek kamera hareketi bu anda, ikili odaya girip birkaç adım atarken gerçekleşir. Kamera yavaş bir kaydırma hareketi ile başlangıçta cepheden karşıladığı adam ve kadına göre konumunu değiştirir ve oyuncular durduğunda kamera hareketi de durarak onları sağ çaprazlarından görüntülemeye başlar. Kadın elindeki feneri kadrajın dışında bir noktaya doğru yöneltir. Yüz ifadesinden hayranlık verici bir şey ile karşılaştığını fark ederiz fakat neyle karşılaştığını göremeyiz[23].



Şekil 3.11: Stray Dogs´un final sahnesinin dördüncü çekiminden görüntüler.

[23] Odada nereye baktıklarını bu plan gizliyor olsa da, filmin ilk yarısında başka bir kadın oyuncu tarafından canlandırılan karakterin uzun uzadıya izlediği duvar resmi akla gelmektedir.

Kadının yaklaşık yarım metre arkasında, sağ arka çaprazında duran adamın mimikleri ise daha olağandır. Kadın için hayranlık verici olan şeyin adamı pek etkilemediği ya da bu şeye halihazırda alışkın olmuş olabileceği farkedilir. Tüm çekim boyunca yerlerinde hareketsiz duran özneler çok az eylemde bulunurlar. Çekim içerisinde kadının kısa bir süre ağladığı, adamın içki şişesinden birkaç yudum aldığı ve en sonda kadına biraz daha yaklaşarak omuzlarından tutup başını kadının omzuna yasladığı görülür. Klasik anlamda etkin bir eylem ve herhangi bir diyalog içermeden bu uzun çekim 13 küsür dakika boyunca devam eder. Seyirci, anlatısal yapıya herhangi bir katkısı olmayan, radikal biçimde sadeleştirilmiş bu çekimde, öznelerin yüzlerine odaklanarak mimiklerindeki ufak değişikliklere, duygu durumlarındaki belli belirsiz nüanslara odaklanır ve öznelerin paylaştığı bir deneyimi gözlemler. Planın yapısı, Merleau-Ponty´nin algının mümkünatı olduğunu dile getirdiği bir arka planı uykuya alma halinin de karşılığı gibidir. Kısa bir anlığına bina dışından geçen bir tren dışında, dış ortam görsel ve işitsel anlamda net ve algıyı kendisine yönlendirecek bir veri sunmadığı için seyirci, uzun dakikalar boyunca karşı karşıya kaldığı öznelerin mekândaki fiziksel varoluşlarını temâşâ eder. Bu fizikselliği hissettirmede, öznelerin belirgin bir şekilde duyulan nefes alışları ve ufak kıpırdanışlarının yarattığı ses de destekleyici olur. Bu çekimin anlatıya dair herhangi bir veri içermemesi, seyirci nezdinde, sahneyi mantıksal açıdan anlamlandırmayı sağlayacak yolları engellediği için seyircinin bakışını öznelerin üzerine kilitler ve öznelerin uzun uzun gözlemlenerek algılanışlarına vesile olur.

Filmin kapanış planı ise (Şekil 3.12) aynı mekânda geçerken kamera konum değiştirerek özneleri arkadan, uzaktan ve tavana yakın bir konumdan kayda alır. Kameranın bu konum değişikliği, ikilinin nereye baktığını görmemizi sağlar. Kadının fener ile aydınlattığı ve uzun dakikalar boyunca izlediği şey, filmin ilk yarısında gördüğümüz duvar resmidir. Resim, siyah-beyaz olarak üretilmiş, bir dağ manzarası ve kayalık bir araziyi göstermektedir[24]. Tam olarak 7 dakika uzunluğundaki bu durağan çekim, bir önceki planda aynı konumda duran özneleri göstermeye devam ederken mekânı ve resmi uzun uzun temâşâ etmemizi sağlar. Planın başlangıcından birkaç dakika sonra odayı öncelikle kadın, sonrasında ise adamın terk ettiği görülür. Çekim ise devam ettirilerek seyircinin gözlemine devam etmesi sağlanır. Öznelerin bulunduğu anlarda gerek bina dışarısından gelen dış ortam sesi, gerekse öznelerin

[24] Tsai´nın belirttiği üzere, mekân araştırması esnasında şans eseri keşfettikleri duvar resmi, ressam Jun-Honn Kao´ya aittir. (https://www.filmcomment.com/blog/interview-tsai-ming-liang/)

nefes alışı gibi sesler bir önceki planla benzer şekilde devam eder. Seyircinin sadece mekânla baş başa kaldığı son anlarda ise, ekranın kararıp jeneriğin başlamasından bir süre önce tüm ortam sesi kesilir. Herhangi bir hareketi belirtecek bir ses ya da rüzgar gibi bir etkenin olmaması nedeniyle bir fotoğrafa dönüştüğü söylenebilecek çekim bu şekilde sona erer.



Şekil 3.12: Stray Dogs´un son planından alınan görüntüler.

Stray Dogs´un analiz ettiğimiz 22 dakika 50 saniye süren bu iddialı final sahnesi, kadın ve adamın birliktelikleri -ve belki ayrılışları- üzerine düşünmeleri için seyirciye uzun bir süre tanırken mekânın ve öznelerin nitelikli ve odaklı bir şekilde gözlemlenmesine imkan tanır. Bu gözlem, doğal algılayışı manipüle etmeyen, diyalog-müzik-dramatik anlatı öğeleri gibi etkileri tamamen dışarıda bırakan uzun çekim sisteminin yavaş sinemadaki özgün bir yansımasıdır ve görüldüğü üzere öznenin/bedenin temâşâsını temel alır. Bu uzun gözlem süreci seyirciye, özneler hakkında kelimelere kolayca dökülebilecek bilgiler vermez; fakat, çok daha etkileyici bir şeye sebep olarak öznelerin bedenleriyle birbirlerine ve aynı zamanda mekâna doğru gerçekleştirdikleri yönelimi sezdirmeye çalışır.

Uzun çekime dair vereceğimiz diğer örnekler Aleksandr Sokurov´un *Mother and Son* filminden olacaktır. Sokurov´un sinema tarihi içerisindeki önemi, manevi boyutu oldukça belirgin bir sanatsal yaklaşıma sahip olması başta olmak üzere, filmlerinin gerek Rus gerek dünya tarihinden önemli gerçek kişileri ya da edebiyat karakterlerini oldukça özgün bir şekilde yorumlaması ve tamamiyle kendine has, doğal görüntüyü yapay-resimsel bir görüntüye dönüştüren bir çekim tekniği geliştirmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Sokurov´un, filmlerinin biçimsel olarak hemen farkedilir yanını oluşturan bu özgün çekim tekniğini, her filminin gereksinimine göre özel olarak tasarladığı söylenebilir. Sokurov, görüntüyü deforme eden bu tekniğin yoğun uğraşlar gerektirdiğini; *Mother and Son´*un görüntülerini, objektifin önüne ve çevresine yerleştirdiği küçük aynalar ve boyanmış cam tabakaları ile oluşturduğu bir konstrüksiyon sayesinde elde ettiğini belirtmiştir (Schrader, 1997, s. 23). Her filmin manevi ihtiyacına göre baştan şekillendirilen bu yapı, sanatçının kendi görsel dünyasını yaratmasını sağlamıştır. Sokurov´un anlatılarının özgünlüğü ise en çok Adolf Hitler, Vladimir Lenin ve Japon İmparatoru Hirohito[25] gibi tarihin akışında önemli değişiklikler yaratmış kişileri perdeye taşırkenki filmlerinde daha belirgin olarak görülür. Tarihi kişilerin ve olayların sinemada canlandırılmasının klasik yöntemlerini dışlayan Sokurov, bu kişileri tarihsel anlamda kritik denebilecek dönemler esnasında perdeye taşımasına rağmen, en önemli vurguyu onların günlük hayatlarına ve ruhsal-fiziksel özelliklerine yapar. Böylece bu kişiler, üzerlerindeki tüm tarihsel-politik yüklemelerin dışında, salt birer insan olarak da ele alınmıştır.

Filmlerinde, öznelerinin ruhsal-bedensel varoluşlarını merkeze oturtan Sokurov´un özellikle *Mother and Son* filmi, anlatısının sadeliği, ritminin yavaşlığı, az sözlülüğü, tamamiyle uzun çekimlere dayanması ve iki öznesinin de bedensel varoluşlarını oldukça önemseyen yaklaşımı nedeniyle yavaş sinemanın özellikle 2000 öncesi başlangıç döneminin en önemli filmlerinden olmuştur. Burada *Mother and Son* filminin açılış sahnesini yavaş sinemada uzun çekimin kullanımının olgun bir örneği olması nedeniyle detaylı bir şekilde inceleyecek ve filmin diğer sahnelerinden bazı örnekler vererek de yönetmenin uzun çekimlere dayanan yaklaşımını genel olarak aktarmaya çalışacağız.

Filmin tam 5 dakika süren, sabit kamera ile çekilmiş tek bir plandan oluşan açılış sahnesi, genç bir adam ve yaşlı bir kadını bir oda içerisinde görüntüler (Şekil 3.13).

[25] Sokurov´un bu filmleri Hitler üzerine yapılan *Moloch* (Molokh - 1999), Lenin´i merkeze alan *Taurus* (Telets - 2001) ve Hirohito´yu perdeye yansıtan *The Sun* (Solntse - 2005) filmleridir.



Şekil 3.13: *Mother and Son* filminin açılış çekiminden görüntüler.

Kadın hasta şekilde uzanmakta, adam ise başında beklemektedir. Neredeyse baygın şekilde yatan ve güçlükle konuşabilen kadınla oğlu arasında gördükleri rüya üzerine bir diyalog gelişir; sonrasında ise bu diyalog yerini adamın kadının saçını tarayışına ve kadının hastalığı üzerine kimi konuşmalara bırakır. Açılış jeneriğinde duyulan ve sahnenin bir kısmında devam eden klasik müzik, sahnenin geri kalanında yerini yanan sobanın çıtırtı sesi, kadının güç soluyuşları, saçın taranış sesi ve ikilinin yatakta kımıldanışları ile oluşan ortam seslerine bırakır. Çekimin yapısı, filmin ileriki sahnelerinde de sık sık tekrarlanacak güçlü bir anne-oğul bağını görselleştirmek üzerinedir. Kadının hastalığı nedeniyle tâkatsiz oluşu ve her türlü eylemi için oğluna ihtiyaç duyuyor olması bu ilk sahnede gerek kadının fiziksel durumu gerekse ikilinin diyaloglarından anlaşılır. Sahnenin sonunda adamın kadraj dışına çıktığı ama sahnenin içerisinde sesi ile yer almaya devam ettiği görülür. Sokurov sahneyi tek bir

çekim ile aktarıp genel olarak özneleri arasındaki ilişkiyi, içerisinde bulundukları ruhsal-fiziksel durumları kesintiye uğratmadan sunar.

Kadının yürüyüşe çıkma isteğini belirttiği ilk sahne, öznelerin filmin geri kalan süresinceki motivasyonlarını da belirlemiş olur. Filmin büyük çoğunluğu, adamın annesini kucağında taşıyarak dolaştırmasını gösterir. Başka herhangi bir insanın görünmediği filmin özneleri diğer insanlardan izole eden ve dramatik eylemlerden seyreltilmiş yapısı, daha ziyade benzer yürüyüş sahnelerini ve yürüyüşler arasındaki duraklama anlarında bazı anılar, yaşadıkları çevre ve hayata dair endişeleri üzerine konuştukları sahneleri dönüşümlü olarak gösterir. Çoğunlukla yeşil peyzajlar ve küçük patika yollarda yavaş bir ritimle gezinen özneleri, uzaktan, kesintisiz ve sabit bir bakış açısından görürken (Şekil 3.14), duraklama anlarında kamera öznelere yaklaşır ve anne ile oğlu arasındaki yoğun ilişkiyi yakın planlar eşliğinde (Şekil 3.15) gözlemlememizi sağlar. Bu yakın planların bazıları, öznelerin kimi hareketleri nedeniye yavaş da olsa hareket eden bir kamera kullanımı ile elde edilmesine rağmen çekimlerin büyük çoğunluğu durağan yapıdadır.

Daha önce de değindiğimiz üzere Merleau-Ponty, "Özne, zamandır" (2017, s. 549) demişti ve zamanı öznenin varlığından ayırmanın mümkün olmadığına işaret etmişti. Bu filmde de ölüme çok yakın olduğu görülebilen ve filmin sonunda oğulun eve döndüğünde ölü olarak bulduğu, tâkatsiz ve oğluna bağımlı olan kadının "kişisel zamanının", aralarındaki bağlılık ilişkisi nedeniyle oğlunun kişisel zamanına ve ayrıca filmin zamanına olan etkisine dikkat etmek gereklidir.

Genç adamı, filmin son bölümlerinde annesini evde uyurken bıraktığı ve daha önceden annesiyle birlikte katettiği yollardan bu kez tek başına geçerken gösteren sahnelerin yapısı da aslında ikilinin birlikte bulundukları sahnelerin yapısıyla oldukça paraleldir. Adamın tek başına olduğu anlarda yaşadığı kimi duygusal boşalma sahneleri ve başka insanların varlığına referans veren tek şey olan, ara ara perdede uzaklardan geçen bir trenin görüntüsü ve atmosfer sesine karışmış halde duyulan sesi, adamın mekânda ve annesinde sıkışmış haline oldukça zarif bir şekilde işaret eder. Bu sıkışmışlık, aynı zamanda oğulun zamanı ile annenin zamanını arasında gözlemlenebilir paralelliği oluşturan etkidir. Denebilir ki iki özne arasındaki bu sevgi ve mecburiyetten doğan ilişki, ikisinin kişisel zamanını da benzer bir hale getirmiştir. Sokurov´un başardığı şey de öznelerinin içsel gerekliliğiyle belirlenen zamanı gerektiği şekilde göstermesidir. Bu sayede filminin gerek anlatı yapısı gerek

de çekim tekniğinde özneler tarafından kendini dayatan bir içsel zorunluluğun hakimiyeti belirgin şekilde görülür.



Şekil 3.14: *Mother and Son´*da özneleri gezinti esnasında gösteren uzak çekimlerden görüntüler.

Mother and Son, bir yavaşça ölüme gidiş anlatısı olarak adlandırılabilir. Yavaş yavaş gelen ölümün, filmin anlatı yapısına sirayet ederek kendi zamanını dayattığı dahi söylenebilir. Ulus Baker (2012), *Mother and Son* filminde ölümün, "bütün maddi imajlarıyla bir gelgit, bir gerginlik, bir halsizlik, sonuçta bir kayboluş" olarak belirdiğini ve bu yüzden, maddi ve algılanır olduğunu belirtmiştir (Baker, 2012, s. 99). Bu anlamda filmin uzun ve durağan çekimlerden oluşan, ses bandının izole bir atmosfer hissini vurguladığı, olaysızlıkla ve oldukça sıradan eylemlerle işleyen yapısının yardımı ve öznelerin kendi zamanını dayatışıyla belirgin bir yavaşlık hissini yapılandırdığı görülmektedir.



Şekil 3.15: *Mother and Son* filminde özneleri sabit konumda gösteren yakın çekim görüntüler.

İncelediğimiz iki film, içerik anlamında oldukça farklı olsalar da, bize uzun çekim kullanımının yavaş sinemadaki özgün yapısını ve dolayısıyla zaman-mekânsal sürekliliğin ve yavaşlığın yaratılmasına olan doğrudan etkisini gösterir. Öznelerin birbirleriyle aralarındaki ve bulundukları mekânla olan ilişkilerinde tanımlanışı, *Stray Dogs* filminde iki özne arasındaki ve temâşâ ettikleri duvar resmiyle aralarındaki tanımlanması zor ilişkide ortaya çıkar. *Mother and Son* filminde ise adım adım biriken ölümün özneler arasındaki duygusal ve tensel ilişki aracılığıyla tezahür eden yapısı, Merleau-Ponty´nin görünür ve görünmez varlıklar arasında bir geçişlilik, birbirini ortak bir zeminde var etme olarak tanımladığı ontolojisini akla getirir.

3.4 Ses ve Sessizlik

Tezin bulunduğumuz aşamasına dek, yavaş sinemada özne/beden temâşâsını mümkün kılan içeriksel ve görsel nitelikleri inceledik. Sinemada yavaşlığın, filmlerin klasik hikaye anlatısı biçiminde motive edilmemesi ve öznelerin salt varoluşuna odaklanılarak uzun-kesintisiz-durağan çekimler aracılığıyla gözlemlenmeleri sayesinde mümkün olduğunu göstermeye çalıştık. Son aşamada ise yavaş sinemayı oluşturan bu özelliklere koşut bir diğer önemli özellik olan sesin kullanım biçimini incelemek istiyoruz.

Sinema her ne kadar görüntü ve ses kombinasyonundan oluşan bir sanat türü olsa da, onun işitsel bir sanat olmaktan ziyade görsel bir sanat olduğuna dair yaygın kanı nedeniyle, sinema üzerine söylemde, görüntüye verilen önem ile sese verilen önem arasında her zaman hiyerarşik olarak bir farkın belirginliği gözlemlenebilir. Bu elbette, insanın dünyayla olan ilişkisi algılama sürecinin ilksel olarak görme ile mümkün olmasıyla doğrudan bir bağa sahiptir. Song Hwee Lim (2014), film üretiminde ve araştırmalarında sesin görüntü kadar dikkat çekemediğini, buna ek olarak, özellikle sinemada ses (ya da onun eksikliği) ile yavaşlık/hız ilişkisinin ve ses ile sessizliğin bir filmin ritim ve temposunu algılayışımıza olan katkısının daha da az tartışılmış olduğunu belirtir (s. 116). Genel anlamda sinema araştırmalarında görselliğin kullanımının sesin kullanımına nazaran çok daha fazla tartışılması, elbette yavaş filmler için de geçerlidir. Fakat bu durum yavaş sinema bağlamında daha anlaşılır kabul edilebilir, çünkü bu bölümde göstereceğimiz üzere yavaş sinemada ses kullanımı her zaman olmasa da çoğu kez diegetik bir yapıdadır ve seyir deneyiminin gerçekçiliğini ve yavaşlığın niteliğini vurgulama amacı güder. Filmin ses kuşağında diegetik olmayan[26] kullanımların oldukça azaltılması ve görsel imgenin anlamını değiştirecek ya da ona görüşe verilmemiş yeni bağlantılar ekleyecek yaratıcı kullanımın göz ardı edilmesi, görüntü ile sesin uyumunu sağlayarak öznelerin perdedeki anlık varoluşunun gerçeklik payını onaylamış ve vurgulamış olur. Bu bağlamda denebilir ki yavaş sinemada özne kaynaklı olmayan ses kanalı, çoğu kez müziğin olmadığı ve mekânın atmosfer sesinin vurgulu bir şekilde filmin ses kuşağına yansımasıyla oluşturulur. Özne kaynaklı ses için söyleyebileceğimiz şey ise psikolojik argümanların iptali ve diyalog kullanımının azlığı nedeniyle konuşma

[26] Bordwell ve Thompson diegetik sesi, "Kaynağı film öyküsü evreni içinde olan her türlü ses, müzik parçası ya da ses efekti", diegetik-olmayan sesi ise "Anlatı evreni dışındaki bir kaynaktan geliyormuş gibi sunulan ses (atmosfer müziği ya da anlatıcının yorumu gibi)" olarak tanımlamıştır (2011, s. 491).

sesinin oldukça azaldığı ve öznenin "sözsüzlüğe" büründüğü, fakat diğer yandan öznenin fizyolojik niteliklerinin ve bedensel varoluşunun vurgulanması nedeniyle de bedene ait -yürüme, dokunma, nefes alma vb.- seslerin doygun bir şekilde ses kanalında yer alarak bedensel varoluşun maddiliğini arttırması olacaktır.

3.4.1 Özne kaynaklı ses

Önceki bölümlerde, yavaş sinemada oyunculuk ve diyalog kullanımını tartışmış ve diyalog kullanımının bu tür içerisindeki özgün yanını, daha ziyade anlatının yapısıyla ilişkili olarak diyalogun niteliksel özelliklerinde görülebileceğini belirtmiştik. Bu bölümde ise diyalog ya da monolog olsun, öznelerin konuşarak oluşturduğu seslerin kurmaca anlatılar (klasik ya da modern) içerisinde kullanımına nazaran yavaş filmlerde kullanılma miktarındaki azlığa, yani öznelerin sözsüzlüğe olan genel yönelimine eğilecek ve Tsai Ming-liang ile Sharunas Bartas´ın filmlerinden örneklerle sössüzlüğün anlatının diğer unsurlarıyla olan ilişkisini göstermeye çalışacağız.

Tez boyunca yavaş sinema olarak adlandırdığımız sanatsal üretim modelini temâşâ sineması (cinematic contemplation) olarak adlandırmayı tercih eden Harry Tuttle (2007) türün teknik özelliklerini alt başlıklar halinde vurguladığında olaysızlık (plotlessness), yavaşlık (slowness) ve yabancılaşma (alienation) tanımlarının yanı sıra sözsüzlük (wordlessness) tanımını da kullanmıştır. Tuttle´a göre sözsüzlüğü oluşturan özellikler, özlü (laconical) etkileşimler (ya da sessiz başkarakter), doğrudan ses (fon müziğinin olmayışı) ve beden dili kullanımı ile hikaye güdümlü açıklayıcı dolguların, psikolojik argümanların ve dış sesin kullanılmamasıdır (Tuttle, 2007, para. 5). Tsai Ming-liang´ın *I Don´t Want to Sleep Alone* (Hei yan quan - 2006) ve Sharunas Bartas´ın *Few of Us* (Mūsų nedaug - 1996) filmlerinin yapısını genel itibariyle inceleyerek, Tuttle´dan aktardığımız, birbirlerine sıkı sıkıya bağlı bu özellikleri daha iyi anlayabiliriz.

Tezin önceki bölümlerinde farklı bir bağlamda değindiğimiz *I Don´t Want to Sleep Alone* filmine ses ve sözsüzlük bağlamında baktığımızda fark edebileceğimiz şeylerden biri, filmin hiçbir karakteri arasında bir diyalog gelişmediği ve bu nedenle hiçbir karakterin ağzından herhangi bir ses duyamayışımızdır. Özneler arasındaki ilişkilere kısaca tekrar değinmek gerekirse, göçmen inşaat işçisi Rawang, arkadaşlarıyla birlikte baygın halde bulduğu Hsiao-kang´ı, bir döşek içerisinde

taşıyarak şantiye içerisinde yaşadıkları koğuşa getirip onu iyileştirmeye çalışır ve film boyunca ikili bu döşek üzerinde birlikte uyur. İyileştirme ve bakım süreci nedeniyle ikili arasında sürekli bir bedensel yakınlık gözlenir. Öte yandan Hsiao-kang, bir garson kız ve onun patronu olan kadınla da cinsellik temelli yakınlaşmalarda bulunur. Patron kadının ve garson kızın, patronun komadaki oğluyla olan bakım odaklı (komadaki bu adam rolünü de Hsiao-Hang´ı canlandıran Lee Kang-sheng üstlenmiştir) ilişkisi de, diğer ikili arasındaki ilişkiyi aynalar. Kısaca belirtmek gerekirse birçok bakım-temizlik ve cinsel birliktelik sahnesiyle oluşturulan filmde, öznelerin bedenle ve yaşadıkları mekânlarla olan yoğun ilişkileri, sadece atmosfer sesleri ve figüranların-muhabirlerin sesleri eşliğinde sunulur. Filmde duyulan insan sesleri sadece, özellikle filmin başlangıç sahnelerinde gördüğümüz göçmen işçilerin ve film süresince ara ara duyduğumuz radyo ya da televizyon muhabirlerinin sesleridir. Kısaca yönetmen Tsai, anlatıya ve öznelerine dair bazı bilgilendirmelerde bulunmak için filmde hiçbir önemli etkinliği bulunmayan insanları kullanmış, fakat beş ana öznesini de sessiz bir şekilde perdeye taşımıştır. Öznelerin bu derin sessizliğiyle aralarındaki bedensel ilişkinin yoğunluğu arasında ise oldukça ciddi bir zıtlık bulunur. Sözle iletişim kurmaya çabalamayan özneler, öte yandan, birbirleriyle sürekli bedensel temas halinde yer alır. Özneler arasında yaşanan bu temaslar, genellikle ortam sesinin azaldığı mekânlarda ses bandına egemen olur ve sessizlik içerisinden çıkageldikleri için oldukça vurgulanmış bir tonda işitilirler. Ses kuşağına hakim olan bu bedensel temaslara örnek olarak Hsiao-kang ve garson kızın yoğun duman altında, yüzlerinde maskelerle sevişmeye çalışarak öksürük krizine girmeleri ve garson kızın komadaki genç adamı temizlerken oluşan oldukça yoğun ses verilebilir. Çağdaş sinemada, gerek yüzeylerin gerekse seslerin maddi ve duyusal niteliklerinin arttırılmasıyla duyusal gerçekliğin belirginleştiğini öne süren Tiago Magalhães de Luca (2011) da aynı örneği vererek, garson kızın komada ve tamamen tepkisiz olan genç adamın traş edilmiş kafasını dinamik bir şekilde ovalarken ve burun, ağız ve kulaklar gibi yüze ilişkin alanlarını temizlerken, bedenin kendinden kaynaklanan bir işitsel niteliğin abartılmış şekilde vurgulandığını belirtir (s. 166).

Özneler arasındaki bedensel temaslarla kurulan bu ilişkinin yanı sıra nesnelerin kullanımı esnasında çıkan seslerin normalden fazla yoğunlaştırılarak ses bandında belirgin olmalarından da bahsedilebilir. Magalhães de Luca (2011) bu duruma

Rawang´ın, Hsiao-kang´ın fiziksel rahatsızlığının üzerinde iyileştiği ve ikisi arasında yeni yeni biçimlenen bütünleşmenin sembolü olan döşeği yıkarken oluşan sesin maddi ve duyusal niteliğini örnek olarak verir (s. 166). Yazara göre Rawang, süngerle döşeği harıl harıl fırçalarken oluşan sürtünme sesi, uzun bir süre ekranda olması nedeniyle daha da vurgulanmış olur (Magalhães de Luca, 2011, s. 166). Bu örnek, uzun çekim kullanımının öznelerin bedensel mevcudiyetini uzun uzadıya göstermesine ek olarak, onlar tarafından oluşturulan seslerinde yoğun ve uzun bir süre işitilmesini sağladığını da gösterir. Bu şekilde vurgulanmış seslerin, öznelerin varoluşunu yaptıkları vurguyla gerçeklik hissine katkıda bulunduğunu söyleyebiliriz.

I Don´t Want to Sleep Alone filminin içerdiği ilişki ağı, Tuttle´ın ifade ettiği özlü ilişkiler-sessiz başkarakter ve beden dili kullanımına yönelik tanımına harfiyen uyar. Bunun yanı sıra filmde müzik, final sahnesindeki istisna dışında diegetik bir unsur olarak, şehir içindeki kimi sahnelerde ve radyo üzerinden duyulur. Radyo ve televizyon yayınları üzerinden, şehrin ağır bir duman altında kalmasına neden olan bir orman yangınına dair duyduğumuz açıklamalar dışında anlatıyı yönlendiren herhangi bir açıklamaya, dış sese ya da psikolojik argüman yaratmaya çalışan bir yaklaşıma rastlamayız. Bu nedenlerden ötürü filmin öznelerinin suskunluğuyla, bedensel etkileşimleriyle oluşan seslerin ve atmosfer seslerinin (şehir yaşamından sesler, radyo ve televizyondan yayılan müzikler, şantiyeden yayılan çalışma sesleri vb.) sayesinde oluşan dengeli ses kuşağı, diegetik ses kullanımı ve sesin maddi özelliklerini vurgulayan tercihler nedeniyle gerçeklik hissini yoğunlaştıran ve öznelere yönelik gözlemi niteliksel olarak arttıran bir yapıya kavuşmuştur.

İkinci örnek olarak, Sharunas Bartas´ın tamamen diyalogsuz bir şekilde çekilen *Few of Us* filmine değinmek istiyoruz. Önceki bölümlerde *The Corridor* filminden bahsettiğimiz üzere Bartas, öznelerinin yaşamına fazla müdahil olmadığı sabırlı bir gözlem sineması oluşturmuş ve Sovyetler Birliği sonrası dönemde insanları, değişen yaşam koşulları içerisinde kayda almıştır. Renata Šukaitytė (2012), Bartas´ın bir film yönetmeni olarak tutumunun oldukça tarafsız (neutral) olduğunu ve onun bir muhbir/etnograf rolü üstlendiğini belirtir (s. 130). Yönetmeni böylesi bir rol ile özdeşleştirecek filmlerin başında gelen ve klasik hikaye anlatısından önemli ölçüde arındırılmış olan *Few of Us*, yönetmenin üç filminde birlikte çalıştığı ve filmlerinin en hatırda kalan oyuncularından biri olan Yekaterina Golubeva´nın canlandırdığı karakterin bir köye yaptığı tuhaf denebilecek yolculuğunu merkezine alır. *Few of*

Us´ın, Šukaitytė´nin (2012) deyimiyle "Sibirya´nın Sayan Dağları´nda, çok uzakta ve yok olmaktaki bir Sovyet-sonrası mekânı" (s. 129) olan bu köyde yaşayan insanların ve ziyaret sebebi hiçbir şekilde anlaşılamayan başkarakterin, durgun, sessiz ve anlam yüklenmemiş-hikayeleştirilmemiş devinimlerinden ibaret olduğu söylenebilir. *Few of Us* filminde özneler derin bir sessizlik içerisinde sunulur; bu sessizlik öznelerin yorgun, yıpranmış yüz ifadeleri ile de birleşince açık bir şekilde içe kapanık ve yalnız bir ruh haline bürünmüş olduklarını hissettirir (Şekil 3.16).



Şekil 3.16: *Few of Us* filminden öznelerin ve mekânların görüntüleri.

Šukaitytė (2012), Bartas´ın öznelerinin çöken Sovyet rejimi sonrasına ait olduklarına ve yaşadıkları krizlerle travmatik geçmişin izlerine vurgu yaparak öznelerin davranış şekillerini temellendirmeye çalışır. Oyuncuların (hem profesyonellerin hem sıradan

yerlilerin) hareket etmekte ve etkileşime girmekte gönülsüz olduklarını, ayrıca, gözlemlenen durumların çoğunda minimal bir beden ve konuşma dili (*Few of Us* filminde tamamen sıfırlanmış) kullanıp film sona erene dek yüz ifadelerinin neredeyse hissiz ve psikolojik durumlarının açıklanmamış olduğuna dikkat çeker (Šukaitytė, 2012, s. 130).

3.4.2 Atmosfer kaynaklı ses

Öznelerin sessizliği daimi olsa da, yukarıda belirttiğimiz her iki filmde de ses bandının çok az noktada bu sessizliğe ortak olduğu söylenebilir. *Few of Us´*da çoğu dış çekimde nesnelerin ve mekânın atmosfer sesi (açılışta uzun uzun duyulan helikopter sesi, akan derenin, rüzgarın sesleri) yoğun bir şekilde işitilmektedir. İnsan sesi, sadece topluluğun içki içtiği ve birlikte şarkı söyleyip dans ettiği anlarda işitilirken, müzik sesi de yine bu anlarda, diegetik ses olarak filmin ses bandında bulunur. Bartas, birkaç sahnede bir atmosfer müziği olarak diegetik-olmayan müzik kullanımına da başvurur. Klasik müzik seslerinin çoğunlukla engin doğa manzaraları üzerine düşürüldüğü ve atmosfer sesi ile karıştırılarak sunulduğu görülmektedir. Öznelerin sessizlikleri ve oldukça durgun yapılarını sayesinde, özellikle iç mekân çekimlerinde, yönetmenin ses-sessizlik dengesi üzerine çalışarak oldukça etkileyici bir atmosferik etki yarattığını da belirtmek gerekir. Özellikle iç mekânlarda geçen sahnelerde, uzun çekimler içerisinde ve yavaş şekilde hareket eden öznelerin konuşmadan, bedenleriyle çıkardıkları sesler diyalog sesleriyle bastırılmadığı için, ses bandındaki değişimler çok daha vurgulu bir şekilde işitilir. Magalhães de Luca´nın Tsai sineması için belirttiğine benzer şekilde Bartas sinemasında da, sesin materyal değerinin yoğunluğu ve bunun filmin algılanışına olan katkısı oldukça anlamlıdır. Šukaitytė (2012), Bartas´ın sesi oldukça etraflı bir şekilde tasarladığını ve sesi "yokluğunda dahi önemli bir ifade unsuru" olarak ele aldığını vurgulamıştır (s. 128). Bu anlamda Bartas´ın filmlerinde sesin üretiminin ve ses-sessizlik dengesini öznelerinin varoluşsal durumlarından yola çıkarak oluşturulduğu ve yoğun bir şekilde ses bandına işlenen atmosfer seslerinin, uzun ve durağan çekimlerin niteliğini güçlendirerek film deneyiminin gerçekçiliğine katkı yaptığı söylenebilir.

Tsai Ming-liang´ın *I Don´t Want to Sleep Alone* ve Sharunas Bartas´ın *Few of Us* filmlerinden hareketle yönetmenlerin sinemada ses unsurunu kullanımlarını örneklendirmeye çalıştık. Elbette bu iki örneğin de gösterdiği üzere her yönetmenin

kendine has ve filmlerine özgü yaklaşımları bulunmaktadır. Göstermek istediğimiz, yavaş sinemada sese yaklaşımın da filmin diğer temel unsurlarıyla birlikte düşünülmesi gerektiği ve genel olarak, öznenin varoluşunu daha yetkin bir şekilde gözlemlememize olanak sağlamasıdır.

4. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Sinema sanatı, dünyanın ve insanın dolaysız bir şekilde, bizzat maddi yapısına bağlı bir sanat olduğu için, algılanır dünyanın görünümlerini en doğrudan veren sanat türü olmuştur. İcadından henüz kısa bir süre sonra -ilginç bir şekilde aynı dönemde görsel sanatlarda modern yönelimlerin hikaye anlatmaktan vazgeçtiği ve bir özne olarak sanatçının dünyaya yönelik deneyimine tutunduğu bir dönemde- hikaye anlatabilme potansiyeli keşfedilen ve bu andan itibaren inanılmaz bir hızda popülerleşerek tüm dünyaya yayılan sinema, bu popülerliğin her daim üzerine ekleyerek gelişmiş ve uzun yıllardır en yaygın sanat türü olmuştur.

Tarihsel süreci içerisinde sinemanın -gerek maddi gerek kültürel olsun- üretildiği dönemin politik, toplumsal ve düşünsel atmosferinden etkilenen farklı motivasyonları ve içerikleri olsa da, temel olarak insanın deneyiminin bir hikaye anlatısı içerisinde kurgulandığı bir yapısı olmuştur. Bu yapı dünyanın gerçekliğinden az ya da çok pay alır. Gerçeklikten alınan bu payın niteliği, hiçbir zaman sona ermeyeceğini öngörebileceğimiz bir tartışmanın konusu olmuştur. Tezimizin konusu olan "yavaş sinema" da bu gerçeklik tartışmalarının çağdaş dönemde unsurlarından biri haline gelmiştir. Bu sebeple burada, herhangi bir ülke, kıta ya da dil bağı içermeksizin, sadece dünyaya yönelik bakışlarında ve kendi film öznelerine dair tutumlarında görülen benzerlikler sayesinde bir süredir isimleri beraber zikredilen kimi yönetmenlerinin üretimlerinin temel unsurları incelenmiştir.

Yavaş sinemaya ismini veren "yavaşlık" yönelimi, bu üretim biçiminin içeriksel ve biçimsel çoğu unsuruyla uyumlu bir tanım olması nedeniyle tüm türün de tanımlayıcısı olmuştur. Yavaş sinemanın en genel anlamda, psikolojik olarak derinleştirilmiş bir kahramanın hikayesiyle motive edilen klasik anlatıların zıt kutbunda konumlandırılabilecek bir yapısı vardır. Öznelerin psikolojik özelliklerinin girift bir yapıyla derinleştirildiği ve bu yüzden bilinç olan yanının bedenin önüne geçtiği genel yaklaşımın aksi yönünde bir tutum sergileyen yavaş filmler, öznenin

fizyolojik özelliklerini belirginleştiren ve nitelikli bir şekilde gözlemleyen yaklaşımıyla özgün bir konumda bulunmaktadır.

Yavaş filmlerin öznesi, her an vurgulanan bedeniyle göz önünde olan, filmin merkezine demirlenmiş ve bu yüzden filmin tüm unsurlarının kendisiyle sıkı bir ilişki halinde olduğu tarzda bir varlıktır. Tez boyunca tespit ettiğimiz üzere bu özne, Maurice Merleau-Ponty felsefesinin dünyada ve varlığı dünyayla hemhal olmuş halde bulunan, dünyayı bedeniyle algılayan ve bir bilinç-beden birleşimi olan öznesiyle oldukça uyumludur. Bu yüzden, Merleau-Ponty´nin özne tanımıyla bağdaştırdığımız bu özneleri/bedenleri temâşâya yönelimle oluşan yavaş sinemanın özelliklerini incelerken, her zaman Merleau-Ponty´e uğrayarak filmleri daha doğru anlayabilmenin yollarını aradığımızı söyleyebiliriz.

Tezin amaç, kapsam ve yöntemini açıklayan giriş bölümünün ardından, öncelikli olarak Merleau-Ponty´nin tez süresince farklı bağlamlarda sıklıkla uğradığımız felsefesinin temel kavramları belirtildi ve filozofun sanatla olan bağı metinleri üzerinden incelendi. Bu sayede filozofun, yavaş sinema incelememizde değindiğimiz fikirlerine yönelik bir altlık oluşturmak istendi. Daha sonraki bölümler ise yavaş sinemanın temel özelliklerini farklı alt başlıklar incelediğimiz bölümlerden oluşturuldu.

Öncelikle, yavaş sinemanın özneye odaklanan yapısının filmin anlatı yapısıyla olan ilişkisini inceleyerek yavaş sinemada anlatının "dramatik olmayan" yapısını tespit ettik. Yavaş sinemanın diğer anlatı sistemlerinden farkını ve kendine haslığını "olaysızlık" ekseninde tanımladık. Bu sayede, ilerleme motivasyonu içeren hikaye anlatılarını oluşturmaya hizmet eden içeriklerin gevşetilmesi ya da tamamen iptali ile yavaş sinemanın anlatı sisteminin kurulduğunu belirttik.

Sonraki bölüm ise yavaş sinemanın öznelerini daha yakından tanımaya çalışmaya ayrıldı. Öznenin yavaş sinemaya has özellikleri, sanatçıların filmlerinin özneleriyle kurduğu ilişkiye de değinerek açıklanmaya çalışıldı. Bu bağlamda, tespit ettiğimiz üç yönetmen/özne ilişkisi -bunlar yönetmen Tsai Ming-liang ve öznesi Hsiao-kang, Pedro Costa ve öznesi Ventura ile Apichatpong Weerasethakul ve öznesi Jenjira Pongpas´dır- incelendi. Yavaş filmlerde öznelerin varoluş tarzının örnekler eşliğinde incelenmesinin ardından onların bedenlerinin öne çıkarılışı ve bununla doğrudan ilişkili olarak onları canlandıran aktörlerin oyunculuk tarzının ve diyalogların nasıl

bir yaklaşımla şekillendirildiği anlamaya çalışıldı. Bu inceleme sonucunda çoğunlukla amatörler tarafından icra edilen oyunculukların, psikolojik argümanların öne çıkmayan yapısı nedeniyle doğal, oldukça süssüz, gösterişsiz olduğu; bununla bağlantılı şekilde, diyalog kullanımının da hikaye ilerleyişine hizmet etmeyen ve psikolojik-felsefik söylemlerden arındırılmış bir hâli olduğu gösterildi.

Tezin bir sonraki bölümü, öznelerin zaman-mekânla kurdukları ilişkiyi daha nitelikli şekilde anlamaya ayrıldı. Merleau-Ponty fenomenolojisinde öznenin zamanla olan hayati ilişkisine değinilmesinin ardından Tsai Ming-liang filmlerinin günlük mekânları ve Apichatpong Weerasethakul filmlerinin mekânı olan orman ile ilişkisi incelendi. Ayrıca bu bölümde, yavaş sinemanın en temel biçimsel özelliği olan durağan-kesintisiz-uzun çekim kullanımının özellikleri, sinema tarihinde görülen uzun çekim örneklerinden nasıl farklılaştığı ve hangi özellikleriyle özne/beden temâşâsına olanak sağladığı tartışıldı. Tsai Ming-liang´ın *Stray Dogs* filminin final sahnesi ve Aleksander Sokurov´un *Mother and Son* filminin açılış sahnesi, yavaş sinemada uzun çekimin nitelikli örnekleri olmaları nedeniyle detaylı bir şekilde analiz edildi.

Tezin son bölümünde ise yavaş sinemada sesin kullanımları incelendi. Bu bölümde Tsai Ming-liang´ın *I Don´t Want to Sleep Alone* ve Sharunas Bartas´ın *Few of Us* filmleri, öznelerinin sözsüzlüğü, bedenleriyle ürettikleri seslerin vurgulanışı, atmosferik ses, diegetik ses ve diegetik olmayan ses kullanımlarının nitelikleri gözetilerek incelendi.

Yavaş sinemanın tez süresince incelediğimiz farklı özelliklerden elde ettiğimiz sonuç, sanatçıların benzer bir duyarlılıkla öznelerine yaklaştığı ve özne/bedeni merkezine alan derinlemesine gözlem tavrının, sinemada yavaşlık deneyimiyle yüzleşmemizi sağladığı olmuştur. Bu derinlemesine gözlemin niteliği, öznelerinin davranışları ve aralarındaki ilişkilerin anlatı sistemlerinin fazlalıklarından azade yapısı, ayrıca, zaman-mekân bütünselliğini vurgulayan, durağan-kesintisiz-uzun çekimlerle temsil edilmeleriyle mümkün kılınmıştır. Bu anlamda tezimizde, yavaş sinemayı tarihsel bağlam içerisinde konumlandırarak modern dönemden beslenen stilistik bir trend olarak açıklayan araştırmalardan farklı olarak, yavaş sinemanın özneye yönelmiş özgün bir sanatsal bakışın ürünü olduğuna dair savımızı ispat etmeye çalıştık.

Yavaş sinemanın, sinemacıların ortaklaşa gerçekleştirdiği bir akım olmaması, yavaş filmlerin birbirinden oldukça farklı kültürel ortamlarda ortaya çıkışı ve zamana yayılmış bir şekilde, "yavaş" gelişimi, bu sebeplerden ötürü onun varlığının da uzun süreli olacağına dair inanç duymamızı sağlıyor. Şimdi dönüp bakıldığında ilk örnekleri üzerinden yaklaşık çeyrek asır geçmiş olmasına rağmen, yavaş sinemanın akademide inceleme konusu olmasının yaklaşık on senelik bir tarihi vardır ve henüz yeterli sayıda araştırmacı tarafından incelenmiş olmaktan çok uzaktır. Bu yüzden ileriki yıllarda yavaş sinema incelemelerinin artacağını ve sanatçıların ürettiği yeni eserlerle birlikte verimli tartışmaların ortaya çıkacağını öngörmekteyiz. Bu sebeple ilerleyen yıllarda, halihazırda üretilmiş yavaş filmlerin detaylı analizleri gerçekleştirilebileceği gibi yönetmenlerinin filmografilerine yavaş sinema bağlamında eğilen ve sadece bir yönetmene odaklanan detaylı çalışmalar da yapılabilir. Bu çalışmaların da ötesinde, yavaş sinemanın gerek zaman-mekân, gerek yavaşlık ve gerçeklik deneyimine dair estetik potansiyellerinin araştırılması ve bu araştırmaların yavaş sinemayla etkileşime geçerek, her iki tarafın da birbirini besleyeceği bir süreci başlatması hayatidir.

KAYNAKLAR

Bahadur, N. (2015). Interview: Pedro Costa. Retrieved July 10, 2018 from https://www.filmcomment.com/blog/interview-pedro-costa/

Baker, U. (2012). *Beyin Ekran.* İstanbul: Birikim Yayınları

Bazin, A. (2013). *Sinema Nedir?* (İ. Şener, Çev.). İstanbul: Doruk Yayımcılık

Bezerra, J. (2013). The Body As Cogito: A Certain Contemporary Film In the Light of Merleau-Ponty. Cinej Cinema Journal, 3(1), 75-92. Retrieved May 10, 2018 from http://cinej.pitt.edu/ojs/index.php/cinej/article/view/79

Bezerra, J. (2017). Bazin and Merleau-Ponty: Film and Its Ontological Bet. Journal of Literature and Art Studies, 7(7), 899-908. Retrieved March 10, 2018 from http://www.davidpublisher.org/index.php/Home/Article/index?id=31102.html

Boehler, N. (2011). The Jungle as Border Zone: The Aesthetics of Nature in the Work of Apichatpong Weerasethakul. ASEAS - Austrian Journal of South-East Asian Studies, 4(2), 290-304. Retrieved June 8, 2018 from https://aseas.univie.ac.at/index.php/aseas/article/view/380/183

Bordwell, D. (1979). The Art Cinema as a Mode of Film Practice. Film Criticism, 4(1), 56-64. Retrieved April 24, 2018 from https://www.jstor.org/stable/44018650?seq=1#page_scan_tab

Bordwell, D. & Thompson, K. (2012). *Film Sanatı* (E. Yılmaz & E. Suat Onat, Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayım

Botz-Bornstein, T. (2017). "Cut Away Excess and Straighten the Crooked:" The Simplicity of Contemplative Cinema in the Light of Plotinus' Philosophy. *Value Inquiry Book Series*, *310*8

Çağlayan, O. E. (2014). *Screening boredom: the history and aesthetics of slow cinema* (Doctoral dissertation). Retrieved from https://core.ac.uk/download/pdf/30704535.pdf

Chen, H. (2015). Interview: Tsai Ming-liang. Retrieved July 3, 2018 from https://www.filmcomment.com/blog/interview-tsai-ming-liang/

Magalhães de Luca, T. (2011). *Realism of the senses: a tendency in contemporary world cinema* (Doctoral dissertation). Retrieved from http://etheses.whiterose.ac.uk/1760/

Magalhães de Luca, T. (2016). Slow Time, visible cinema: duration, experience and spectatorship. Cinema Journal, (1), 56 (1). pp. 23-42.doi:10.1353/cj.2016.0052

Deleuze, G. (2014). *Sinema I* (S. Özdemir, Çev.). İstanbul: Norgunk Yayıncılık

Direk, Z. (2003). Giriş. Zeynep Direk (Ed.), *Dünyanın Teni* içinde (s. 9-44). İstanbul: Metis Yayınları

Flanagan, M. (2012). *Slow cinema: temporality and style in contemporary art and experimental film* (Doctoral dissertation). Retrieved from https://ore.exeter.ac.uk/repository/handle/10036/4432

Ganjavie, A. (2015). A Homeland Swansong: Apichatpong Weerasethakul on Cemetery of Splendor. Retrieved August 8, 2018 from http://sensesofcinema.com/2015/feature-articles/apichatpong-weerasethakul-interview/

Kim, J. (2011). Learning About Time: An Interview with Apichatpong Weerasethakul. Film Quarterly, 64(4), 48-52. Retrieved March 21, 2018 from https://www.academia.edu/2366206/Learning_about_Time_An_Interview_with_Apichatpong_Weerasethakul

Koç, A. (2007). On Human Bonding: An Interview with Tsai Ming-liang. Cineaction, (71), 48-51

Kovács, A. B. (2010). *Modernizmi Seyretmek Avrupa Sanat Sineması 1950-1980* (Ertan Y., Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayım

Lim, S. H. (2014). Tsai Ming-Liang and a Cinema of Slowness, University of Hawaii Press, ProQuest Ebook Central, Retrieved May 13, 2018 from http://ebookcentral.proquest.com/lib/itup/detail.action?docID=3413595.

Merleau-Ponty, M. (1964). The Film and the New Psychology, *Sense and Nonsense* içinde (H. Dreyfus & P. Dreyfus, Çev.). Evanston III: Northwestern University Press, 48-59

Merleau-Ponty, M. (2012). *Göz ve Tin* (A. Soysal, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları

Merleau-Ponty, M. (2014). *Algılanan Dünya* (Ö. Aygün, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları

Merleau-Ponty, M. (2016). *Algının Fenomenolojisi* (E. Sarıkartal & E. Hacımuratoğlu, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları

Pongpipat, K. (2015). Becoming blissfully aware. Retrieved August 18, 2018 from https://www.bangkokpost.com/lifestyle/film/555243/becoming-blissfully-aware

Rodrigo, P. (2015). Hareketin Ontolojisi Merleau-Ponty´de Resim ve Sinema (E. Şan, Çev.). Emre Şan (Ed.), *Merleau-Ponty* içinde. İstanbul: Say Yayınları

Savaşçın, Z. (2003). Algısal İnanç. Zeynep Direk (Ed.), *Dünyanın Teni* içinde. İstanbul: Metis Yayınları

Schrader, P. (1997). The history of an artist´s soul is a very sad history: Aleksandr Sokurov interviewed by Paul Schrader. Retrieved May 7, 2018 from http://www.jstor.org/stable/43454525

Sukaityte, R. (2012). The Drift along a Traumatic Past in the Cinematic Worlds of Sarunas Bartas. Kunstiteaduslikke Uurimusi, 21(3-4), 122-133. Retrieved June 27, 2018 from

https://ktu.artun.ee/articles/2012_3_4/ktu_21_3_122-133_sukaityte.pdf

Şan, E. (2015). *Merleau-Ponty.* İstanbul: Say Yayınları

Tuttle, H. (2007). (Technical) Minimum Profile. Retrieved from http://unspokencinema.blogspot.com/2007/01/minimum-profile.html

Zengin, N. (2003). Görülmeyi Görmek: Et Kavramı Üzerine. Zeynep Direk (Ed.), *Dünyanın Teni* içinde. İstanbul: Metis Yayınları

ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad : Simon Sağlamoğlu
Doğum Tarihi ve Yeri : 22.04.1989 / Mardin
E-posta : simonsaglamoglu@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

• **Lisans** : 2014, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

• **Yüksek Lisans** : 2018, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sanat Tarihi Anabilim Dalı, Sanat Tarihi Tezli Yüksek Lisans Programı