

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**SİNEMATOGRAFİK ÜRETİM:
MEKÂN VE ZAMAN DENEYİMİNİN BEDENLEŞMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ece ÜSTÜN

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Aslıhan ŞENEL

OCAK 2015

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**SİNEMATOGRAFİK ÜRETİM:
MEKÂN VE ZAMAN DENEYİMİNİN BEDENLEŞMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Ece ÜSTÜN
502121111**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Aslıhan ŞENEL

OCAK 2015

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502121111 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Ece ÜSTÜN**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**SİNEMATOGRAFİK ÜRETİM: MEKÂN VE ZAMAN DENEYİMİNİN BEDENLEŞMESİ**” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Yrd. Doç. Dr. Aşlıhan ŞENEL**

İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER**

İstanbul Teknik Üniversitesi

Yrd. Doç. Dr. Özgür BİNGÖL

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Teslim Tarihi : **15 Aralık 2014**

Savunma Tarihi : **20 Ocak 2015**

Aileme ve sevdiklerime,

ÖNSÖZ

Eğitimim boyunca benden maddi ve manevi hiçbir desteğini esirgemeyen fedakâr annem Gönül Üstün ve babam Latif Üstün'e; sinematografik temsille tanışmamı sağlayan, birlikte çalışmaktan çok keyif duyduğum hocam Prof. Dr. Ayşe Şentürer'e; Lisans ve Yüksek Lisans eğitimim boyunca birlikte pek çok keyifli ve faydalı çalışma yapma fırsatı bulduğum, benimle değerli bilgi ve birikimlerini paylaşan tez hocam Yrd. Doç. Dr. Aslıhan Şenel'e; beni yazma sürecim boyunca motive eden Emre ve Özge Berberoğlu Kurbak ailesine, Ezgi Baştuğ'a, Emel Erdem'e ve Christina Berrak Langford Madenoğlu'na; tez yazma sürecimi birlikte geçirdiğim dert ve neşe ortağım Pelin Sezgin'e; çalışmalarına burunlarını sokan çok sevdiğim kedilerim Bastet ve Böğürtlen'e; her anımda yanımda olan ve beni her zaman destekleyen Alper Kurbak'a sonsuz teşekkür ederim.

Aralık 2014

Ece Üstün

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR.....	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET.....	xv
SUMMARY	xvii
1. GİRİŞ	1
2. BEDENİN MEKÂN VE ZAMAN DENEYİMİ.....	7
2.1 Bedenleşen Mekân ve Zaman.....	7
2.2 Bölüm Sonucu	16
3. YENİ BİR MEKÂN VE ZAMAN DENEYİMİ: SİNEMATOGRAFİ.....	17
3.1 Görme Eyleminin Bedensizleşmesi: Camera Obscura.....	17
3.2 Mekânın Dondurulmuş Kaydı: Fotoğraf	22
3.3 Dondurulmuş mekânın hareketli gösterimi	24
3.4 Mekân ve Zamanın Bedenleşen Kaydı: Sinematografi.....	31
3.5 Bölüm Sonucu	37
4. SİNEMATOGRAFİK ÜRETİMİN ARAÇ VE TEKNİKLERİ	41
4.1 Kamera	41
4.2 Kadraj / Dekadraj	43
4.3 Alan derinliği ve Plan.....	46
4.4 Hareketli Kamera	49
4.5 Kurgu ve Montaj	54
4.6 Bölüm Sonucu	62
5. SİNEMATOGRAFİK DENEYİMİN BEDENLEŞMESİ.....	65
5.1 İzleyicinin Sinematografik Üretimi Yeniden Üretmesi.....	66
5.1.1 Uzak plan: <i>Amcam</i> 'ın Paris evinin cephesini okumak.....	70
5.1.2 Dekadraj: <i>Aşk Zamanı</i> 'na alan içinden bakmak.....	73
5.1.3 Pan ve tilt: <i>Arka Pencere</i> 'den gözetlemek	80
5.1.4 Kaydırmalı çekim: <i>Nefret</i> 'le Javal evininin planını çizmek	86
5.1.5 Kaydırmalı yakınlaştırmanın montajı: <i>Vertigo</i> 'nun kesitini çizmek.....	90
5.2 Bölüm Sonucu	94
6. SONUÇ.....	97
KAYNAKLAR.....	103
EKLER.....	107
ÖZGEÇMİŞ.....	113

KISALTMALAR

İ.	: İngilizce
F.	: Fransızca
Y.	: Yunanca
*	: Yazarın eklediği sözcükler

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Tez Diyagramı.....	2
Şekil 2.1 : Beden imajı diyagramı.....	11
Şekil 2.2 : Koni metaforu, Bergson, <i>Madde ve Bellek</i>	14
Şekil 2.3 : Anımsama: Anı-imgenin şimdiyle kaynaşması.....	15
Şekil 2.4 : Anı-imge'nin Algı-imge'ye dönmesi.	16
Şekil 3.1 : Büyük taşınabilir camera obscura, Athanasius Kircher, 1646.	18
Şekil 3.2 : Camera lucida, Küçük bir heykel çizimi illüstrasyonu, Scientific America Supplement, 1879.	19
Şekil 3.3 : <i>The Ambassadors (Sefirler)</i> , Hans Holbein, 1533.	21
Şekil 3.4 : Zamanda imaj üretimi.	24
Şekil 3.5 : Zoetrope, William George Horner, 1834.	25
Şekil 3.6 : Praxinoscope, Charles-Émile Reynaud, 1879.	26
Şekil 3.7 : Praxinoscope'da hareketli görme, videodan ekran yakalamalar.	26
Şekil 3.8 : The horse in motion, Eadweard Muybridge, 1878.....	27
Şekil 3.9 : Zoopraxiscope, Eadweard Muybridge.	27
Şekil 3.10 : Flight of the pelican, Étienne-Jules Marey, 1883.....	28
Şekil 3.11 : Photographic Gun, Étienne-Jules Marey.....	28
Şekil 3.12 : Fotografik kolaj, David Hockney, 1983.....	29
Şekil 3.13 : Dancers in motion, Bill Wadman, 2012.	30
Şekil 3.14 : Sinemada zamanın yeniden üretimi.	32
Şekil 3.15 : Eisenstein'in Akropol diyagramları, Montage and Architecture, 1989.	35
Şekil 3.16 : Villa Savoye'da çoklu bakış.	36
Şekil 3.17 : Mekân ve zaman üretim teknikleri diyagramı.....	39
Şekil 4.1 : Dziga Vertov'un <i>The Man with the Movie Camera</i> (1929) filminden fotogramlar: mekanik göz.	42
Şekil 4.2 : Diego Velázquez'in <i>Las Meninas</i> (1656) tablosu ve detaylar.	44
Şekil 4.3 : <i>Las Meninas</i> 'da sanal üçgen diyagramı.	45
Şekil 4.4 : <i>Las Meninas</i> tablosunun hacmi diyagramı.	46
Şekil 4.5 : Alan derinliğinin planlara bölünmesi.	46
Şekil 4.6 : Sergei Eisenstein'in <i>Potemkin Zırhlısı</i> (1925) filmi, Odesa Merdivenleri sahnesinden planlar.	48
Şekil 4.7 : Yakınlaştırma/uzaklaştırma (zoom-in/zoom-out).	49
Şekil 4.8 : Kameranın sağa-sola, yukarı-aşağı hareketi (pan,tilt).....	50
Şekil 4.9 : Kameranın kaydırmalı hareketi (dolly).	50
Şekil 4.10 : Neil Burger'in <i>Limitsiz (Limitless)</i> (2011) filminde sonsuz yakınlaştırma.	51
Şekil 4.11 : Alfred Hitchcock'un <i>Sapık (Psycho)</i> (1960) üst açıyla çekim.	51
Şekil 4.12 : Stanley Kubrick'in <i>2001: Uzay Yolu Macerası (2001: A Space Odyssey)</i> (1968) filminde kamera açısı ve pan hareketi kolajı.....	52
Şekil 4.13 : Lars von Trier'in <i>Dogville</i> (2003) filmi, Prologue sahnesinden plan- sekans örneği.	53

Şekil 4.14 : <i>Dogville</i> 'de kamera hareketi.....	54
Şekil 4.15 : Sergei Eisenstein'in <i>Potemkin Zirhlısı</i> (1925) filmi, Odesa Merdivenleri sahnesinden fotogramlar.	56
Şekil 4.16 : George Méliès'in <i>Aya Seyahat (Le Voyage dans la Lune)</i> (1902) filminde ilüzyon etkisi.	58
Şekil 4.17 : Lev Kuleshov'un <i>Kuleshov Deneyi'nden</i> (1920'ler) fotogramlar.	58
Şekil 4.18 : Chris Marker'ın <i>La Jetée</i> (1962) filminde imajlar arası zincirleme.	59
Şekil 4.19 : Gaspar Noé'nin <i>Boşluk (Enter the Void)</i> (2010) filminde karar ve açılma.	59
Şekil 4.20 : J. Mackye Gruber ve Eric Bress'in <i>Kelebek Etkisi (The Butterfly Effect)</i> (2004) filminde bulanıklaşma ve netleşme.....	60
Şekil 4.21 : George Roy Hill'in <i>Sonsuz Ölüm (Butch Cassidy and the Sundance Kid)</i> (1969) filminde donma.	61
Şekil 4.22 : Alfred Hitchcock'un <i>Ölüm Korkusu (Vertigo)</i> (1958) filminde bindirme.	61
Şekil 4.23 : Brian De Palma'nın <i>Soeurs de Sang</i> (1973) filminde parçalı ekran.	61
Şekil 4.24 : Andy Warhol ve Paul Morrissey'in <i>Chelsea Girls</i> (1966) filminde parçalı ekranlar.	62
Şekil 5.1 : Objektif gerçekliğin film mekânına dönüşümü, Baudry'nin şemasının yeniden üretimi.....	67
Şekil 5.2 : Monsieur Hulot'nun Paris evi.	70
Şekil 5.3 : Arpel Ailesi'nin modern evi	70
Şekil 5.4 : <i>Amcam</i> 'da izleğin plan/kesit/görünüş çizimi.....	72
Şekil 5.5 : <i>Aşk Zamani</i> 'nda yakın plan dokular.	74
Şekil 5.6 : <i>Aşk Zamani</i> 'nda dekadrajlar.	75
Şekil 5.7 : <i>Aşk Zamani</i> 'nda Mah-jong odasının yerleşiminin rekonstrüksiyonu için eskiz çalışması, Simone Shu-Yeng Chung, 2003.	76
Şekil 5.8 : <i>Aşk Zamani</i> 'nda Mah-jong odası sekansında kamera hareketinin işaretlenmesi, Simone Shu-Yeng Chung, 2003.	78
Şekil 5.9 : <i>Aşk Zamani</i> 'nda restoran sahnesi kolajı.	79
Şekil 5.10 : Panoptikon çizimleri, Jeremy Bentham, 1895.	81
Şekil 5.11 : <i>Arka Pencere</i> 'nin başlangıç sekansından fotogramlar.	81
Şekil 5.12 : <i>Arka Pencere</i> 'nin ilk plan-sekansından ritmik fotogramlarla oluşturulan izlek.	83
Şekil 5.13 : <i>Arka Pencere</i> 'nin ikinci plan-sekansı.....	85
Şekil 5.14 : <i>Arka Pencere</i> 'nin üçüncü plan-sekansı.	86
Şekil 5.15 : <i>Nefret</i> 'de plan izleği çizimi.	87
Şekil 5.16 : <i>Nefret</i> 'de kameranın 7 ve 8 numaralı bakışları arasındaki hareketinin kolajı.	89
Şekil 5.17 : Geri kaydırma - yakınlaştırma.....	90
Şekil 5.18 : İleri kaydırma – uzaklaştırma, <i>Vertigo</i> etkisi.	90
Şekil 5.19 : <i>Vertigo</i> 'da kaydırmalı yakınlaştırma.....	91
Şekil 5.20 : <i>Vertigo</i> etkisi.	92
Şekil 5.21 : <i>Vertigo</i> 'da izleğin çizimi.	93
Şekil 6.1 : Koni diyagramının çoğalması.....	99

SİNEMATOGRAFİK ÜRETİM: MEKÂN VE ZAMAN DENEYİMİNİN BEDENLEŞMESİ

ÖZET

Mimari mekân bedenın deneyimlerini ve anılarını barındırır, bedenın mekân içindeki zaman ile ilişkilenen eylemlerine hacim kazandırır. Beden; algılayan, hisseden ve anımsayan bir özne olarak mimari mekânı kendi içinde var eder. Zaman ise bedenın mekânı algılamasını, anılar olarak barındırmasını ve her yeni algılama anında anımsayarak yeni anılar üretmesini sağlar. Bu sayede mekân, zaman ve beden bütünleşik ve devingen bir ilişki içindedir ve bedenın bir özne olarak bu deneyimi üretmesi sayesinde bu ilişki var olur. Bedenın deneyimi üzerinden var olan bu bütünleşik ilişkide, mimari mekânın beden ve zaman ile ilişkili olarak tasarlanması ve temsil edilmesi amacıyla kullanılan mimari anlatım teknikleri çok önemlidir. Bu teknikler beden, zaman ve mekânın ilişkileri üzerinden ele alındığı sürece yaşanmış mekan (lived space) temsile dâhil edilmiş olur.

Bu araştırma kapsamında bir mimari anlatım tekniğı olarak sinematografi, zaman ile bütünleşik olarak yeni bir mekân üretimi sunması ve izleyiciyle bu üretimi bedene kavuşturması bağlamında ele alınmıştır. Sözcük anlamı “hareketin yazımı” olan sinematografi; mekânı ve zamanı beden dışında mekanik olarak üreten, izleyiciyle buluşma anında ise yeniden bedene kavuşturan bir temsil tekniğıdir. Sinematografinin kayıt ve kurgu olarak iki aşamalı mekanik üretiminin ilk aşamasında gerçek mekân çizgisel bir zaman düzlemine kaydedilirken, ikinci aşamasında kaydedilmiş mekânlar parçalanarak yeni bir sıçramalı zaman düzleminde kurgulanır. Mekanik üretimin izleyiciyle buluşma anında ise film bedenle buluşarak beden tarafından yeniden üretilerek bedenleşir. Beden; duyuları, kasları ve belleğıyle bir bütün olarak filmde kendisine sunulan yeni mekân ve zamanı algılayıp kendisinde yeni bir deneyime dönüştürür. Bu deneyim filmde gösterilmeyenin beden tarafından üretilmesine ve filmin bütünlüğe kavuşmasına imkân tanır. Böylece mimari mekânın sinematografik temsili bedeni, mekân ve zaman üretimine dâhil ederek temsilin hayat bulmasını mümkün kılar.

Araştırmada bedenın mekân ve zaman deneyimi fenomenolojik olarak derinleştirilerek sinemanın bu deneyimi üretmesi sinema tekniğı ve kuramı okumalarıyla incelenmiştir. Sinemanın oluşumu ve bu oluşum sürecinde kullanılan araçlar; beden, mekân ve zaman ilişkisini bütünleşik temsil edip etmemeleri üzerinden tartışılmıştır. Sonrasında sinemada yapılan üretime odaklanılmış; bu üretim hareketin kaydedilmesi yani mekânın zamanla beraber üretilmesi bağlamında incelenmiştir. Bu üretimde farklı aşamalarda kullanılan tekniklerin filmin izleyicide bedenleşmesiyle beraber nasıl bir mekân ve zaman üretimi sağladıkları film okumalarıyla örneklendirilmiştir.

CINEMATOGRAPHIC PRODUCTION: EMBODIMENT OF SPACE AND TIME EXPERIENCE

SUMMARY

Architectural space is the shelter for experiences and memories of the body, and is the form to the temporal activities in space. Body generates the space in itself as a perceiving, sensible and recalling subject. Time provides body to perceive and recollect the space and produce new memories by recollecting simultaneously in every moment of perceiving. Thus, space, time and body are in an integrated and dynamic relationship, which comes into existence through the experience of the body. In this integrated relationship existing through bodily experience, the architectural representation techniques are crucial for designing and representing the architectural space interrelated with body and time. As long as these techniques are addressed via the relationship between body, space and time, lived space gets embodied in the representation. This dissertation is a research on cinematography as an architectural representation technique. It starts with the bodily experience of space and time and continues with how the cinematography produces this experience outside of the body and reunites the production with the body. Throughout this research, the spatial and temporal experience of the body is intensified by phenomenology. The production of this experience by cinema is examined through the readings on cinema theory and cinematic techniques. The formation of cinema and the instruments used during this formation process are discussed in terms of representing body, space and time relationship as a whole. The kind of spatial and temporal experiences produced via the embodiment of the techniques, which are used in the different stages of the production, are exemplified by film analyses.

In the first part of the research, spatial and temporal experience of the body is studied with the readings on phenomenology. Body is defined by Maurice Merleau-Ponty's term body image. Body image is explained as a sensible and recollecting subject who provides a physical existence of being and provides a physical existence of the world inside the body. Within this context, objects attaining their existence through the perception of the body is explained with the concept of embodiment. Embodiment is used in two meanings throughout the research. One is to gain a physical existence. The other is to have this existence in presence of a body. Through the second meaning, the body as the perceiving subject becomes like a shelter for the objects to exist. In this context, different senses of body, providing perception, are examined in detail. Then the integrated relationship among them is investigated. The different senses complete each other and transform into each other due to this interrelated relationship. In the moment of perception also recollection occurs simultaneously. This dynamic and continuous relationship happens in every moment of perception. So this relationship connects present to past in every arriving second. Therefore in the research, this interactive relationship of body and objects are examined by the definitions on time. The different approaches on the notion of time are addressed. Herewith, time definitions of Deleuze and Bergson are indicated in detail.

Coexistence of present and past is examined through the perception of ‘now’ and the remembrance of ‘past’ which create spatial experience jointly.

Within the scope of this research, production of spatial experience outside of the body is investigated through cinematography as an architectural representation technique. It is analyzed in the context of presenting a new space production directly related with time and embodying this production within the spectator. Cinematography, meaning “writing movement”, mechanically produces time and space outside the body and reunites them by embodying this production in the spectatorial body. First of all, the discovery process of cinematography is researched in an historical frame. Initially Camera Obscura is addressed as the first tool of creating a representation of the bodily vision. The vision is carried out of the human body for the first time and a visual reproduction of space is produced in a dark room. Then the same mechanism is used to create Camera Lucida for to use in perspective drawings. This gave the ability to draw the reflection of the real space on paper and this technique influenced Renaissance perspective drawings. Then allied again with advancement of Camera Obscura, photography is investigated with its features to freeze the time and physicalize the place by distracting it from the body. But photography created a spatial production by separating space from time and freezing the spatial movement. To add time to the frozen space in photography, various attempts like Zoetrope, Praxinoscope, Zoopraxinoscope and Chronograph were seen in this period, which inserted movement to photography. Lastly, cinematography, which is recording of time itself, is researched as a combined production of space and time. Cinema produces a brand new space and time outside of the body, apart from the bodily perception. Cinema makes this production by writing down the motion itself, not by freezing time. This revealed the distinction of cinematography from other methods researched under this topic. Furthermore, the cinematographic techniques of recording and recreating space associated with time are researched.

In the fourth section of the research, the different tools and techniques of cinematography that provide the space and time production are explored. The mechanical production of cinematography consists of two phases: recording and editing. In the first phase, real space is recorded on a linear temporal plane. In the second phase recorded spaces are fragmented and edited on a new temporal plane. In analyzing this mechanical production firstly, the main tool camera is considered as a mechanical eye, which provides a production of physical vision out of the body. It creates the physical boundaries of space and defines the seen and the unseen in the filmic space. The notions of in-frame and out-of-frame explain that definition of space by the camera. The spatial and temporal production changing by means of different angles, viewpoints, positions and movements of camera is investigated. Following, cutting the records into fragments and fictionalizing new space and time combinations via montage are researched. The formation of a new meaningful whole by relating fragments by montage is mentioned through movie examples related to the experience of spectator with the spatial experience created in the movie.

Following the mechanical production, in the moment of encountering with the spectator, film is embodied by the reproduction of space and time in the body. Body, as a whole with its senses, muscles and memories, perceives the presented filmic space and time, and reproduces it as a new experience in itself. This experience enables the unseen in the film to be completed by the body and film to attain unity. By this way the cinematographic representation of the architectural space enables the

representation to come into life by including the body in the production of space and time.

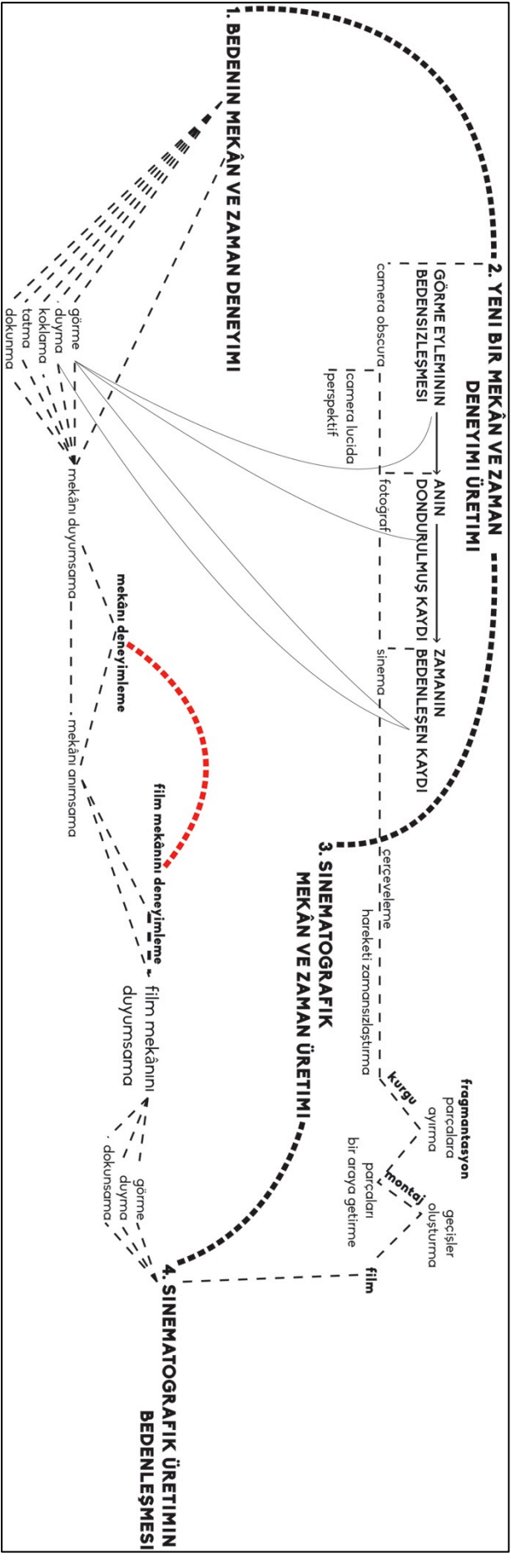
In the final section the engagement of the space and time designed with cinematographic techniques with the spectatorial body is explained. Physical conditions of the film watching activity are examined within the scope of the projector, projecting light, projective surface. Later on, the experience of the spectator is analyzed on the basis of continuous perception and recollection, which is explained in the first section. This examination revealed that, at the moment of the spectatorial experience movie is no longer a mechanical production but a part of the body image. This condition is again held by the notion of embodiment. The embodiment of the film inside the spectator transforms the space and time presented in the film and ends with a brand new production by the spectatorial body. In the research the production done by the spectator is examined through the cinematographic techniques: long shot, deframe, pan and tilt, dolly and dolly zoom. These techniques are examined via the movies related, which include architectural space designs. The additional production done by the spectator to the cinematographic production is visualized through layered collages formed with architectural drawings, diagrams and screenshots taken from the related scenes. At the end of these examinations, the final experience produced by both the cinematographic production and the additions done by the spectatorial body is exhibited. Finally the potentials of these techniques on architectural representation are discussed.

1. GİRİŞ

“Görünür ve devingen olarak, vücudum (bedenim) şeylerdendir, onlardan biridir, dünyanın dokusunda tutulmuştur ve onun tutarlılığı bir şeyinkidir. Ama mademki görmekte ve hareket etmektedir, şeyleri kendi etrafında çember halinde tutar, onlar kendisinin bir eki veya bir uzantısıdır, onun tenine geçmişlerdir, onun bütüncül tanımına dâhildirler ve dünya vücudun (bedenin)* kumaşından yapılmıştır” (Merleau-Ponty, 2012).*

Beden, insanın dünyada bulunmasını, onunla etkileşim içinde olarak onu da kendinde var etmesini sağlar. Beden algılayan ve anımsayan bir özne olarak içinde bulunduğu mekânı ve zamanı deneyimleri üzerinden var eder. Bedenin içinde bulunduğu mekân onun bir parçası haline gelir ve bedenini deneyimlerini barındırmaya başlar. Bedenin deneyimlerini barındıran mekân bu anlamda Pallasmaa (2008)'e göre Öklid Geometrisinin dünyasında inşa edilir; fakat bundan çok daha fazlası olan *yaşanmış mekânı (lived space)* içerir. *Yaşanmış mekân* yapısal olarak daha çok hayal ve bilinçdışı benzer ama sınırları fiziksel mekânla tanımlıdır. Yani bir dış çeperin tanımladığı mekân ve bunun içinde barındırdığı deneyimlerden meydana gelir. Bu anlamda *yaşanmış mekânın* tasarlanması ve temsil edilmesi amacıyla kullanılan tekniklerin bedenini deneyimiyle ilişki içinde olması çok önemlidir.

Mimarlığın temsil araçları olan mimari çizimler, üç boyutlu maket ve dijital modellere bakıldığı zaman, farklı tekniklerin birleşimiyle anlatının daha güçlü hale geldiği görülür. Örneğin mimari plan, kesit, görünüş veya perspektif çizimlerine eklenen fotoğraflarla oluşturulan kolajlar temsil edilen mekânın katmanlı okunmasını sağlar. Bu sayede iki boyutlu düzlemdeki çizimler; malzemeleri, dokuları ve yaşantıyı içinde barındıran detayları içermeye başlar. Fakat bu anlatım teknikleri mekânın zamanla olan ilişkisini dondurur ve bu anlamda bedenini deneyimini sınırlandırır. Bu araştırmada bir temsil aracı olarak sinematografi ile mekânı zamanla ilişkili olarak üretmenin potansiyelleri ele alınacaktır. Şekil 1.1'de görüldüğü gibi sinematografik üretilen mekân ve zamanın bedenini deneyimiyle olan ilişkisi sorgulanarak, bu üretimin bedende yeni üretimlerle sonuçlanması ele alınacaktır.



Şekil 1.1 : Tez Diyagramı.

Şekil 1.1'de tezin içeriği ve sorguladığı ilişkiler bir diyagramda görselleştirilmiştir. Araştırma ilk olarak yaşanmış mekânın öznesi olan bedenın mekân ve zaman deneyiminin fenomenoloji okumalarıyla incelenmesiyle başlayacaktır. İkinci olarak mekânın beden dışında üretilmesini sağlayan teknikler ele alınarak bu tekniklerin ürettiği mekânın zaman ve bedenın deneyimiyle olan ilişkisi sorgulanacaktır. Sinematografik üretimin hareketin kendisini, yani mekânı zamanla ilişkili olarak kaydetmesi ve bu üretimin izleyicinin *beden imajına* dâhil olması bağlamında diğer tekniklerden ayrılması üzerinde durulacaktır. Ardından sinematografik üretimde farklı aşama ve araçlarla yeni bir mekân ve zaman kurgulanması üzerinde durularak araştırma sinema kuramı ve teknikleriyle desteklenecektir. Son olarak da sinematografik üretilen mekanik filmin izleyiciyle buluşma anında bir deneyime dönüşmesi üzerinde durulacaktır. Sinematografik üretimin izleyicinin deneyimiyle devam etmesi ve çoğalmasının potansiyelleri 4. Bölümde ele alınan tekniklerle ve 2. Bölümde yapılan felsefe okumalarıyla desteklenerek ele alınacaktır. Araştırılan tekniklerle ilişkili olduğu düşünülen, özellikle mimari mekânların deneyimlerini üreten filmler seçilerek, ele alınan teknikler diyagram ve kolaj çalışmalarıyla derinleştirilmeye çalışılacaktır.

Araştırmada 2. Bölümde bedenın mekân ve zaman deneyimi bir bütün olarak fenomenoloji üzerine okumalarla ele alınacaktır. Beden, Maurice Merleau Ponty'nin *beden imajı* kavramı üzerinden tanımlanarak; insanın dünyada var olmasını ve içinde bulunduğu dünyayı deneyimleriyle kendisinde var etmesini sağlayan, hisseden, duyumsayan ve anımsayan bir özne olarak açıklanacaktır. *Beden imajının* nesnelere bedenın bir parçası haline getirmesiyle nesnelere fiziksel varlıklarını beden yoluyla kazanmaları *bedenleşme (embodiment)* kavramı üzerinden ele alınacaktır. Bedenın mekânla bütünleşik ilişki kurmasını sağlayan duyuları ayrı ayrı ele alınarak bu duyuların birleşmeleri ve birbirlerine dönüşmeleriyle oluşturdukları duyumsama incelenecektir. Sonrasında zaman kavramı üzerine farklı düşünceler ele alınarak, beden ve mekânla ilişkili olan Deleuze ve Bergson'un *sıçramalı zaman* kavramına detaylı bakılacaktır. Bu kavram üzerinden şimdi ve geçmişin bir arada olması ve bu birliktelik sayesinde bedenın şimdi anında algılayarak ve geçmişten anımsayarak mekân deneyimini üretmesi incelenecektir.

3. Bölümde sinematografi bir mekân ve zaman üretimi aracı olarak ele alınarak, tarihsel gelişim süreci ve sonrasında imkanları ortaya konulacaktır. Sinematografi

hareketin kaydedilmesi olarak tanımlanarak, oluşum sürecinde kullanılan araçların sinemaya evrilmeleri incelenecektir. Mekanın fiziksel sınırlarından kopartılıp, başka bir oramda fizikselleştirilmesinin ve görme eyleminin bedenden kopartılmasının ilk örneği olarak camera obscura ve aynı mekanizmadan üretilen camera lucida incelenecektir. Sonrasında yine camera obscuranın geliştirilmesiyle, zamanı donduran ve mekânı bedenden kopartarak fizikselleştiren fotoğraf ele alınacaktır. Fotoğrafta yaratılan dondurulmuş mekân temsiline, imajların art arda dizimi ile hareket eklenmesi denemeleri olarak Zoetrope, Praxinoscope ve Zoopraxinoscope araçları ve Kronofotoğraf tekniği ele alınacaktır. Son olarak da zamanı, yani hareketin kendisini kaydeden sinemanın diğer tekniklerden farklı olarak mekânı zaman ile birlikte üretmesi incelenecektir. Sinemanın bedenden dışında yeni bir mekân ve zaman üretmesi ve bu üretimi hareketi dondurarak değil hareketin kendisini kaydederek yapması Deleuze'ün *hareket-imaj* kavramı üzerinden incelenerek potansiyelleri ortaya konulacaktır.

4. Bölümde sinematografik üretimin farklı aşamalarında mekânın ve zamanın üretimini sağlayan araç ve teknikler incelenecektir. Kayıt aracı olan kameranın *kadrajla* çerçevelediği *alan-içi* ve *alan-dışının* bu sınırlar üzerinden yeni bir mekân üretmesi üzerinde durulacaktır. Kameranın farklı bakış açıları, konumları ve hareketleriyle değişen mekân ve zaman üretimleri incelenecektir. Sonrasında *montajla*, *kayıtların fragmanlara ayrılarak* parçalı mekân ve zaman *kurguları* yapılması üzerinde durulacaktır. Montajda parçaların birbirleriyle ilişkilendirilerek bir bütün tasarlanması sonucunda üreyen yeni mekânsal ve zamansal anlamlara ve bunların izleyicinin film deneyimine olan etkilerine ilişkili film örnekleri ile değinilecektir.

Son bölümde sinematografik tekniklerle tasarlanan mekân ve zamanın izleyiciyle buluşması ele alınacaktır. Öncelikle film izlenen mekânın fiziksel durumu üzerine durularak; filmin izleyiciye gösterilmesini sağlayan yansıtıcı, yansıyan ışık, yansıtılan yüzey ilişkisi incelenecektir. Sonrasında, izleyicinin filmi deneyimlemesi

2. Bölümde bahsedilen duyumsama ve anımsama ilişkileri üzerinden yeniden okunacaktır. Filmin izleyen tarafından deneyimlendiğinde mekanik olmaktan çıkıp fizikselleşmesi ve *beden imajının* bir parçası haline gelmesi, yani *bedenleşmesi*, ele alınacaktır. Bu *bedenleşmenin* filmde sunulan mekân ve zamanı dönüştürmesi ve beden tarafından yeni bir üretimle sonuçlanması; bedenin bu üretimini tetikleyen

sinematografik tekniklerden *uzak plan, dekadraj, pan ve tilt, kaydırmalı çekim ve kaydırmalı yakınlaştırma* ile incelenecektir. Bu teknikler kendileriyle ilişkili olan ve mimari mekân üretimleri içeren filmler aracılığıyla ele alınacaktır. İzleyicinin kendisine sunulan sinematografik üretime eklemeler yaparak devam etmesi, ele alınan filmler üzerinden mimari çizimler, diyagramlar, filmlerden yakalanan görüntülerle oluşturulan katmanlı kolajlar şeklinde görselleştirilecektir. Bu incelemelerin sonucunda, üzerinde durulan sinematografik tekniklerin izleyici katkısıyla nasıl bir mekân ve zaman üretimi yarattıkları ortaya konulacak ve bu tekniklerin mimari temsil üretimindeki potansiyelleri tartışılacaktır.

2. BEDENİN MEKÂN VE ZAMAN DENEYİMİ

Bu bölümde bedenın mekân ve zaman deneyimi; beden, mekân ve zamanın bütünleşik ilişkisi üzerinden incelenecektir. Öncelikle nesne dünyasından ayrışan fakat nesnelere deneyimi üzerinden bütünleşen beden bir özne olarak; Maurice Merleau-Ponty, Juhani Pallasmaa ve Elizabeth Grosz'un tanımları üzerinden ele alınacaktır. Sonrasında mekân ile bedenın ilişkisi üzerinde durularak; bedenın farklı duyuları ile bir bütün olarak mekânı deneyimlemesi ve bu deneyim üzerinden anılar üreterek kendinde barındırması duyumsama ve anımsama kavramları aracılığıyla açıklanacaktır. Son olarak zaman ile mekân ve bedenın ilişkisi, zaman kavramının bu anlamda farklı ele alınış biçimleri üzerinden incelenerek Henri Bergson ve Gilles Deleuze'un sıçramalı zaman kavramıyla açıklanacaktır. Bu kavram ile bedenın mekân ve zaman ile ilişkili olarak algı ve anı üretimi üzerinde durulacaktır.

2.1 Bedenleşen Mekân ve Zaman

Beden, ruh ve zihin fenomenolojide bir bütün olarak ele alınmaktadır. İnsanın kütesel bir varlık olarak dünyada bulunmasını sağlayan beden; ruh ve zihinden ayrılmayan ve onları fizikselleştiren bir mekân olarak düşünülebilir. Maurice Merleau-Ponty (2002)'ye göre insan psiko-somatik bir öznedir; bir ruh ve zihin: *psyche* ile bedenden: *soma* oluşmaktadır. Beden, ruh ve zihin arasındaki kaynaşmış birliktelik insanı çevresindeki nesnelere ayırır ve ona özne olma ayrıcalığını kazandırarak diğer nesnelere ilişki kurmasını sağlar. Beden ruhun yaşayan, duyuları olan, hisseden, deneyimleyen ve deneyimlerini biriktiren etkileşimli ortamıdır. Merleau-Ponty (2002) bu ortamı, insanın dünyada bulunma ve dünyayı kendinde var ederek ona sahip olma koşulu olarak görür. Ona göre insan bedendir, bedeniyle dünyada bulunur ve bedeniyle dünyayı algılar. Elizabeth Grosz (1994), Merleau-Ponty'ye atıfta bulunarak bedenın bir nesne olmadığını vurgular. Beden, insanın dünyada bulunma sınırı ve ona bir perspektif oluşturan konumu olarak diğer özneler ve nesnelere ilişki kurmasını sağlar. Merleau-Ponty bedenın nesnelere pozisyonu nedeniyle kurduğu bu ilişkiyi *beden imajı* kavramıyla ele alır. Beden sayesinde insan

algılar, nesnelere ilişki kurar, onlara erişir. Bu ilişkiler sonucu nesnelere bedenün uzantıları haline gelir. *Beden imajı*, bedeni uzantısı haline gelen nesnelere ve algıladığı ortam ile bir bütün olarak ele alır (Grosz, 1994'de atıfta bulunulduğu gibi). Beden, pozisyonu ve nesnelere kurduğu ilişkiler aracılığıyla dış dünyayı kendi içinde yeniden oluşturur. Bu sayede dünya bir imaj olarak bedende var olur. Juhanni Pallasmaa (1996)'ya göre *beden imajı* ve dünya imajı aslında bir bütündür ve sürekli-varoluşsal deneyimlerdir. Algılayan beden ve ait olduğu çevre birbirinden ayrılamaz, ikisi de birbirini var eder. Beden kendini mekânın içinde hisseder ve mekân onun cisimleşen, bedene kavuşan deneyimi sayesinde oluşur. Beden mekânın, mekân da bedenün içinde yaşar. Grosz (1994) ise bedenün bir algılama, davranma, bilme ve bilgilerini yansıtma öznesi olduğunu söyler. Beden içinde bulunduğu mekânı algılayarak, kendi içinde yeniden oluşturarak ve onu dışarıya yansıtarak var eder.

Bedenün sahip olduğu işlevsel olarak farklı duyular, parçalı algılar oluşturarak bedende dünya imajını bir araya getirir. *Duyumsama* olarak ele alınacak bu algılamanın bütünlüğü, duyuların birbirlerinden farklı iletimlerinin birbirini tamamlaması ve birbirlerine dönüşümleri üzerinden açıklanmaya çalışılacaktır. Gaston Bachelard, bedenün farklı duyu organlarıyla bütünleşik algılamasını *duyuların polifonisi* olarak nitelendirmektedir (Pallasmaa, 1996'da atıfta bulunulduğu gibi). Duyular bir uyum içindedir ve bu mekânın bütünsel deneyimini oluşturur. Bu uyumun oluşumu duyuların farklı iletimlerinin birbirini tamamlamasıyla olur. Grosz (1994), duyuların birbirleriyle etkileşim halinde olmasının yanı sıra, birbirlerine dönüşebildiklerinden de bahseder. Duyuların bütünsel etkileşimiyle duyumsamayı, Merleau-Ponty'nin *dokuma (fabric)* metaforuyla destekler. Bütün objelerin bağlandığı beden, duyumsadığı ortamlarla *dokunmuş* gibidir ve bu sayede bulunduğu ortamı bütün beden birlikteliğiyle duyumsar. Birbirlerinin farklı özelliklerini tamamlayan duyular bedenün mekân ve nesnelere *dokunarak* bağlanmasını sağlar. Bu anlamda farklı duyuların farklı iletim şekillerine odaklanarak, birbirleriyle bütünleşmelerini incelemek gerekir.

Bu bölümde öncelikle görme, duyma, koklama-tatma ve dokunma duyularının birbirlerinden farklılaşan özellikleri ortaya konularak, birbirleriyle olan etkileşimleri tartışılacaktır. Görme ve duyma uzaklıkla; koklama, tatma ve dokunma ise yakınlık ve temasla ilişkili olarak incelenecektir. Duyuların iletimine bakılarak, görme ve dokunmanın istemli duyular olması; duyma, koklama ve tatmanın ise bir uyararla

aktif hale geçen duyular olması üzerinden duyuların ayrı ve birlikte, iletim ve işlevselliği ele alınacaktır.

Görme duyusu, bedenini kendini nesnelere arasında konumlandırmasını, nesnelere olan uzaklığını keşfetmesini sağlar. Bu konumlandırma, bedenin içinde bulunduğu mekânın sınırlarını kendi perspektifinden okumasını da beraberinde getirir. Bedenin görerek içinde bulunduğu mekânı okuması Grosz (1994)'ün ele aldığı görmenin üç karakteristiğiyle ilişkilendirilir: 1. Görme süregiden bir duydur. Geçici olmadığı için eşzamanlı bir şekilde olayları sunar. 2. Görmenin odaklanması veya bir obje tarafından tetiklenmesi gerekmez. 3. Görme, gören ve görünen arasında bir mesafe koyar. Görme duyusunun bir uyarı ile tetiklenmesi gerekmez, görme algısı istemli olarak oluşur. Bakışın sınırına giren mekânın tamamı algılanır ve bu sayede nesnelere uzaklık ilişkileri kurgulanır.

Pallasmaa (1996)'ya göre görme izleyicinin kendi yalnızlığını ön plana çıkarır ancak duyma çevre ile ilişki kurar. Duyma, bir uyarının varlığında bedenin içinde bulunduğu mekânın sınırlarını, boyutlarını ve etrafındaki nesnelere konumlarını kavramasını sağlar. Yani bakış öznenin kendi konumuna ve istemli algısına vurgu yaparken ses bulunduğu ortamın nitelikleriyle olan ilişkileri kuvvetlendirir. Bakış doğrultulu iken ses farklı yönlerden gelir. Bakışın istemli olmasının aksine sesler kulağa ulaşarak gözün görmediği yönler hakkında da bedenin bilgi sahibi olmasını sağlar.

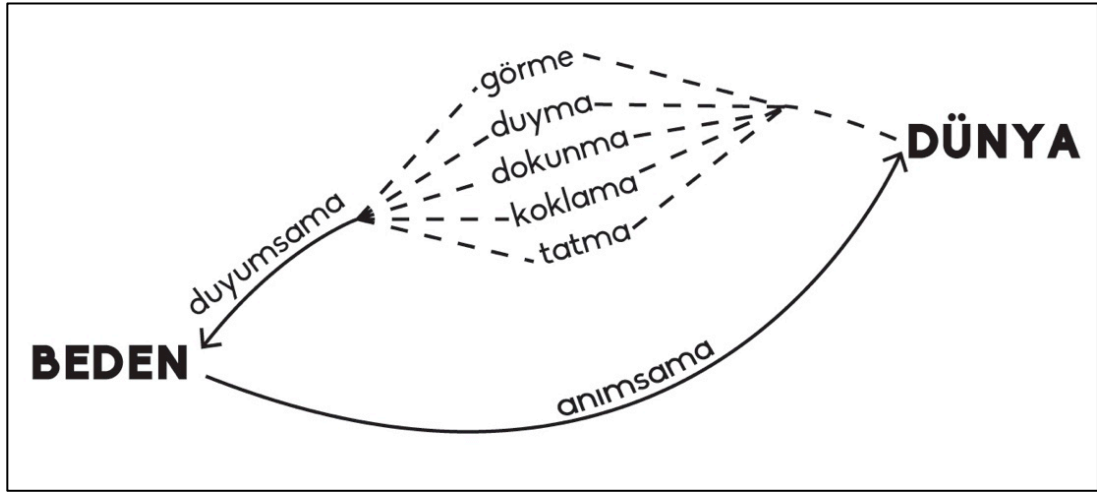
Koklama ve tatma duyuları birbirleriyle yakın iletişime girerek mekânın atmosferi ve karakteriyle ilgili bilgi verir. Koklama mekânla dokunulmadan temas kurulmasını sağlar. Uyarıların duyu organına temas kurması durumunda koklama ve tatma gerçekleşir. Bu anlamda bu duyular dokunma ile ilişkilendirilebilir. Pallasmaa (1996) da görme ile koklama arasında ilişki kurarak burnun gözlerin hatırlamasını sağladığını söyler: Mekânların kendileriyle özdeşleşen kokuları vardır ve o kokularla akılda kalırlar. Mekânın karakterini yansıtan kokular mekân içinde geçen anılarla ve olaylarla ilişkilendirilir. Daha sonra bahsedilecek olan anımsama anında mekân ve yaşantısı arasındaki bağlantıyı kuvvetlendirir.

Dokunma bedenin mekândaki konumu, mekâna ve nesnelere ait malzeme ve şekil özellikleriyle bire bir ilişkilidir. Hegel'e göre dokunma duyusu sayesinde malzemelerin ağırlık, direnç ve üç boyutlu şekilleri hissedilir. Bu sayede beden

kendisini mekâna ve bu mekândaki nesnelere göre konumlandırır (Pallasmaa, 1996'da atıfta bulunulduğu gibi). Aynı şekilde dokunma nesnelere de bedene göre konumlanmasını sağlar. Bu bağlamda Merleau-Ponty, dokunma duyusunu *çift duyumsama* olarak tanımlamaktadır (Grosz, 1994'de atıfta bulunulduğu gibi). Bunun nedeni dokunmanın üç şekilde ortaya konmasıdır: bir objeye dokunmak, objenin özelliklerine dokunmak ve dokunmaya dokunmak. Dokunma karşılıklı tensel temas kurma aracıdır. Etki ve tepki mekanizmasıyla çalışır, dokunmanın uyararı dokunma duyusunun aslında kendisidir. Pallasmaa (1996) bütün duyuların dokunma duyusunun bir uzantısı olduğundan söz etmektedir. Tenle ilişki kuran bu duyular beden *opak içselliği* ve *dünyanın dışsallığı* arasında bir sınır oluştururlar. Grosz (1994) Pallasmaa gibi dokunmayı diğer bütün duyularla ilişkilendirerek, dokunarak nesnelere ilgili temas, doku, basınç, frekans, acı ve ısı gibi farklı özelliklerin birbiriyle etkileşimli duyumsandığını söyler. Ona göre dokunma bir iletişime geçme duyusudur. Dokunan ve dokunulan kısmi olarak kesişir, bir olur. Dokunma esnasında dokunulunun şekli veya formu birbirini takip eden sürekli dokunmalar sayesinde algılanır. Parçalı olarak dokunulan ortam bütünsel anlamına ulaşır. Dokunma, dokunulunun dokusunu hissettirir. Dokunmak nesnelere yüzeylerine erişim sağlar, derinliklerini keşfettirir. Nesnelere arasındaki farklılıklar hakkında bilgi edinmeyi sağlar.

Duyular bahsedilen özellikleri ile birbirlerini tamamlarlar ve birbirlerine dönüştürürler. Bu süreçte bütünsel bir mekân imajı oluşur ve bu imaj *beden imajıyla* bütünleşir. İnam (2003) duyumsamanın fark etme ve yorumlamayla devam ettiğini ve sonucunda bir eylem veya üretim getirdiğini belirtir. Duyumsamayla beraber mekânın beden içinde yeniden üretilmesiyle bir dönüşüm yaşanır ve bu dönüşüm bedeni "yeni 'duyma'lara, 'farketme'lere, 'yorumlama'lara götürür". Beden her duyumsamasında anı üretir, bu anılar bedende birikir ve her yeni anda tekrar yeni yorumlamalara ve anı üretimlerine dönüşür.

Şekil 2.1'de bahsedilen *beden imajı* ve bedenin dünyayla kurduğu ilişki görselleştirilmiştir. Bedenin dünyayı duyumsaması ve devingen olarak anı üretmesi ve anımsanması görülmektedir. Dünya beden tarafından sürekli olarak farklı duyularla farklı yollarla algılanır, fakat bir bütün şekilde duyumsanır; eşzamanlı olarak önceki deneyimlerinden ürettiği anılarla dünya anımsanır. Duyumsama ve anımsamanın döngüsel ilişkisi bedenin dünyayla kurduğu ilişkiyi tanımlar.



Şekil 2.1 : Beden imajı diyagramı.

Duyumsamaların anılar olarak bedende birikmesi bedenın anımsamasını sağlar, anımsamalar ise bedenın *belleğini* oluşturur. Edward S. Casey her bedenın bir *bellek kapasitesi* olduğunu öngörmektedir (Pallasmaa, 1996'da atıfta bulunulduğu gibi). Bu öngörüye göre dünya bedenın içine yansırken beden de dünyaya yansıtılmaktadır. Pallasmaa (1996) da anımsayanın sinir sistemi veya zihin değil beden olduğunu söyler. Beden duyularıyla sadece değerlendirmeler yapmaz, bu anımsama eş zamanlı olarak bedeni duyuşal düşünceler geliştirmeye ve hayallere götürür. Beden içinde bulunduđu dünyayı duyumsadığı şekilde anımsar. Beden dünyayı anımsamaya, anımsama üzerinden anılar üretmeye ve her yeni deneyimde bu anılar üzerinden yeni deneyimler üretmeye olanak sağlar.

Deleuze (2010)'a göre anılar zihinde saklanmazlar. Zihin anıların saklanacağı bir depo değildir, anı kendini saklar. Zihindeki her şey harekettir ve bu hareketler anlık kesitlerin toplamıdır. Deleuze'ün ve Pallasmaa'nın da vurguladığı gibi bedenden ve ruhtan kopuk bir depo olmayan zihin, sinir sistemi ile beraber durmaksızın hareket halindedir. Beden bir bütün olarak içinde bulunduđu mekânı deneyimler ve saklar. Bu devingen anı üretim ve anımsama süreci her yeni an durumunda beden, mekân ve zamanın etkileşimi ile gerçekleşir. Algı ve anı oluşumunun döngüsel ilişkisi, zaman kavramı incelenerek açıklanmaya çalışılabilir.

Bedenın deneyimi daha önce bahsedildiđi gibi içinde bulunulan mekân ve zamandan ayrı düşünülemez. Algı ve anı üretimini mekânlaştıran zaman kavramı, tarihsel süreçte farklı yaklaşımlarla ele alınmıştır. Bu yaklaşımlardan zamanı geçmişten geleceğe uzanan doğrusal bir düzleme oturtan *çizgisel zaman* düşüncesi, aslında

zaman kavramını mekândan ve bedenden kopartıp, kendi kendine işleyen bir sistem olarak sunar. Erkaya (2003)'e göre zamanın doğrusal bir düzleme oturtulmasına neden olan tarihteki en önemli olaylardan birinin İsa'nın çarmıha gerilmesidir. Bu olayın tekrar edilemeyecek kadar önemli olması, tarihte insanların o günü bir referans noktası kabul etmelerine yol açmıştır. 13. Yüzyılda mekanik saatin ilk defa kullanılması da zamanı çizgisel bir düzleme oturtan diğer önemli gelişmedir:

"Mekanik saatin icadına kadar, gün, yani güneşin doğuşu ve güneşin batışı arasında geçen süre genellikle on ikiye bölünüyordu, dolayısıyla bir saatin uzunluğu bir günden ötekine bir mevsimden diğerine farklılık gösteriyordu. Saatler yazın uzarken kışın kısalıyordu. Yazın gündüzün saatleri daha yavaş geçerken geceninkiler kısalıyor, kışınsa tam tersi oluyordu. Gecenin ve gündüzün yirmi dört eşit birime bölünmesi, gece ve gündüz ya da yaz ve kış her zaman her saatin birbirine denk olması ancak mekanik saatin icadından sonra gerçekleşmiştir" (Erkaya, 2003).

Öncesinde kullanılan kum, su ve güneş saatlerinin aksine mekanik saatte zamanın eşit aralıklara bölünmesi ve zamanın doğrusal olarak ilerliyor olması kabulü, bedenin zamanı algılama ve hissetme şeklinden uzaklaştırmıştır. Erkaya (2003), mekanik saatin adının çan anlamına gelen *cloche* kökeninden türemesini, ortaçağın en önemli kurumu olan manastırların gündelik hayatı düzenli hale getirme girişimleriyle ilişkilendirmektedir. Çanın mekanizmasında kullanılan dişlilerin saatin mekanizması oluşturulurken kullanılması, bu mekanizmanın zamanı bir nesneye dönüştürmesine neden olmaktadır. İnsandan ve doğadan kopan bu nesne kendi başına “cansız bir enerji kaynağı” ile çalışmaktadır. "Zamanın ölçülüp biçilen, hesaplanan bir metaya dönüşmesi”, “doğrusal, sürekli, homojen ve standart" bir nesne olarak görülmesi onu insanın ve doğanın doğal döngülerinden kopartmaktadır (Erkaya, 2003). *Çizgisel zaman* düşüncesi ile zamanın bedensiz ve mekânsız kılınarak, nesneleştirildiği söylenebilir. Gündelik hayatın nesneye dönüştürülen zaman üzerinden kurgulanmasının, bedenin deneyimini sınırlandırdığı düşünülebilir.

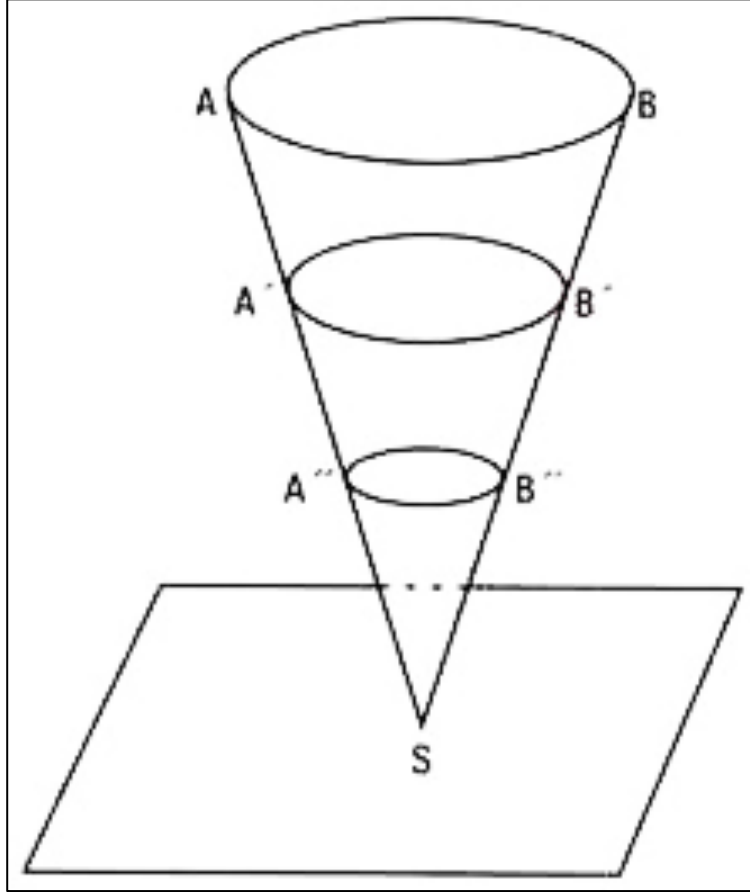
Zaman üzerine başka bir yaklaşım da *döngüsel zaman* kavramıdır. Zamanın doğadaki farklı döngüler ile ilerlemesi ve tekrarlanması üzerine olan bu düşüncenin oluşumu antik döneme dayandırılmaktadır. Erkaya (2003), antikitede zamanın çizgisel bir akışı olmadığını düşünen insanların, doğa olaylarının bir döngü içinde tekrar ettiğini ve aynı zamanda mucizevi bir şekilde değiştiğini düşündüklerini; eskiden zaman

kavramının "büyülü, heterojen ve döngüsel" olduğuna inanıldığını söyler. Bu düşünce zaman kavramını doğanın döngüleri üzerinden tarif etmesi bağlamında zamanı mekân ve bedenle ilişkilendirmektedir. Fakat zamanın her döngüde aynı şekilde tekrar etmesi, bedenin mekânı ve zamanı kendinde barındırarak tekrar üretmesi durumuna ters düşmektedir.

Zamanın akışının bedenin kendi deneyimi ile şekillenmesi ve genel geçer zaman kabullerinden kopması daha güncel bir kavram olan *sosyal zaman* kavramıyla örneklenebilir. Zamanın kişiden kişiye ve mekândan mekâna değişkenlik göstermesi durumunu anlatan bu kavram Lynch (1993) tarafından ortaya atılmıştır. Lynch (1993), zamanın geçmekte olduğuna dair iki şekilde bilgi sahibi olduğumuzdan bahseder. Bir tanesi kalp atışı, nefes alma, güneş ve ay döngüleri, mevsimler gibi ritmik tekrarlardır. Diğerisi ise büyüme ve çürüme gibi birbirini izleyen ve geri döndürülemeyen değişimlerdir. Aslında bu iki bilgi sahibi olma durumu da daha önce bahsedilen *çizgisel ve döngüsel zaman* algılarının bir tezahürüdür. Ancak Lynch (1993)'e göre insan zamanın akışını her zaman aynı şekilde hissetmez, zamanın akış hızı değişebilir. Ritmik ilerleyen ve geri döndürülemeyen zamanın aksine, *sosyal zaman* bedenin ve doğanın iç ritimleriyle birebir örtüşmez. Kişiye göre zaman kullanımı nesnelleşebilir ve öznelleşebilir. Öznel zaman algısı her zaman nesnel olan ve saatle temsil edilen zamanla üst üste karşılaştırılmaz. *Sosyal zaman* kavramı bedenin mekân üzerinden zamanı deneyimlemesiyle yakından ilişkilendirir. Farklı mekânlarda zamanın nesnel akışı hissedilmez, öznel zamanın ise akış hızı değişir. Sosyal zaman, zamanın akışının kişiselleşmesini ve mekânsallaşmasını beraberinde getirir.

Zamanın (geçmiş ve şimdi birlikteliğinde), bedenin mekân deneyiminin devingen olarak üretilmesini sağlaması, Bergson ve Deleuze'ün ortaya koydukları *sıçramalı zaman* kavramıyla ele alınabilir. *Sıçramalı zaman* kavramı geçmiş ve şimdi anını bir arada tutarak, bedenin geçmiş deneyimlerini şimdi anına sıçramalarla geri getirmesi ve şimdi anında yeni deneyimler üretmesini kavramsallaştırır. Bu kavram Deleuze ve Bergson'un açılımlarıyla derinleştirilmeye çalışılabilir. Deleuze'e göre geçmiş şimdiden kopuk bir zaman değildir. Geçmiş ve şimdi birlikte vardır ve bu birliktelik durmadan yeni geçmişler üretir. Bergson'un *Düşünce ve Hareket Eden* kitabında bahsettiği gibi "her zaman, bir sonraki an, önce gelen anı içerdiği gibi, bu anın kendisinde bıraktığı anıyı da içerir" (Deleuze, 2010'da atıfta bulunduğu gibi).

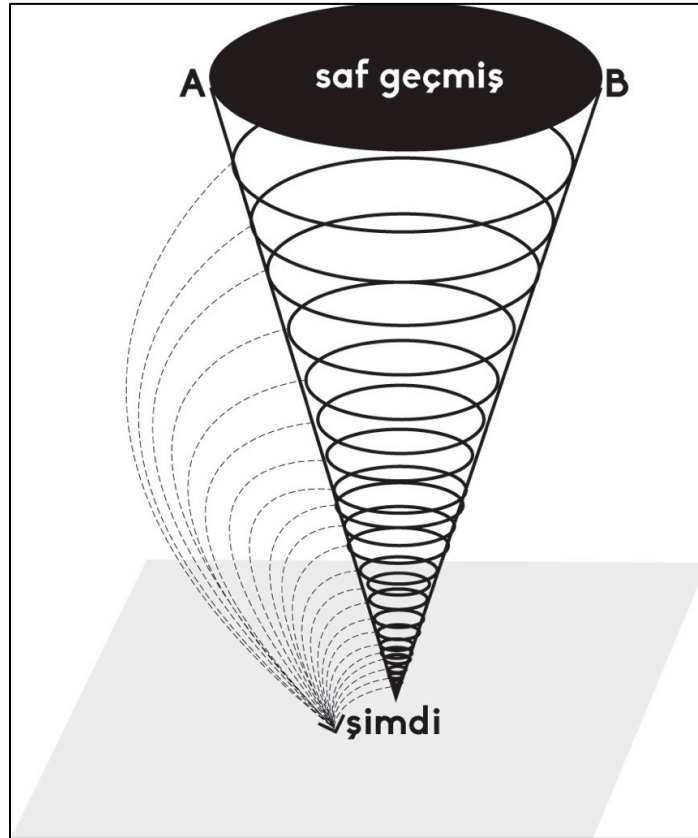
Şimdi, geçmişin kendisini ve kendi üzerinde bıraktığı etkiyi barındırır. Şimdi hareket halindedir ve devingendir. Anlar her geçen zaman kesitinde yeni birer anıya dönüşür ve kendi kendilerini barındırmaya başlarlar. Bu her yeni anın bir gelecek üretmesi ve geçmişi barındırması Şekil 2.2'de Bergson'un koni metaforuyla görselleştirilmiştir.



Şekil 2.2 : Koni metaforu, Bergson, *Madde ve Bellek*.

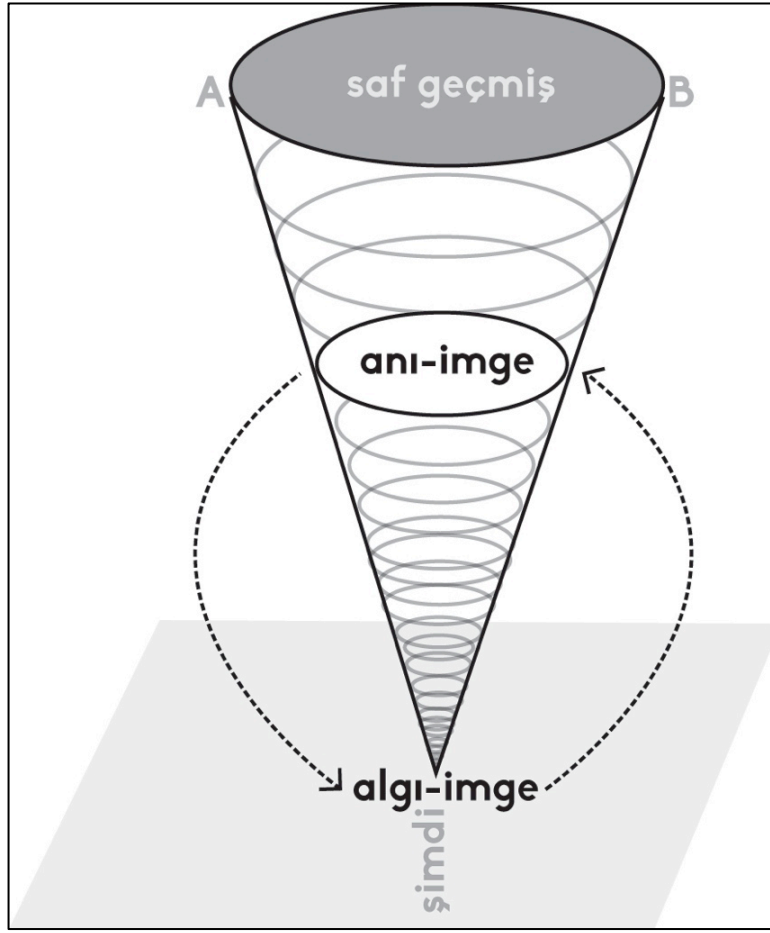
Şekil 2.2 geçmiş ve şimdinin birlikteliğini ve bu birliktelikle oluşan algı ve anı ilişkisini göstermektedir. Düzlem burada zamanı ifade etmektedir. S noktası ise beden ile zamanın kesiştiği noktadır. Bu nokta şimdidir ve sürekli olarak yeni geçmişler üretmektedir. Şimdiden geçmişe uzanan bir metaforik konide AB tabanı *saf geçmiş* temsil etmektedir. Bu geçmiş şimdiden kopuk değildir ve şimdiyle arasında ara kesitler oluşturmaktadır. Algı noktasının zamandan kopması, geçmişini oluşturması algının anılara dönüşmesini beraberinde getirir (Deleuze, 2010). Koni diyagramında, geçmişe uzanan, sonsuz sayıda AB ara kesiti vardır. Bu AB kesitlerinin hepsi şimdi noktasıyla ilişkili haldedir. Her yeni anda S noktası yeni bir AB kesitine dönüşür. Bu AB kesitleri, S noktasındaki algının geçmişte ürettiği anılardır. Algılama ve bunun eş zamanlı olarak anılar üretmesi Deleuze'ün *algı-imge* ve *anı-imge* kavramlarıyla açıklanabilir.

Bergson'a göre anının oluşumu algıyla eş zamanlıdır. Şimdi hep vardır ve hep geçmektedir, geçmiş ise varlığıyla şimdinin geçme sürekliliğini sağlamaktadır. Bu da *saf bir genel geçmiş* (AB tabanı) oluşturur. Bergson'a göre *saf anı* yada *saf geçmiş* olarak değerlendirilen bu nokta yaşantıdan kopuktur (Deleuze, 2010'da atıfta bulunulduğu gibi). Deleuze anıları *sanal*, şimdi algısını ise *aktüel* olarak nitelendirmektedir. Deleuze'e göre *sanal* anılar, *aktüel* olan *şimdi* algısının uzantılarıdır. Anılar durmadan katmanlaşır ve üst üste birikir (konileşir). Beden ise bunları *sıçramalar* yaparak anımsar, geçmişin kendine yararlı olan bölgesine erişerek o anısını edimselleştirir (Deleuze, 2010). Şekil 2.3'de gösterildiği gibi imgeleşen anılar zaman düzlemiyle bedenini keşiştiği noktaya yaklaşır, şimdiyle kaynaşır.



Şekil 2.3 : Anımsama: Anı-imgenin şimdiyle kaynaşması.

Bergson bunu bir dönme metaforuyla aktarır. *Anı-imge* ve *algı-imge* kesişim noktası olan şimdi anında birbirlerine referans verirler, bu bir döngü şeklinde devam eder. Deleuze (2010) tarafından *sıkışma* ve *genişleme* olarak adlandırılan bu iki hareket aslında bütün bu anı ve algı imgeler arasındaki dönüşümleri sağlar. Şekil 2.4'de gösterildiği gibi Şimdi anında bulunulan fiziksel mekânın deneyimi zihinde oluşan bu anı ve algı imgeleri üretir.



Şekil 2.4 : Anı-imge'nin Algı-imge'ye dönmesi.

2.2 Bölüm Sonucu

Beden insanın dünyada bulunmasını ve dünyayı kendinde barındırmasını sağlayan etkileşimli bir öznedir. Beden ve bedeninin çevresindeki nesnelere ilişkisi *beden imajı* kavramı üzerinden tanımlanır. Beden ilişki kurduğu nesnelere kendi deneyimini üzerinden biçimlendirir ve bu sayede bedenle ilişkiye giren nesnelere *beden imajının* bir parçası olur, *bedenleşir*.

Beden ile bedeninin mekân ve zaman deneyimi bir bütündür. Zamanın bedenle kesiştiği şimdi anında bedeninin mekânı duyumsaması (bütünleşik algı) ve anımsama (anıların şimdiye geri sıçraması) bedeninin mekân deneyimini üretir. Yani zaman, beden ile mekânın ilişkisini bir arada tutar, bedeninin mekân deneyiminin sürekli üretilmesini ve bedende saklanmasını sağlar. Bir sonraki bölümde gündelik hayatta süregelen ve devingen olarak saklanan bu deneyimin, bedeninin dışında sinematografi aracılığıyla üretilerek izleyicinin bedeniyle buluştuğu şimdi anında farklı deneyim üretimleriyle sonuçlanması üzerinde durulacaktır.

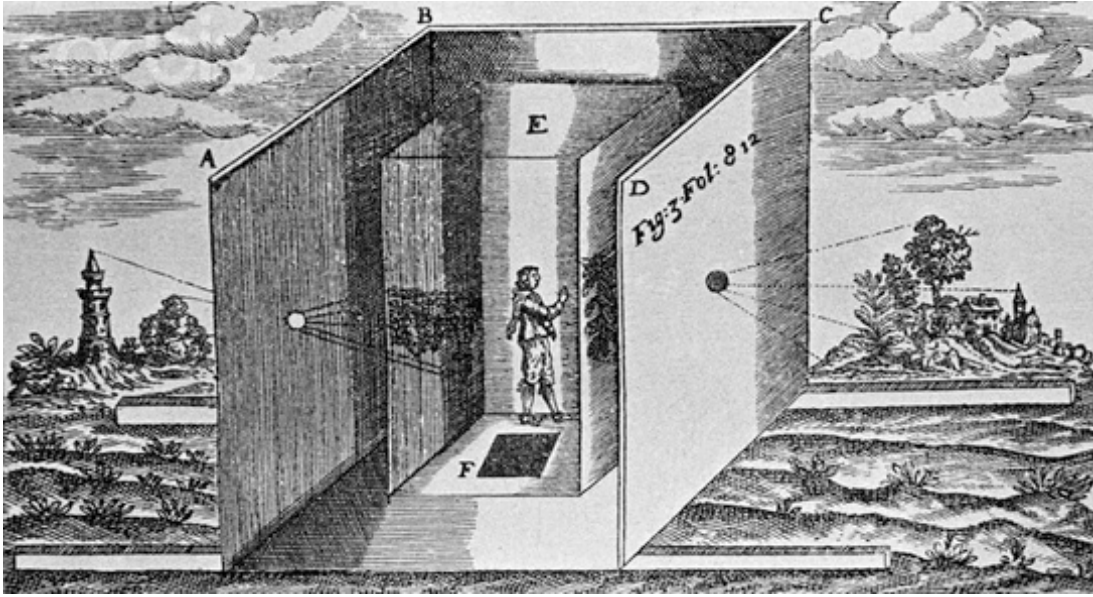
3. YENİ BİR MEKÂN VE ZAMAN DENEYİMİ: SİNEMATOĞRAFİ

Önceki bölümde beden, mekân ve zamanın iç içe geçmiş ilişkisi ve bedenün bir özne olarak bu ilişki üzerinden deneyim üretmesi ele alınmıştı. Bu bölümde mekânı ve zamanı bedenün dışında üretmenin bir aracı olarak sinematografi ve bu üretimin imkânları incelenecektir. Yunanca *kinema: hareket* ve *graphein: yazmak* sözcüklerinin birleştirilmesiyle oluşan sinematografi, Jean François Lyotard'a göre hareketin kaydedilmesi, başka bir deyişle hareketle yazmaktır (Graafland, A., Hauptmann, D., 2012'de atıfta bulunulduğu gibi). Bu bölümde öncelikle sinematografinin oluşumu ve bu süreçte kullanılan farklı araç ve teknikler ele alınacaktır. Bu tekniklerle yapılan üretimler beden, zaman ve mekânın bütünleşik ilişkisinin sürdürülmesi çerçevesinde tartışılacak, sinematografinin bu anlamda diğer tekniklerden farklılaşması ortaya konulacaktır. Bu bağlamda ilk olarak görme eylemini beden dışına taşıyan *camera obscura*, sonrasında aynı mekanizmadan üretilen *camera lucida* ve fotoğraf makinesi ile yapılan üretimler üzerinde durulacaktır. Son olarak sinematografi ve sinematografik mekân ve zaman üretimine odaklanılacaktır. Sinemanın zaman ve mekân deneyimini beden dışında mekanik olarak üretmesi ve bu deneyimin izleyiciyle buluşma anında bedene kavuşması (*embodiment*) üzerinde durulacak ve bu *bedenleştirmenin* potansiyelleri ele alınacaktır.

3.1 Görme Eyleminin Bedensizleşmesi: Camera Obscura

14. Yüzyılda mekânın başka bir ortama yansıma yoluyla taşınmasını sağlayan *camera obscuranın* (karanlık oda) icat edilmesiyle, içinde bulunulan mekânın fiziksel ve gerçekçi olarak temsil edilebilmesi ilk kez gerçekleşmiştir. *Camera obscuranın* dış yüzeyinde milimetrik bir delik bulunmaktadır. Odanın dışında bulunan ortam, bu delikten ışık formunda geçerek, ters bir yansıma şeklinde odanın iç yüzeyinde eşzamanlı olarak oluşur. Dış mekânın ışık formunda bir yansıması olan bu gerçekçi temsil; resim, fotoğraf ve sonrasında sinema alanlarında mekânın temsilinin üretilmesinde bir ön model olarak kullanılmıştır.

Şekil 3.1'de görüldüğü gibi Camera obscuranın kendisi dört tarafı duvarlarla çevrili üç boyutlu karanlık bir mekândır. Fotoğraf sanatçısı Ahmet Elhan, üç boyutlu dış mekânın camera obscuranın iç yüzeyine yansiyarak iki boyuta indirildiğini, fakat oluşan görüntünün bir yansıma olması nedeniyle üç boyutlu algılandığını vurgular. Bunun nedeni dış duvarın üzerinde bulunan deliğin çapının noktasal olmasının yansıyan görüntüye tek kaçışlı perspektif olma özelliği kazandırmasıdır. Tek noktadan gelen ışınlar bir yansıma üzerinden görüntüye üç boyutlu etkisi kazandırır (Elhan, 2008).



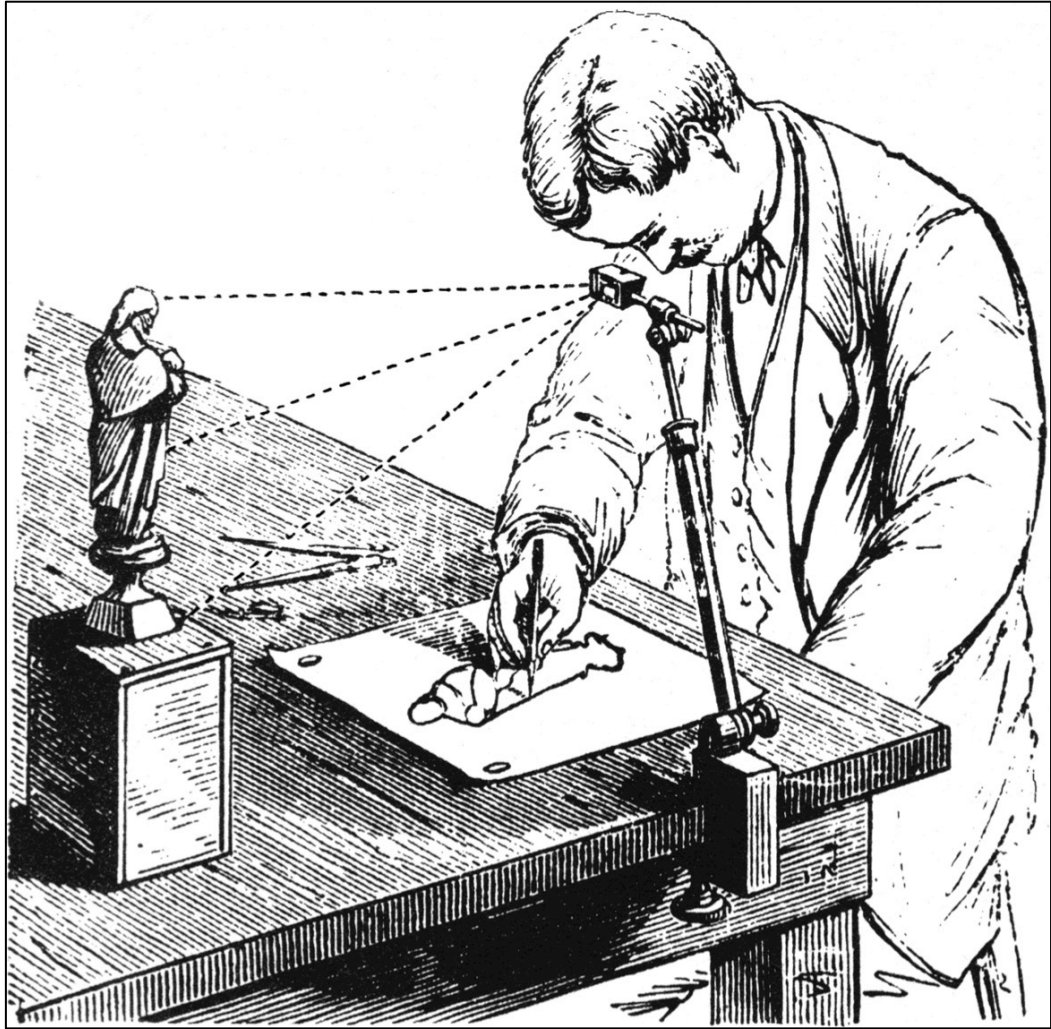
Şekil 3.1 : Büyük taşınabilir camera obscura, Athanasius Kircher, 1646, (Url-1).

Camera obscurada oluşan görüntü kesintisizdir, zamanın ve bu mekanizmanın görüntü üzerine bir etkisi yoktur (Elhan, 2008). Görüntü gerçek zaman kesitinde ilerler, gerçek zamanla eşzamanlı olarak yansıma görüntü oluşur. Bu yansıyan görüntü gerçek mekânın ters çevrilmiş bir temsilidir. Camera obscuranın yansıtma prensibi ile görüntü oluşumu fotoğraf makinesinin temel mekanizmasının tasarımıdır. Aynı zamanda sinemanın temelini oluşturan gerçeklik deneyimini kaydetme arzusunun da ilk denemesi olarak görülebilir.

İçinde bulunulan mekânın, camera obscura aracılığıyla, başka bir mekân içinde aynı şekilde oluşturulabilmesi, mekân deneyimini bedenden kopartmıştır. Elhan (2008) bu bağlamda, camera obscura ile beraber "görme eyleminin gözlemcinin bedeninden ayrılıp bedensiz" kılındığını söyler. Mekânı duyumsama şekillerinden birinin bu şekilde dışsallaştırılıp bedenden kopartılabiliyor olması dünyaya başka bir gözle

bakmanın ve mekânı yeniden başka bir şekilde üretmeyi denemenin başlangıç adımları gibidir. Ama bir yandan da bu tekniğin, mekânı sabit bir delikten süzerek aynı şekilde yansıtması, sadece tek bir bakış açısından izlenebilecek bir temsil üretmesini beraberinde getirmektedir.

Camera obscurayla aynı temel yansıtma prensibiyle üretilen camera lucida (aydınlık oda), yansıyan gerçek mekânın, olduğu haliyle, temsil edilmesi için Rönesans dönemi ressamlarının kullandığı temel araç olmuştur. Şekil 3.2'de görüldüğü gibi Camera lucidanın mekanizması sayesinde çizilmek istenen objeden yansıyan ışınlar kağıdın üzerine denk düşen lense yansır ve eşzamanlı olarak lense bakan ressam aynı görüntüyü kağıda çizer.



Şekil 3.2 : Camera lucida, Küçük bir heykel çizimi illüstrasyonu, Scientific America Supplement, 1879, (Url-2).

Bu çizim işlemi sırasında tek bir bakış noktasından bakan göz, resmin seyircisini de aynı konumdan resme bakmaya yöneltir. Tseng (2008) lineer perspektifin

geometrinin gücünü sembolik gerçeklikle temsil ettiğini belirtir. Ressamın bakışından resmedilen nesnelere uzanan ışınların kağıda aktarılması sonucu sadece belirli noktalardan izlenebilen bir resim ortaya çıkar. Ressamın farklı tekniklerle kişiselleştirebileceği resimler, perspektifin tek noktadan bir bakış sunması ile katılaşır. John Berger (1999); "Perspektifin içinde yatan çelişki perspektifin tüm gerçeklik imgelerini bir tek seyircinin göreceği biçimde dizmesidir" der. Bu da pek çok boyutuyla deneyimlenen mekânı tüm gerçekliğiyle temsil etmeye çalışırken tek bir noktadan bakılabilecek iki boyutlu bir düzleme indirgenmesi çelişkinsini beraberinde getirir.

Perspektifin insan bedeninden özgür kılınan bakışı sabitlemesi, perspektifin tablo yüzeyinde birden fazla noktada anamorfoz tekniği ile kullanılmasıyla kırılmaya başlar. Zizek (2012) *anamorfoz* tekniğini aşağıdaki gibi açıklar:

“anamorfoz (Y. anamorphosis) Görme duyusuyla dolaysız olarak algılanmayan, belirli bir biçime sahip değilmiş gibi görünen nesnelere özel bir bakış açısından algılanabilir olması anlamına gelir. Anamorfozik cisimler, ancak belirli (ve sıradan olmayan, aykırı) bir bakış açısından, ‘yamuk bakarak’ algılanabilir, ancak bu sayede Simgesel düzende bir yere oturtulabilir. Lacan’ın bakış/nazar (F. regard, İ. gaze) anlayışına göre ancak belirli bir konumdan ve belirli bir açıdan bakıldığında (gözucuyla) görünebilir ‘gibi olan’ anamorfozik nesneye en iyi örnek, Holbein’in ‘Sefirler’ tablosudur. Bu tabloda iki sefirin önünde, yerde duran ve anlamsız bir döşeme desenymiş gibi görünen şey, tabloya yandan ve hafifçe başınızı eğerek (‘yamuk’) baktığınızda, bir kafatası olarak algılanır”.

Bu teknik aracılığıyla resimde kullanılan farklı perspektif merkezleri, tek bir noktaya odaklanma eğilimindeki izleyiciyi hareketli hale getirip resimle bir diyalog içine sokar. Şekil 3.3’de görülen Hans Holbein’in *The Ambassadors (Sefirler)* (1533) tablosu bu bağlamda iyi bir örnektir. Tablonun karşısına geçilip bakıldığında, merkezinde ne olduğu tarif edilemeyen bir *leke* bulunmaktadır. İzleyici bu *lekeyi* anlamak için tablonun karşısında yer değiştirir ve onu başka pozisyonlardan izlemeye çalışır, ona *yamuk* bakar. Zizek (2012)’ye göre doğallığı bozan, ilk bakışta anlamsız olan ama esas anlamı içinde barındıran bu *leke* izleyiciyi tablo üzerine yeni anlamlar üretmeye iter. *Lekeyi* anlamaya çalışmak izleyiciyi tablonun bir parçası haline getirir, tarafsız ve nesnel bakışından kopartarak resim ile diyalog içine sokar.



Şekil 3.3 : *The Ambassadors (Sefirler)*, Hans Holbein, 1533, (Url-3).

Resmin merkezinde bulunan *anamorfotik leke* bir kafatasıdır ve tablodaki diğer bütün nesnelere farklı resmedilmiştir. Berger (1999)'a göre: "Kafatası da resmin geri kalan kesimi gibi resmedilseydi fizikötesi anlamı kalmazdı. O da öbürleri gibi bir nesne, ölü iskeletin bir parçası olurdu". Berger'in de belirttiği gibi Holbein burada tablonun içinde gizli olan anlamı tablonun en orta noktasına koyarak görünür kılar ama aynı zamanda da deforme ederek tablonun derinliklerine gizler. İzleyicinin bakışı tablonun içinde gizli ama tablonun merkezinde ve en görünür olan *leke* etrafında döner, diğer kısımları inceler ve en sonunda *lekeye* geri ulaşır. Berger (1999), Holbein'in tablosunu şöyle anlatır:

"Bu resim yüzeyinin her kesimiyle bir yandan salt görsel etki uyandırırken bir yandan da dokunma duygusunu kullanmaya çağırır bizi. Göz kükten başlayarak ipeğe, madene, tahtaya, kadifeye, mermere, kağıda ve keçeğe doğru kayar. Her kaymada gözün resimde gördüğü şey dokunma duygusu diline çevrilir".

Tabloda sunulan bu ögeler, izleyicinin bakışını tablo üzerinde dokunsal bir gezintiye çıkarır. Bu tablo, 2. Bölümde bahsedilen görme duyusunun dokunma duyusuna dönüşümüne örnek olarak gösterilebilir. Hareketli görme ve görünenlerin dokunma duyusuyla ilişkilmesiyle tablo izleyicinin deneyimi üzerinden bütünlük kazanır.

3.2 Mekânın Dondurulmuş Kaydı: Fotoğraf

Bir önceki bölümde bahsedilen camera obscuranın düzeneğinin geliştirilmesiyle, 19. yüzyılda icat edilen fotoğraf; mekânın görsel olarak dondurulmasını, kalıcılaştırılmasını, zamanın akışından kopartılarak *zamansızlaştırılmasını* mümkün kılmıştır. Belirli bir anı dondurarak bir düzleme kaydeden fotoğraf, Barthes (1978)'e göre mekânın *çerçeveleme* (*framing*), *indirgenmesi* (*reduction*), *yassılaştırılması* (*flattening*) ile tekrar üretimini içerir. Fakat fotoğrafı temsil edilen mekândan kopartan bu *geçiş* (*transition*), bir *dönüşüm* (*transformation*) değildir. Yani fotoğraf mekânı bir değişime uğratmadan, bir kodlamaya tabi tutmadan kaydeder. Bu anlamda fotoğraf; üç boyutlu mekânı belirli bir anda bir bakış noktasına göre çerçevelediği kısmını, bir düzlem üzerine indirgeyerek hapseder. *Yakalama* (*capture*) anındaki mekân olduğu gibi düzlemselleşir. Barthes (1978)'e göre fotoğraf *orada olmanın* (*being-there*) değil *orada olmuş olmanın* (*having-been-there*) bilincini oluşturur. Fotoğraf bir illüzyon da değildir, varoluş da değildir. Fotoğraf *orada olmuş olmayı*, yani geçmişi, mekân ve zamanı bir düzleme hapsederek temsil eder. İzleyici fotoğrafın illüzyonuna dahil olmaz, sadece onu hareketli okuyabilir.

Elhan fotoğraf makinesinin mekân ve zamanı fiziksellikten kopardığını belirtmektedir. Fotoğraf makinesinde görüntü, kısıtlı bir zaman kesitinde makinenin içine ışığın girmesi ile oluşur. Camera obscurada kesintisiz yansıtılan zamandaki görüntüler, fotoğraf makinesinde "duruk görüntülere", zaman ise "kesikli zamana" dönüşür (Elhan, 2008). Fotoğraf, mekânı hareketi dondurarak kaydeder, zaman da yakalama anında akışkanlığını kaybeder an'a dönüşür. Elhan (2008) bu anlamda fotoğrafta mekânın yakalandığı zamanın önemini vurgular:

“Fotoğraf makinesi, süresi sınırlı bir zaman kesitinde çalışır. Bu süre ister saliselerle ister saatlerle sınırlı olsun sonuç olarak görüntünün oluşumu tamamlandığında, o görüntü içinde zamanın oluşumu sona erer, devre kapanır”.

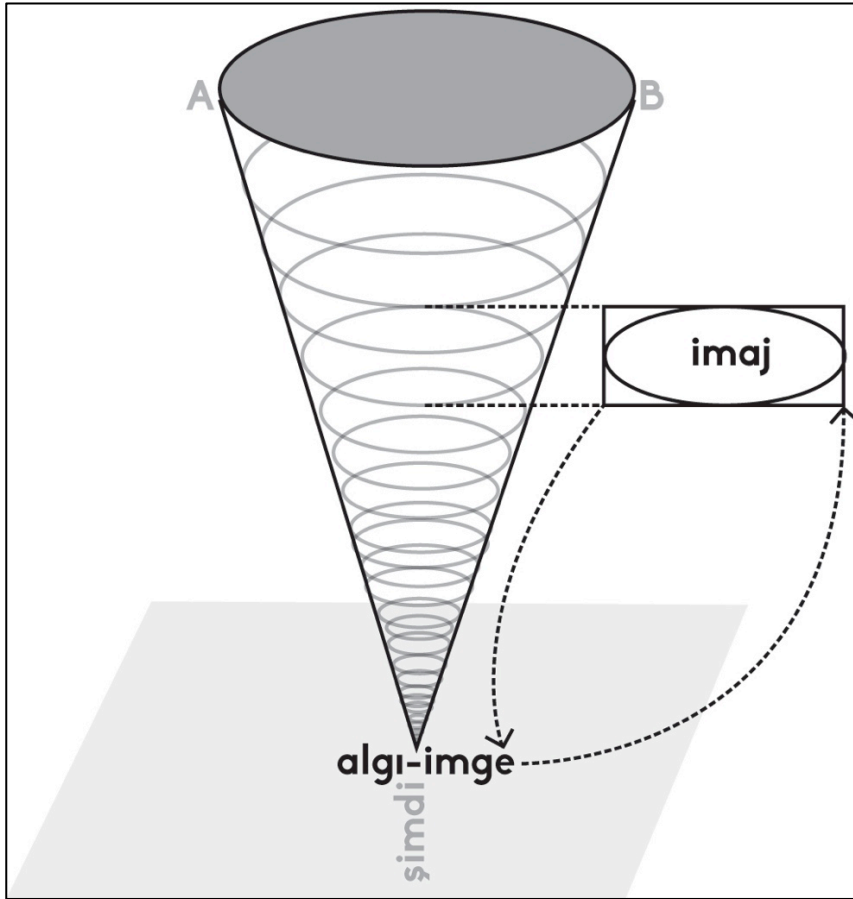
Tanımlı bir *kadraj* içinde yakalanan zaman ve mekân aslında ilişkileri kopartılmadan dondurulmuş bir an kesiti gibidir. Berger (1999) ise, fotoğraf makinesinin mekân ve zamanı ilişkili olarak başka bir ortamda sabitlemesi bağlamında, fotoğrafın objeleri buldukları zaman ve mekâna bağlı hale getirdiğini belirtir. Fotoğraf mekân ve nesnelerin birbiriyle olan ilişkilerini belirli bir an durumunda olduğu haliyle sabitleyerek kaydeder.

Perspektif resimde insan gözünün bakışına göre ideal olarak düzenlen tablolar, insan bakışını dünyanın merkezi haline getirirken; fotoğraf makinesi merkezin varlığını sarsan bir buluş olmuştur (Berger, 1999). Barthes (1978)'e göre, fotoğrafın insan olmadan mekanik *yakalanması* fotoğrafın mekânı ve zamanı beden merkezli üretimden kopartıp, farklı izleyiciler tarafından farklı deneyimlenmesine imkân tanır.

Bu dondurulmuş an kesiti, istenildiği zaman yeniden çoğaltılabilir ve yeni zaman kesitlerine ait hale getirilir, fakat taşıdığı anlam, temsil ettiği zaman ve mekânla ilişkili olarak okunur. Aynı zamanda fotoğrafın yeniden üretilebilir ve çoğaltılabilir olması fotoğrafın ürettiği deneyimin yayılmasını sağlamıştır. Berger (1999)'a göre eskiden buldukları yapıların birer parçası olarak tasarlanan resimler buldukları yapıya anlam veriyorlardı ve buldukları mekânla anlam kazanıyorlardı. Fotoğrafla görüntünün çoğaltılabilir ve aynı anda başka mekânlarda görülebilir olması resmin anlamının çoğalıp parçalanmasına neden olmuştur.

Fotoğrafın bir başka özelliği ise kaydettiği mekânı görüldüğü şekliyle kaydetmesidir. Fotografik üretimin sonucunda, üç boyutlu mekân *yassılaşılarak* iki boyutlu düzleme indirgenir: mekân *imaja* dönüşür. Barthes (1978), *imaj* sözcüğünün antik etimolojiye göre *imitari* köküyle ilişkilendiğini söylemektedir. *İmaj* bu anlamda kopyalamaya dayanır; gerçeğin temsilidir, temsil edilen gerçekliğin yeniden belli sınırlar çerçevesinde hayat bulmasıdır.

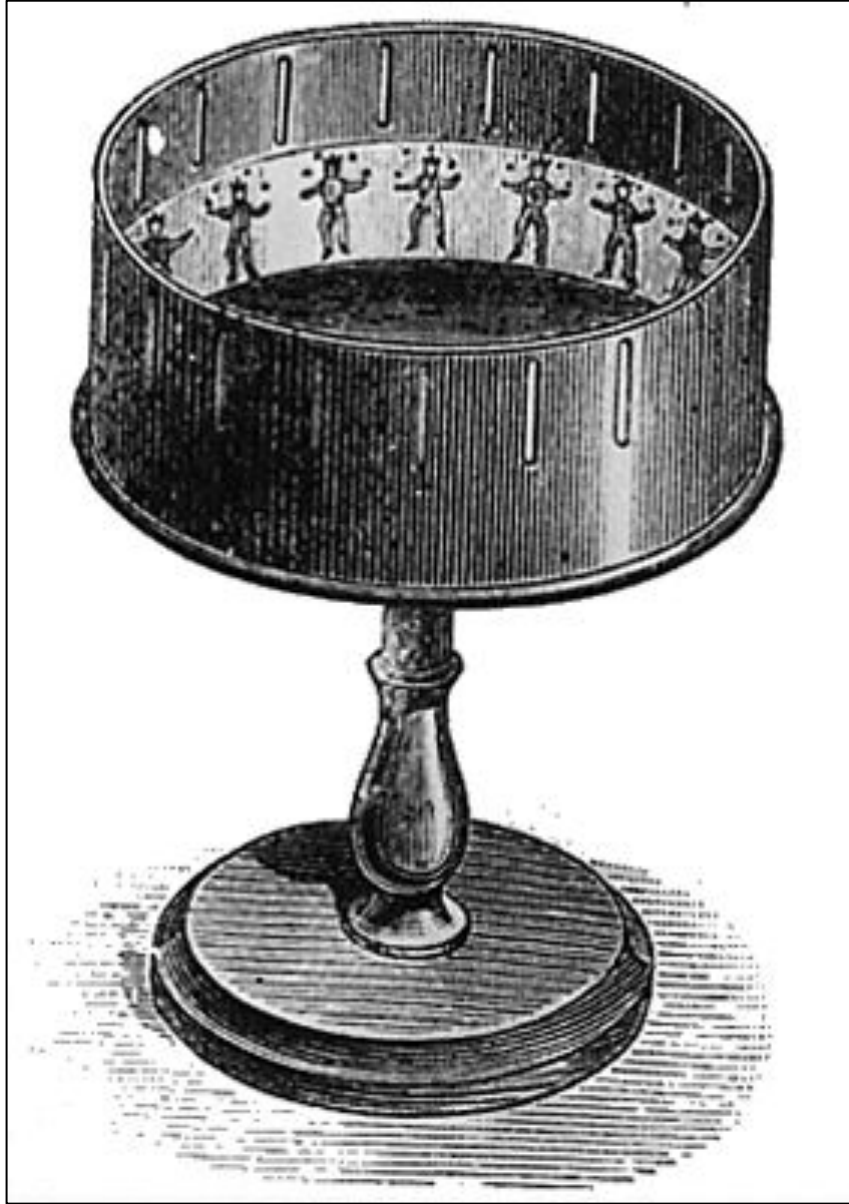
Bu noktada Bergson'un koni metaforu tekrar ele alınabilir. Şekil 3.4'e göre, *imaj* beden ile zamanın kesiştiği şimdi (S) noktasının dondurulup başka bir dış düzlemde geçmiş (AB) temsili üretmesi olarak düşünülebilir. AB temsili zamanın doğal akışından koparak zamansızlaşır. Bir yandan hem geçmişe aittir, hem de şimdinin bir parçası olmaya devam eder.



Şekil 3.4 : Zamanda imaj üretimi.

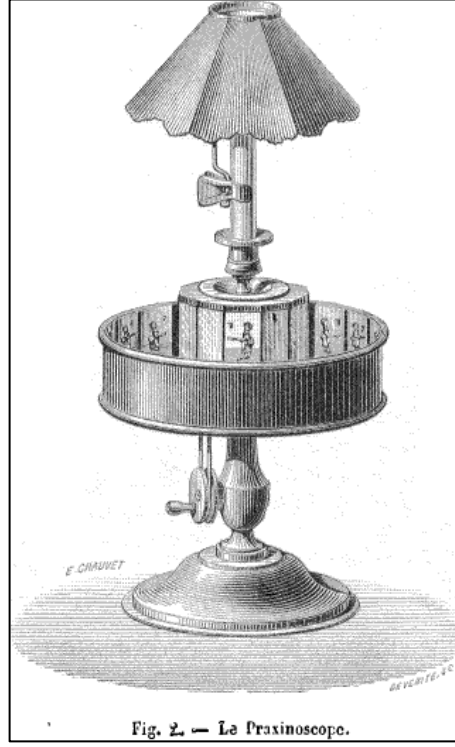
3.3 Dondurulmuş mekânın hareketli gösterimi

Fotoğrafın zamanı dondurması ve mekânı tek bir düzleme indirilmesi izleyicinin fotografik imajı sabit bir bakışla tek bir açıdan deneyimlemesine neden olur. Fotoğraf ve resim ile dondurulmuş ardışık an imajlarının aynı düzlemde veya farklı düzlemlerde bir araya getirilmesiyle hareketin kaydedilmesinin denenmeye başlandığı, sinemasal anlatım arayışına gidildiği görülür. 1830'lu yıllardan itibaren denemeleri yapılan çizimlerin hareketli dizimi Zoetrope ve Praxinoscope ile örneklendirilebilir. Şekil 3.5'de görülen Zoetrope karton veya metalden yapılmış, üzerinde eşit aralıklı (genellikle 13 adet) dikey yarıklar bulunan silindirik bir yüzeyden oluşur. Silindirik yüzeyin içinde yarıkların altına denk gelecek şekilde üzerinde baskı figürler olan bir şerit yerleştirilmiştir. Şeridin üzerindeki resimler belirli bir hareketin bölünmüş an durumlarıdır ve eşit aralıklı yarıkların aralarına gelecek şekilde yerleştirilirler. Silindirik yüzey oturduğu ayak üzerinde el yardımıyla döndürülebilir. Bu dönme hareketi esnasında yarıklardan bakan izleyici imajların hareketlendiğini görür, bu illüzyona dâhil olur (Url-4).

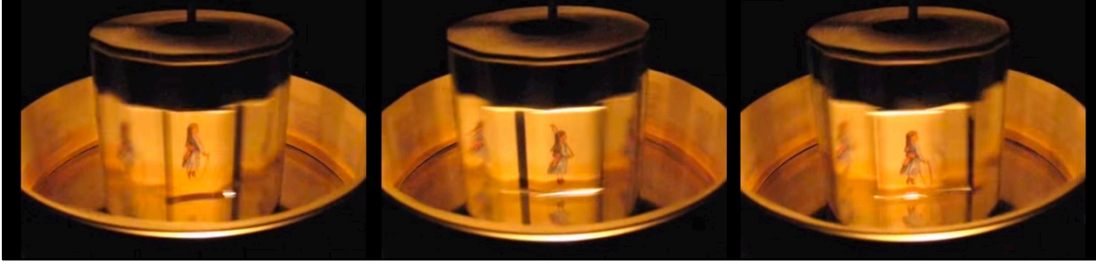


Şekil 3.5 : Zoetrope, William George Horner, 1834, (Url-5).

Zoetrope ile benzer bir mekanizmaya sahip olan Praxinoscope, 1877 yılında Charles-Émile Reynaud tarafından icat edilmiştir. Şekil 3.6'da görüldüğü gibi yine bir şerit üzerine yan yana görseller yerleştirilir. Zoetrope'un aksine, Praxinoscope'ta dıştaki silindirik yüzeyin üzerinde yarıklar yoktur, mekanizmanın ortasına bir iç silindir yerleştirilmiş ve üzeri parçalı aynalarla kaplanmıştır. Silindir yine el yardımıyla döndürülür ve resimlerin hareketli akışının aynalar üzerinde yansıması izlenir (Url-6). Praxinoscope'ta aynadaki ışıklı yansımanın takip edilmesi görsellerin birbiri üzerine izlerinin düşmesini sağlar. Şekil 3.7'deki gibi bir önceki anla bir sonraki an birbiriyle kaynaşır, izlenen görüntünün sinematografik etkisi artar.

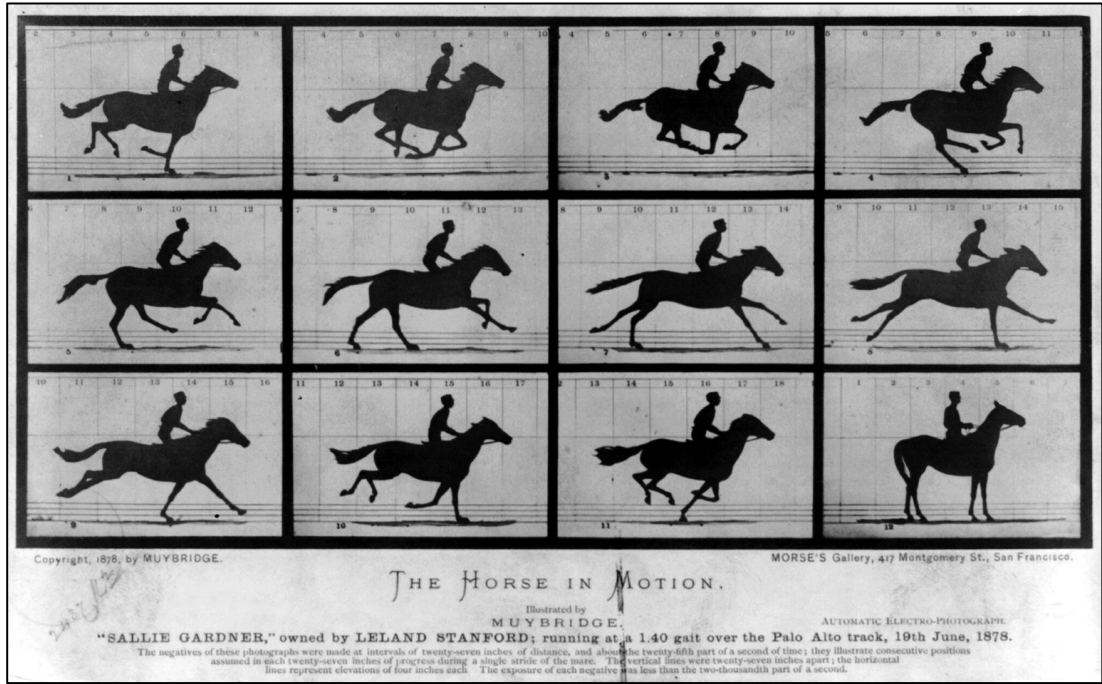


Şekil 3.6 : Praxinoscope, Charles-Émile Reynaud, 1879, (Url-7).

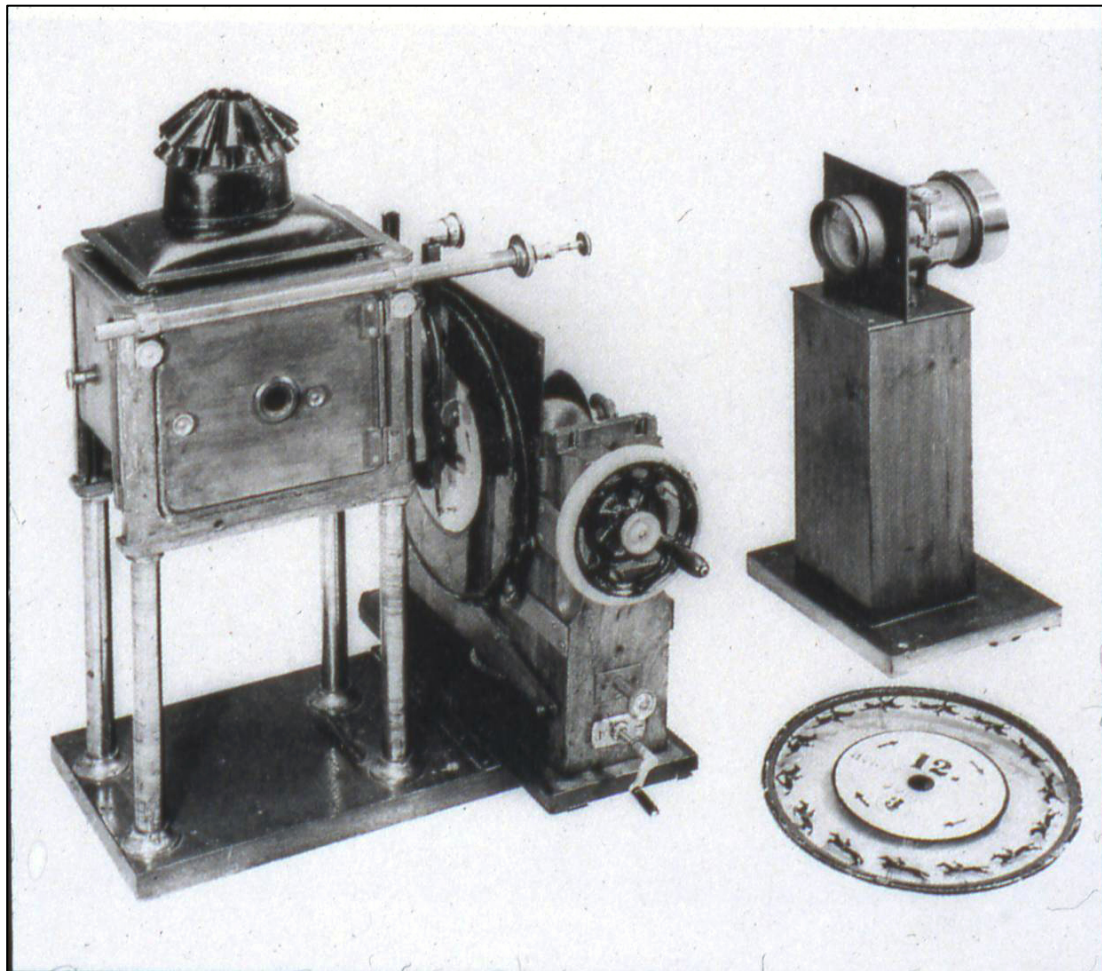


Şekil 3.7 : Praxinoscope’da hareketli görme, videodan ekran yakalamalar, (Url-8).

Fotoğrafın dondurduğu zamanı tekrar hareketlendirme çalışmalarından biri de 1877 ve 1879 yılları arasında Eadweard Muybridge’in yaptığı hayvanların hareketlerini gözlem ve hareketlerin ardışık anlarını fotoğraflama denemeleridir. Muybridge Stanford’da bir at çiftliğinde, 12 kameranın objektifini iplerle atın koşma rotası üzerinde bağlar. Koşunun farklı anlarında atın ipi kopartmasıyla eşanlı olarak kameralar atı Şekil 3.8’deki gibi fotoğraflar. Bu fotoğraflama çalışmalarını geliştiren ve çoğaltan Muybridge hayvanların ve insanların hareketlerini inceler. İncelemelerini aynı düzlem üzerine hareketli aktarmak için Zoopraxiscope’u icat eder (Url-9). Şekil 3.9’da görülen Zoopraxiscope, sinema projeksiyonunun ilk denemesi olarak kabul edilebilir. Zoopraxiscope, Muybridge’in şeffaf bir disk üzerine yan yana çizdiği ardışık fotoğrafları ışık yoluyla yansıtmasını sağlamıştır. Bu sayede yansıma yoluyla fotoğrafların hareketli olarak bir araya getirilmesi ilk kez denenmiştir.

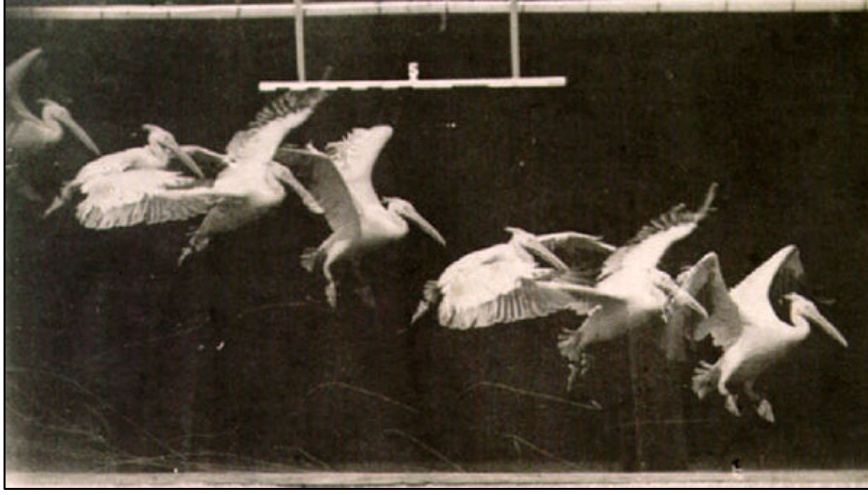


Şekil 3.8 : The horse in motion, Eadweard Muybridge, 1878, (Url-10).

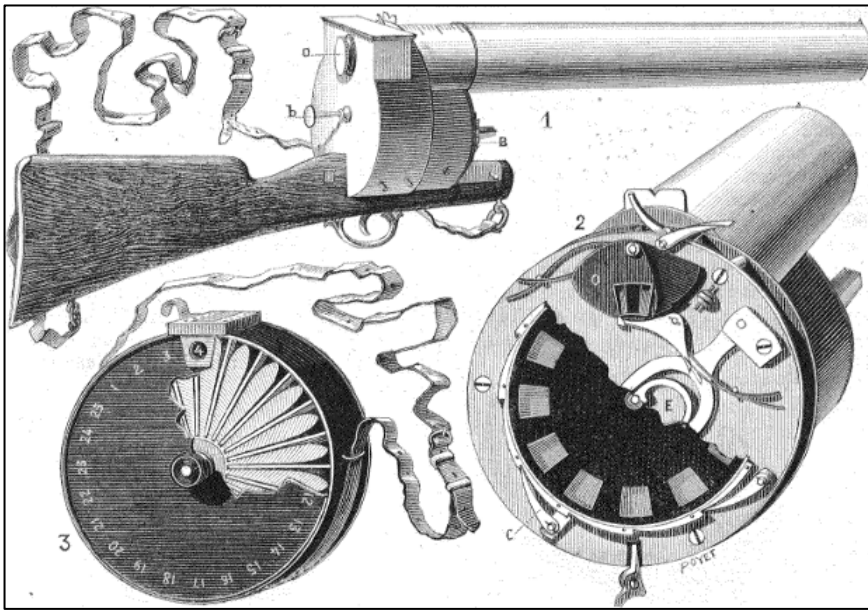


Şekil 3.9 : Zoopraxiscope, Eadweard Muybridge, (Url-11).

1870'li yıllarda Zoetrope, Praxinoscope ve Zoopraxinoscope gibi hareketli görüntü üretim araçları birbirinden ayrıık düzlemlerde üretilmiş anların yan yana dizilerek hareket oluşturması prensibiyle çalışmaktadır. 1880'li yıllarda ise Étienne-Jules Şekil 3.10'da görüldüğü gibi Marey'nin geliştirdiği kronofotoğraf (chronograph) tekniği tek bir düzlem üzerinde parçalı anları bir araya getirir. Marey bu kayıtları kendi geliştirdiği Şekil 3.11'de görülen fotografik tabanca (photographic gun) aracılığıyla yapar. İlk olarak yaptığı kayıtlar sentetik kağıt üzerineyken, sonrasında geçirgen malzemeleri kullanmaya başlar. Aldığı kayıtları ekran üzerine yansıtmasıyla, hareketi dondurduğu kayıtlarını tekrar hareketli hale getirir (Lefebvre, 2005).



Şekil 3.10 : Flight of the pelican, Étienne-Jules Marey, 1883, (Url-12).



Şekil 3.11 : Photographic Gun, Étienne-Jules Marey, (Url-13).

Kronofotoğraf tekniğinden 100 yıl kadar sonra 1983 yılında David Hockney fotografik kolaj çalışmaları ile aynı düzlem üzerinde bir çok zamanı bir araya getirir. Farklı an durumlarını ve farklı bakışları aynı düzlem üzerinde bir araya getiren Şekil 3.12'deki kolajda Hockney'nin kendisi ve ayak izlerini içeren farklı fotoğraflar bir araya getirilmiştir. Parçalı bakışlardan bir araya getirilen bu bütün, anlatılmak istenen mekânı ve farklı zaman durumlarını bir araya toplar. İzleyicinin bakışı kolajın üstünde gezinerek Hockney'nin yaptığı eylemleri takip eder ve anlamaya çalışır. Bu kolajda gösterilen bir fotoğraf çekimine hazırlığın farklı aşamalarının sonuç ürünü olan fotoğraf da kolajın bir parçası olarak yer almaktadır. Bu anlamda Hockney fotoğrafın geçmişe ait bir imaj olma durumunu vurgular.



Şekil 3.12 : Fotografik kolaj, David Hockney, 1983, (Url-14).

İzleyicinin konumunu değiştirmeden farklı bakışların aynı düzlemde üst üste bir araya gelmesi uzun pozlamalı fotoğrafla incelenebilir. Bu teknik sayesinde fotoğraf dondurulmuş bir an olmaktan çıkar içine zamanı katar. Fotoğrafta kayıt süresi, kaydedilen mekândaki hareketin imaja dâhil edilme şeklini de etkiler. Kısa sürede kaydedilen imajdaki hareketli şeyler hareketsizleşir, uzun zaman aralığında alınan bir kayıta ise daha devingenliği fazla olan şeyler silikleşir, hatta kaybolabilir (Elhan, 2008). Devingenliği içine dâhil eden uzun süreli kayıt şekli aslında hareketi kaydetme, mekânın hareketli deneyimini donmuş bir kareye ekleme eğilimi olarak görülebilir. Aslında dondurulmuş bir karede yaratılmaya çalışılan hareket, o fotoğrafla izleyicisi arasında yeni bir okuma şekli sunar. Fotoğrafa bakan kişi onla daha çok ilişki kurar, ona daha uzun süre bakar. Bu ilişki sayesinde fotoğrafa bakan kişi kareye dâhil olur ve anı-imgeleşen bu kare algı-imgeleşme döngüsüne daha çok dâhil olur. Deleuze (2001)'e göre fotoğrafın enstantane kaydının uzun pozlama ile

yapılması ile hareket halindeki imajın formunun oluşmakta olduğu anıyla çözünmekte olduğu anı aynı düzleme kaydedilir. Bakan kişinin anılarıyla ilişkilendirir ve fotoğraf bakan kişinin algılama anında yeni anılar üretmesini sağlar. Şekil 3.13'de görülen Wadman'ın fotoğraf çalışması örnek olarak gösterilebilir.



Şekil 3.13 : Dancers in motion, Bill Wadman, 2012, (Url-15).

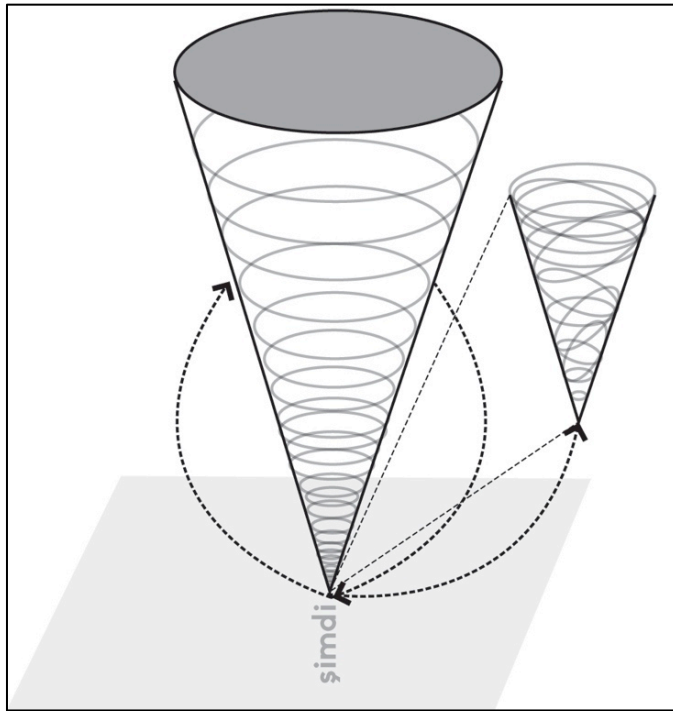
Fotoğrafla kaydedilen anların çoğaltılması ve farklı tekniklerle bir araya getirilmesi hareketli görme deneyiminin izleyiciye sunulmaya başlamasına beraberinde getirmiştir. Aynı düzlemde birden çok anın uzun pozlama ile tek çekimde kaydedilmesi ise fotoğrafı sinemadaki üretime yaklaştırmıştır.

3.4 Mekân ve Zamanın Bedenleşen Kaydı: Sinematografi

Sinema sözcüğünün etimolojik kökeni Fransızca *cinématographe* (sinematograf) sözcüğünden gelmektedir. “Hareketli resim projektörü ve kamera” birleşiminden oluşan sinematograf, 1890’larda Lumière kardeşler tarafından icat edilmiştir (Cinema). Sinematografin keşfiyle zaman ve mekân ilk kez hareketli olarak kaydedilmeye başlar. Hareketin yazımı olarak düşünüldüğünde sinema, hareketin mekanik bir form alarak yeniden düzenlenebilmesine imkân tanır. Mekân ve zaman birlikte barındıran film başka yerlerde ve zamanlarda yeniden deneyimlenebilir. Bu anlamda Deleuze (2001) filmin anlık kesitler (imaj) ile tekdüze, soyut, görünmez ve algılanamayan zamandan oluştuğunu belirtir. Zaman aygıtın içindedir ve imajların birbiri ardına dizilmesini sağlar. Bu şekilde sinema aslında suni bir hareket ve sinematografik bir illüzyon yaratır. Sinemada illüzyonun kaynağı olan hareket, kamera tarafından bütünsel olarak kaydedilir, birbirinden kopuk fotoğraflara ayrıştırılmaz. Barthes (1978)’e göre film anime edilmiş fotoğraflar olarak görülemez. Filmde *orada olmuş olmak (having-been-there)*, *orada olmaktan (being-there)* önce kırılır. Filmde bir önceki an her zaman gelmekte olan bir sonrakiyle örtülerek ilerler. Bu durum Deleuze’ün hareket-imaj kavramıyla ele alınabilir. Deleuze (2001)’e göre sinema hareketin sonradan eklendiği bir imajlar bütünü değil; *hareket-imajın* kendisidir. Kayıt sonucu elde edilen zaman kesiti hareketlidir, hareketsiz kesitlere soyut bir hareket eklenmesiyle oluşmaz. Yani film fotoğrafları zamansal olarak birbirleriyle ilişkilendirerek oluşmaz, akış halinde olan filmin dondurulmuş anları fotoğraflar değildir. Film dondurulduğunda elde edilen imaj *fotogram*’dır (Bellour, 2007). Deleuze (2001)’e göre *fotogramlar* hareketli filmin üzerindeki hareketsiz kesitlerdir. *Fotogram* hareketi oluşturan bir parça olduğu için bir hareketin diğerine bağlandığı bir ara kesittir. *Fotogramlar* birbiri üzerinde çözünerek bütünleşik bir mekân ve zaman kaydı oluştururlar.

Film üzerinde kaydedilen mekân kendi zamanıyla ilişkili olarak geçmişin bir parçası olarak hapsedilir. Filmde geçmişe ait olan görüntüler, zamansal olarak izleyicinin bulunduğu bir döneme yakın olabileceği gibi, bambaşka bir zamanı da izleyicinin deneyimine sunabilir. İzleyici film izlerken bulunduğu mekân ve zamandan koparak filmin akışına katılır. Lynch (1993) dış mekânın algılanmadığı kapalı alanlarda, zamanın akışını gösteren doğal döngülerden kopulduğunu söyler. Bu durum bedeninin zaman algısını tamamen değiştirebilir. Zamanın doğal akışından kopma, zamanı

başka hızlarla deneyimlemeyi mümkün kılar. Sinema bu anlamda izleyiciyi kendi mekânına çekmesiyle zamanın doğal akışından uzaklaştırır, izleyici filmde üretilen zamanın akışına kapılır. Mimar ve yönetmen Keiller (2007), filmde izleyiciye gösterilen mekânların gerçekte mevcut olmayabileceğini söyler. Filmlerde yer alan bazı mekânlar hiç var olmamıştır ya da artık yoktur. Film hayali mekânlar üretmeye imkân tanırken aynı zamanda geçmişte var olan veya değişen mekânlar hakkında da bilgi verir. Alberto Pérez-Gómez ve Louise Pelletier'e göre sinema birbirleriyle karşıt durumları içeren farklı imajların çarpıştırılmasıyla hayali mekânların inşa edilmesini sağlar (Tseng, 2008'de atıfta bulunulduğu gibi). *Montajla* yeniden kurgulanan mekân ve zaman izleyiciye bambaşka bir zaman deneyimi sunar. Lynch (1993) şimdi anındaki zamansal deneyimin kısılabılır veya uzayabilir olmasından, yani psikolojik süresinin değişmesinden bahseder ve sinemanın zihnin bu eğilimini manipüle ederek kullandığını söyler. Bergson'un koni metaforuna bu anlamda tekrar dönülüp Şekil 3.14 üretilebilir. Kamera şimdiyi kaydederken her kayıt anında, her şimdiyi bir geçmişe dönüştürmektedir. Kaydın izlenme anında yansıtılan filmde ise geçmiş ile gelecek aynı kayıt içinde şimdi anına sıçrayarak var olurlar. Zamanın gerçek akışından kopartılan bu zaman kesiti her şimdi anında yeniden başka şekilde deneyimlenebilir, çoğaltılarak veya üzerinde değişiklikler yapılarak yeni anılar üretebilir.



Şekil 3.14 : Sinemada zamanın yeniden üretimi.

Sinematografik üretimle bedenın dıřında retilen mekân ve zaman deneyimi, gemiřin bir parası olarak kaydedilir. Bu retim zamanın kendisinin kaydını yani mekânın hareketli bir btn olarak ierir. Deleuze (2001)'in *hareket-imađ* olarak kavramsallařtıđı sinematografik retimde; bedenler, boyutlar, uzaklıklar ve perspektif srekli olarak deđiřen bir řekilde, hareket olarak, kaydedilir. Eisenstein (1989)'a gre sinemada bakıřa gre deđiřen algılarla izleyiciye sunulan ve izleyicinin entelektel olarak takip ettiđi *hayali bir izlek* vardır. Sinemada sunulan bu izlek izleyiciyi filmin iinde ynlendirilmesi, ona izleyeceđi bir grsel rota izilmesidir.

Filmde retilen mekân ve zamana, bir izlek zerinden grme ve duyma duyularıyla dâhil olan izleyici, izleme anında filmi kendisi yeniden retir. Merleau-Ponty (2012), bedenın evresindeki nesnelere bedenın onlarla kurduđu iliřki zerinden *beden imajına* dâhil olduklarını belirtir, bedenın *kumařından yapılan* diđer nesnelere aslında bedenın grnřn bir řekilde tařırlar ya da kendi grnřleri bedenın iinde gizlidir. Sinematografik retim sunduđu hareketli deneyim, izleyicinin filmde gemiř deneyimlerinden paralar yakalamasını ve ilk kez karřılařtıđı mekândan yeni deneyimler retmesini mmkn kılar. Bu da sinemada retilen deneyimin, farklı izleyicilerle buluřma anında yeniden bedene kavuřmasını, yani *beden imajının* bir parası haline gelmesini: *bedenleřmesini* sađlar.

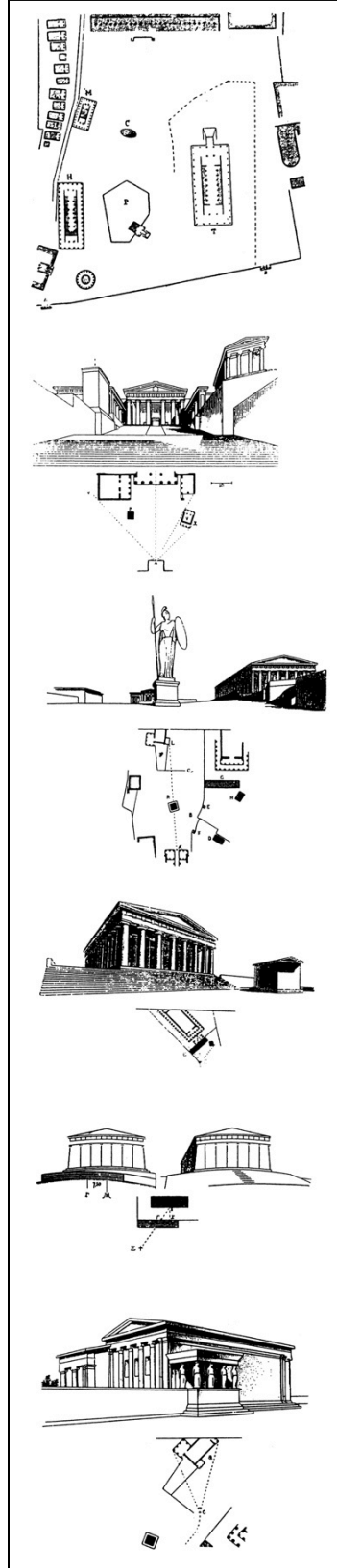
Bruno (2007)'ye gre sinemada izleyiciye sunulan *peripatetik algısal bir izlek*'tir. Yani sinemada izleyiciye sunulan rota mekânın hareketli, yani zamanla iliřkili ve bedenle btnleřik olarak deneyimlenmesiyle iliřkilenir. Bu bađlamda Eisenstein (1989) sinematografinin kkenini, sinematografin keřfinden nce mimarlıđın beden tarafından hareketli olarak deneyimlenmesine dayandırır, mimarlıđın hareketli deneyiminin sinematografik olduđunu syler. Mekânın iinde bedenın hareketli olması mekânın  boyutlu algılanması ve konum deđiřtirdike bakıř aısının da deđiřmesi mekânın farklı ynleriyle grlerek sınırlarının keřfini sađlar. Bedenin deneyiminin bu keřif dođrultusunda deđiřmesi *paralaks deneyim* kavramı ve 2. Blmde bahsedilen grme deneyimi zerinden ele alınabilir. Holl (1988)'e gre mekân deneyimi fiziksel sınırlarından ok hareket, paralaks ve ıřıđın oluřturduđu bir ađ iliřkisi tanımlamaktadır. *Paralaks deneyim*, Holl tarafından izleyicinin bakıřındaki deđiřimle iliřkili olarak mekânın sınırlarının deđiřimi olarak tanımlanır. Holl (1988)'e gre bu deđiřimlerin yn deneyimi ođaltır, algılama aıları mekânı tanımlamaya bařlar. Bedenin her hareketinde bulunduđu yeni konum ona bařka bir

deneyim getirirken, içinde bulunduğu mekânı başka bir açıdan görmesini ve ona farklı şekilde dâhil olmasını sağlar. Bedenin her konum değiştirmesi görmenin eşzamanlı olarak yeni mekânsal deneyimler oluşturmasını tetikler. 2. Bölümde ele alınan görme duyusunun özelliklerine bu anlamda tekrar bakılırsa, hareket halindeyken görme duyusunun mekânlarla olan mesafe ilişkisini değişken bir şekilde tekrar tekrar oluşturduğu görülür. Görme istemlidir ve süregider, hareketli görme esnasında şimdi anında görülen mekân dondurulamaz. Bergson'un hareket üzerine tezlerine göre hareket mekânı kaplama eylemidir (Deleuze, 2001'de atıfta bulunulduğu gibi). Kaplama eylemi şimdi anına aittir ve kaplanan mekân ise artık geçmişin bir parçasıdır. Bu nedenle hareket halinde kaplanan ve geçmişte kalan mekân sonsuz defa parçalanabilirken hareketin kendisi parçalanamaz.

Mimarlığın da sinema gibi bedenin mekân ve zaman deneyimini dış dünyadan kopartarak yeniden *bedenleştirmesini* sağladığı düşünülebilir. Pallasmaa (2008) sinemanın zihinde mekânlar yaratması bağlamında, yönetmeni ve mimarı dünyada var olma durumuna bir strüktür oluşturan kişiler olarak birbiriyle ilişkilendirir. Deneyimleyen beden ve deneyimlediği dünya arasında mimar da yönetmen de bir kurgu üzerinden bir ara yüz tasarlarlar. Bu anlamda sinemanın zamanı yeniden kurgulaması ve mekânları bu anlamda organize etmesi bir tür yeni mekân ve zaman inşa etmesi olarak görülebilir. Bruno (1997) mimarlığın ve sinemanın görünürde çok statik aktiviteler olmalarına rağmen ikisinin de hareket ve hareketsizlik, iç ve dış, kamusal ve özel, seyahat etme ve ikamet etme ikilemleri arasında bir geçiş oluşturduğunu söyler. Form olarak sabit görünen bu üretimler aslında bedenle buluştukları deneyim anında yeniden üretilerek *bedenleşirler*.

Eisenstein (1989), Atina Akropolünün yerleşim planını inceleyerek, burada bir rota üzerinde dolaşmayı bir *montaj sekansına* benzetir. Akropoldeki yapıların birbirlerine göre olan konumlarının bedenin mekânı görme biçimi üzerinde etkisini tartışarak, bir rota üzerinde dolaşım esnasında görsel deneyimin değişimini inceler. Şekil 3.15'de görüldüğü gibi bir rota üzerinde konum değiştiren izleyici beden, birbirinden ayrı ölçeklere ve pitoresk etkilere sahip yapılarla karşılaşır. Beden hareket ettikçe bu yapıların birbirleriyle olan ilişkileri değişir. Bedenin belirli pozisyonlarında ise yapılar birbirlerinden tamamen kopar, tek başlarına vurucu birer görsel imge oluştururlar. Eisenstein (1989) *çekimlerin ardışık dizilmesi (sequential juxtaposition)*

olarak adlandırdığı imgelerin bu şekilde diziliminin Akropol’de bir *montaj* etkisi yarattığını söyler.



Şekil 3.15 : Eisenstein’in Akropol diyagramları, Montage and Architecture, 1989.

Pallasmaa (2008)'e göre mimarlığın izlek üzerinden hareketli deneyimi *sekanslar* şeklinde olur. Mimar da yönetmen de *parçalamalarla* ve *düzenlemelerle*, *çerçevelemeler* ve *boşluklarla*, çalışır ve bir bütünü kurgular. Sinematografik deneyimin mimarlık deneyiminin tasarlanmasında kullanılması Le Corbusier'nin 1931'de tasarladığı Villa Savoye ile örneklendirilebilir. Villa Savoye, ziyaretçisinin görme deneyimini mekân içindeki hareketi ve farklı bakışları ile tasarlamak üzere inşa edilmiş bir yapıdır. Yapının zeminden ayaklarla yükseltilmiş olması, havada asılı durması etkisini yaratarak Beatriz Colomina (2002)'ye göre eve *manevi (immaterial)* bir boyut kazandırır. Ev ziyaretçisi için bir koreografi şeklinde tasarlanmış bakışlardan oluşmaktadır ve bu anlamda *montaj* etkisi yaratmaktadır. Ziyaretçi karşılaştığı Şekil 3.16'daki gibi bakışlar sonucunda konumunu kaybeder. İzleyici hareketli olması sebebiyle yapıyı *paralaks* deneyimler ve bu deneyiminde karşılaştığı farklı bakışlar mekanın bütünsel karakterini oluşturur.



Şekil 3.16 : Villa Savoye'da çoklu bakış, (Url-16).

Le Corbusier, Villa Savoye'yı bir film *sekansından* bahseder gibi betimler (Colomina, 2002'de atıfta bulunduğu gibi). Kapıdan girer girmez bir mimari gösterime dâhil olduğunu söyler. Evin içinde bir izlek takip edilir ve çeşitli bakışlar bu izlek üzerinde gelişir. Geniş pencerelerden giren ışıklar duvarlarda loş bir ışık yaratırken, dış dünyayla ilişki kurulmasını sağlarlar. Pencereler bu anlamda dış dünyanın izlendiği bir ekran gibi düşünülebilir. Le Corbusier pencereleri dışarıya açılan birer göz olarak tasarladığı için onlardan birer organ olarak bahseder

(Colomina, 2002'de atıfta bulunulduğu gibi). Colomina (2002), Villa Savoye'yı bir görme mekanizması olarak ele alır. Farklı görme deneyimlerini bir arada bulandıran ev, bir mekanizma olarak farklı bakışları ve izlekleri kendi içinde barındırır. Fakat evdeki görme deneyiminin fizikselleşmesi, bir beden in mekân içindeki varlığıyla mümkün olur.

3.5 Bölüm Sonucu

Bu bölümde ele alınan sinematografinin oluşum süreci ve süreçte kullanılan mekân ve zamanı beden in dışında üreten farklı teknikler arasında kurulan tarihsel ve yöntemsel ilişkiler Şekil 3.17'deki gibi özetlenebilir. Şekildeki oklar tarihsel ilişkileri, kesikli çizgiler ise farklı üretimler arasındaki yöntemsel sıçramaları göstermektedir. Mekân ve zaman temsili için kullanılan farklı tekniklere sinemadaki hareketin kendisini kaydetme arzusunun sıçradığı görülür. Sinemanın kayıt aracı kameranın oluşumu ise üç boyutlu bir mekân olan camera obscuraya dayanmaktadır. Sinematografik üretimin başlangıcı ise antik mimarlıkta beden in hareketli deneyimi üzerinden yerleşimin kurgulanmasıyla ilişkilendirilmektedir.

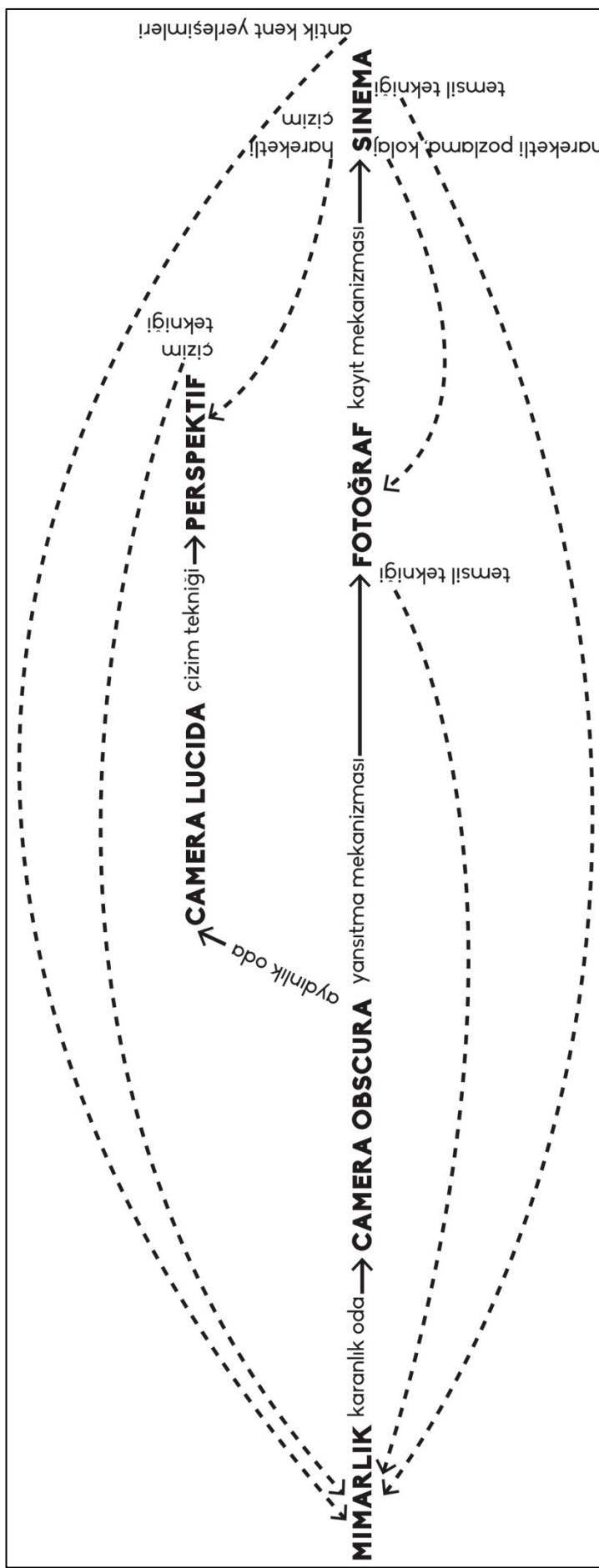
Bu bölümde ele alınan temsil araçları ve sinematografinin bu araçlardan farkı kısaca şöyle özetlenebilir:

1. Camera obscura: Gerçek mekânın başka bir mekân içerisinde sanal bir görüntü olarak üretilmesini sağlar. Yansıma sonucu oluşan bu görüntüyü oluşturan mekanizma, fotoğraf makinesi ve kamera için öncü bir keşiftir. Bu araç sayesinde görme eylemi ilk defa beden in dışına taşınır. Gösterilen mekân eşzamanlı olarak bir yansımaya dönüşür
2. Fotoğraf: Zamanın bir kesitinin dondurularak, mekânın bir çerçeve içine alınan kısmının iki boyuta indirgenerek temsil edilmesidir. Böylece zaman ve mekân birbirleriyle ilişkili olarak hapsedilir, çoğaltılabilir ve yeniden üretilebilir.
3. Hareketli çizimler ve fotoğraflar: Zoetrope ve praxinoscope gibi farklı görme araçlarıyla dondurulmuş an durumları içeren ardışık fotoğraf veya çizimlere eklenmesiyle oluşturulur. Sonrasında aynı düzlem üzerine fotoğraflamayı mümkün kılan fotografik tabanca; fotoğrafların bir düzlemde bir araya getirilmesiyle oluşan foto kolaj ve uzun pozlamayala kaydedilen fotoğraflarla ise farklı zaman durumları

aynı düzlem üzerine yerleştirilmeye başlar. Bu tekniklerle mekânlar zamansal olarak çoğul okunabilir hale gelir.

4. Sinematografi: Hareketin kendisinin kaydedilerek ve farklı tekniklerle düzenlenerek mekân ve zamanın ilişkili olarak üretilmesini içerir. Sinemada diğer temsil üretimlerinden farklı olan üretilen mekân ve zamanın izleyici deneyimiyle bütünleştiğinde tekrar tekrar üretiliyor olmasıdır.

Bu bağlamda sinemanın mekân ve zamanı bedeninin deneyimine yönelik temsil edişinin potansiyellerini incelemek, sinematografik deneyimlenen mimarlığın temsiline katkılarda bulunabilir. Bir sonraki bölümde sinematografik üretimin farklı aşamalarında kullanılan araç ve teknikler, yeni bir mekân ve zaman deneyimi üretmeleri kapsamında ele alınacaktır.



Şekil 3.17 : Mekân ve zaman üretim teknikleri diyagramı.

4. SİNEMATOGRAFİK ÜRETİMİN ARAÇ VE TEKNİKLERİ

Bu bölümde sinemada mekân ve zamanın mekanik olarak izleyiciye sunulmak üzere üretimi sırasında kullanılan araç ve teknikler ele alınacaktır. Farklı aşamalarda devreye giren farklı araç ve tekniklerin mekân ve zaman deneyimini nasıl ürettikleri ve bu üretimlerin potansiyelleri ilişkili görülen filmlerden örnek sahnelerle ve diyagramlarla açıklanacaktır. Öncelikle sinematografik üretimin mekanizması olan kamera beden dışında mekanik kayıt yapan bir göz olarak ele alınacaktır. İlk olarak kameranın kaydettiği alan sınırlarını belirleyen *kadraj* üzerinde durularak, Pascal Bonitzer'in *dekadraj* kavramı üzerinden *kadraj* içine giren ve girmeyen alanların ilişkileri incelenecektir. Bu bağlamda *kadraj*a giren *alan derinliği* ve üç boyutlu olan bu derinliğin *planlara* bölünerek temsil edilmesi ve bu temsillerin farklı mekânsallıklar üretmesi üzerinde durulacaktır. Sonrasında kameranın hareketli olmasıyla beraber farklı planların birbiriyle kaynaşması ele alınarak kameranın farklı hareketlerinin potansiyelleri incelenecektir. Son olarak da kamerayla kaydedilen görüntülerin bir *kurgu* kapsamında *montajlanarak* bir araya getirilmeleri ve aralarında farklı geçişler oluşturulması üzerinden *montajın* ürettiği ilişkiler örneklerle ele alınacaktır.

4.1 Kamera

Film üretimi esnasında bir kamera aracılığıyla kaydedilen mekân, eşzamanlı olarak kamera içinde bir kayda dönüşür. Bu sayede mekân, ait olduğu zamanla ilişkili olarak kayıt altına alınmış olur. Fakat mekân kaydedildiği andan itibaren mekanikleşir, başka zamanlarda tekrar izlenip, çoğaltılabilir hale gelir. Böylece kaydedilen mekân ve zaman zamansızlaşır.

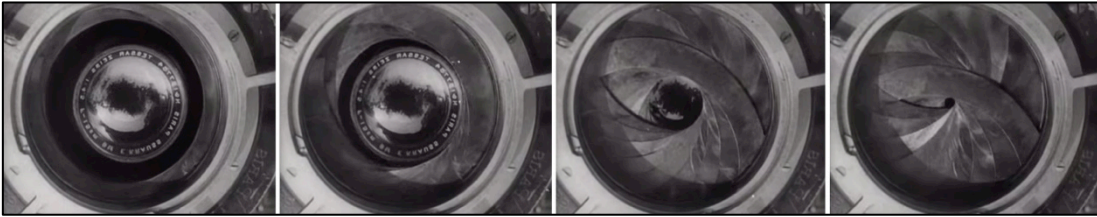
Filmin üretimi esnasında optik ve mekanik üretimi birleştiren kamera, ışığın yoğunluk farklarını ve renklerin dalga boylarını çerçevelerdeki farklılıklarla birlikte kaydederek işaretleme yapar. Camera obscuranın çalışma mekanizmasına benzer şekilde, kamera perspektif yansımalar ile içine giren görüntüyü kaydeder (Baudry, 1986). Önceki bölümlerde bahsedildiği gibi kameranın icadı görme deneyimini

kaydederek bedensiz kılma arzusuna dayanır. Sinemada kamera aracılığıyla bedensizleşen bakış, insan gözünün daha önce bakmadığı açılardan ve pozisyonlardan mekânı kaydederek izleyici için yeni bir görme deneyimi üretilmesini mümkün kılar. Vertov (1923) kameranın ağzından, kayıt aşamasında ürettiği deneyimi anlatır, Şekil 4.1'de de bu deneyimi kendi filminde aktardığı görülür:

"Bir gözüm ben. Mekanik bir göz. Ben, makina, size ancak benim görebileceğim bir dünyayı açıyorum. Kendimi bugün de, bundan sonra da insana özgü o hareketsizlikten kurtarıyorum. Hiç durmadan hareket ediyorum. Nesnelere yaklaşıp onlardan uzaklaşıyorum. Süzülüp altına giriyorum onların. Koşan bir atın ağız boyunca koşuyorum. Düşen, yükselen nesnelere birlikte düşüp kalkıyorum ben de. Karmaşık hareketler, en karmaşık bireşimler içinde hareketleri sırayla kaydederek dönen benim: Makina.

Zaman ve yer sınırlamalarından kurtulmuşum; evrenin her bir noktasını, bütün noktalarını, nerede olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum, dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur. Böylece size bilinmeyen bir dünyayı açıyorum"

(Berger, 1999'da atıfta bulunulduğu gibi).



Şekil 4.1 : Dziga Vertov'un *The Man with the Movie Camera* (1929) filminden fotogramlar: mekanik göz.

Bruno (1997)'ye göre kamera bir taşıt gibidir, izleyiciyi farklı formlarda bir seyahate çıkararak ona hareketli panoramalar sunar. Bu seyahat esnasında izleyici kamerayla üretilen bakışın serbestliği sayesinde daha önce hiç deneyimlemediği şekilde görme ve hareket etme imkânı bulur; daha önce hiç gitmediği yerlere gider, zamanlar arası yolculuk yapar. Bu yolculuk, kameranın kaydettiği bakışın sınırlarını oluşturan *kadraj* sayesinde izleyiciye tanımlı ama keşfedilmeye açık bir izlek olarak sunulur.

4.2 Kadraj / Dekadraj

Kamera kaydedilen görüntüyü *kadraj* adı verilen bir çerçeve içerisine alarak kaydedilen alanın sınırlarını belirler. Yani *kadraj*, mekânı izleyicinin gördüğü ve görmediği iki parçaya ayırır. İzleyici mekânın gördüğü kısmına kameranın farklı bakış ve pozisyonlardan *kadrajladığı* alanlar sayesinde, görmediği kısma ise kendisi tamamlayarak dâhil olur. Louis Aragon filmde görüş açısının duygulanımı yoğunlaştırmak amacıyla bilinçli olarak daraltıldığını söyler (Keiller, 2002'de atıfta bulunduğu gibi). Filmde oluşturulan bakış, gerçek üç boyutlu görme deneyiminden çok daha dar olan imajlar bütününden oluşur. Filmin mekânının büyük kısmı ekranın dışında kalır, filmin devamı takip eden imajlar üzerinden okunur, bu da ekranın dışında hayali bir uzantı yaratır. *Kadraj* izleyiciye gösterilmek istenen ve istenilmeyen mekânlar arasında sınır oluşturarak, izleyiciye sunulan mekânın manipüle edilmesini sağlar. Zizek (2012), kameranın kaydettiği mekânda hiçbir oynama yapılmasa bile gerçekliğin birebir aktarılamaz olduğunu söyler. Çünkü *kadrajın* dışında kalan mekân asla izleyici tarafından bilinemez:

"Hiçbir zaman gösterilmeyen bir bütünün sadece parçalarını görürüz, bu yüzden de görünen ile görünmeyen, (kameranın çerçevelediği) alan ile dışarıları arasındaki, gösterilmeyeni görme arzusunu doğuran diyalektiğe çoktan yakalanmışızdır" (Zizek, 2012).

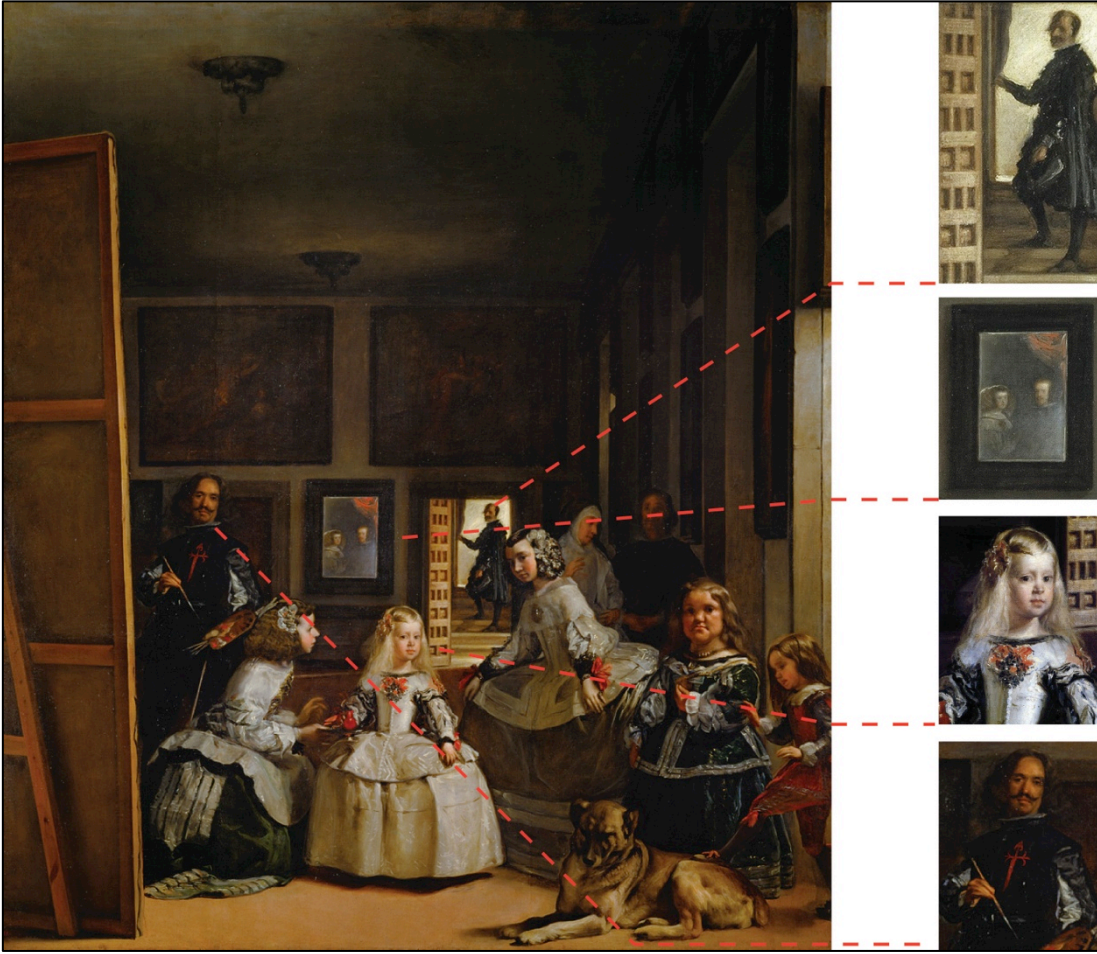
Bonitzer (2013) *kadrajın* içinde kalan ve izleyicinin gördüğü kısmı *alan-içi*, dışında kalan ve izleyicinin asla bilemediği kısmı ise *alan-dışı* kavramlarıyla ele alır. *Alan-içi* ve *alan-dışının* bir araya gelme kurgularıyla görünen ve görünmeyen eklemlenir ve izleyici *alan-dışını* kendisi tamamlamaya çalışarak bu kurguya dâhil olur:

"Önemli olan alanın ve alan-dışının, in-uzayın ve off-uzayın bu eklemlenmesidir: Ya off-uzay (alan-dışı) sadece ekranın gösterdiklerine ek bir gerçeklik vermek için kullanılır (çünkü in-uzay (alan-içi)* denen şey, objektifin çerçevelediği, ekrana yansıtılan, izleyicinin gözüne sunulan uzay parçasıdır); ya da tersine, sinematografik uzayın tamamlanmamışlığının, yarıklığının, bölünmüşlüğüünün altını çizmek için off-uzay (alan-dışı)* vurgulanır"* (Bonitzer, 2013).

Bonitzer (2011) *kadrajın* dışında kalan alana referans vermek için "saklı olanın anılması" olarak tanımladığı *dekadraj* kavramını üretmiştir. *Dekadraj* mekânın *alan-*

dışına ait, kadraj içine hiç alınmayan kısmının veya *alan-içiyle alan-dışının* kesişimde duran, *kısmi görünmez* kısmının kadrajda hissettirilmesidir. *Kadrajın* dışında kalanın *kadrajın* içine bu şekilde gizli olarak dâhil edilmesi izleyen kişinin filmle daha çok ilişki kurmasını sağlar. *Dekadrajın* sinematografik etkisi Bonitzer (2011) tarafından Diego Velázquez'in Şekil 4.2'de görülen *Las Meninas* (1656) tablosu üzerinden ele alınır:

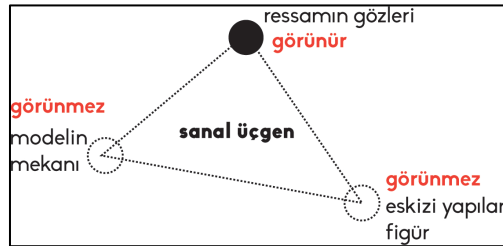
“...bu tabloda, temsil edilen sahnenin baş aktörleri, tablonun dışında, tablonun seyircisinin bulunduğu yerdedirler: Görüntüleri, perspektif kaçış noktasına yerleştirilmiş bir ayna tarafından, görüntü içinde görüntü olarak, bize belli belirsiz sunulmaktadır; ama sahnedeki varlıklarını bu kadar vurgulayan ve gerekli kılan, tabloda bir otoportre olarak yer alan ressamın poz verirken, bütün diğer tablo kişilerinin bakışlarının onlara yönelmiş olmasıdır”.



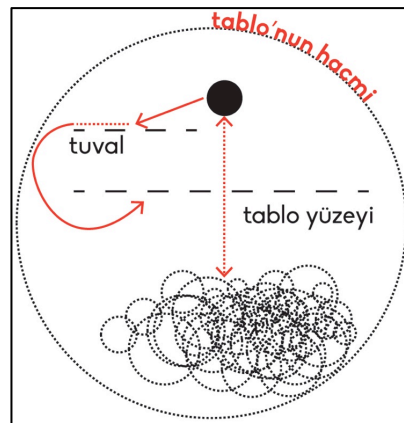
Şekil 4.2 : Diego Velázquez'in *Las Meninas* (1656) tablosu ve detaylar

Tablonun kendisi filminden yakalanmış bir *fotogram* gibidir. Bütün figürler süregelen hareketlerinin bir anında dondurulmuş gibidirler. Mekâna arkadaki kapıdan dâhil olan figür, hem gidiyormuş hem de geliyormuş gibi gözükür, Foucault (2005) bu durumu bir sarkaç hareketine benzetir. Bu anlamda bu tablo sinema filminden yakalanmış bir an gibidir, iki hareket durumunun arasında kalmıştır.

Las Meninas tablosunun bir merkezinin olmaması, resimdeki hareketli bakış etkisini artırır. "Hemen merkeze odaklanmaya alışmış (böyle eğitilmiş?) göz hiçbir şey bulamayınca kenarlara kayar ve hala kıpırdayan ve yok olmak üzere olan bir şeyle karşılaşır" (Bonitzer, 2011). Tablonun içindeki figürlerin ve tablonun dışındaki izleyicinin bakışı hareket halindedir. İzleyicisi sürekli değişen tabloda figürlerin baktığı kişiler (izleyici) de sürekli değişmektedir. Foucault (2005) bu durumu bir sanal üçgen metaforuyla ele alır. Şekil 4.3'te görüldüğü gibi tabloda görünür olan ressamın tablonun izleyicisine resmetmekte olduğu bir figür olarak bakmasıdır. Ressamın izleyiciyi resmetmekte olduğu tuvalin yüzeyi ise görünmezdir. İzleyici tuvalin üstünde resmedilmiş olan kendi görüntüsünü asla göremez. Bu anlamda tablo izleyicisini *alan-dışına* dâhil ederek tablonun bir parçası haline getirir. Bu sanal üçgen ilişkisi tablonun düzlemselliğini bozar, tablo izleyiciyi içine alarak Şekil 4.4'deki gibi hacimleşir.



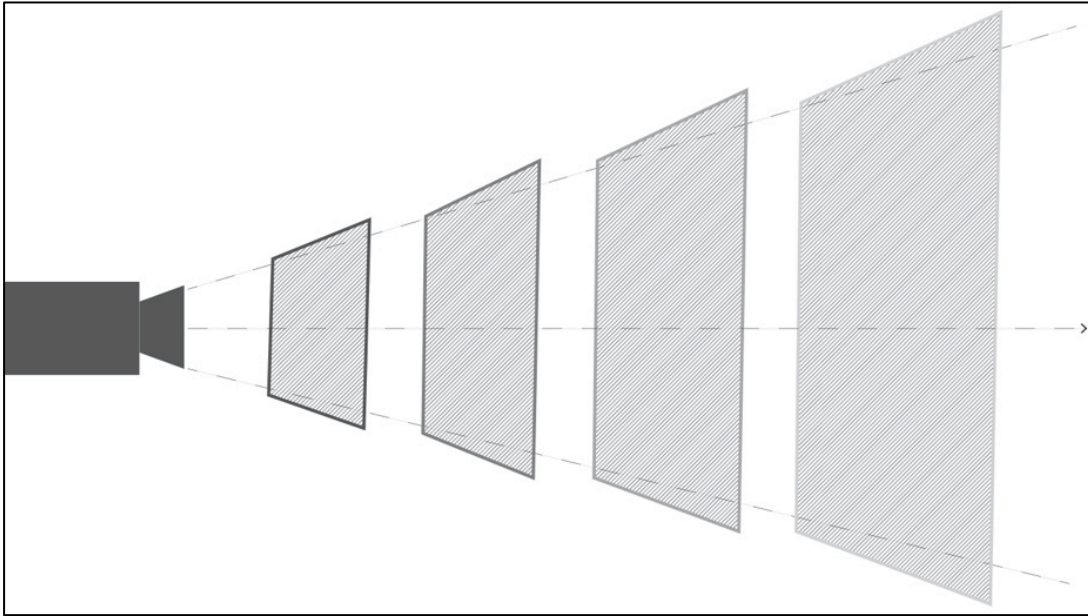
Şekil 4.3 : Las Meninas'da sanal üçgen diyagramı.



Şekil 4.4 : Las Meninas tablosunun hacmi diyagramı.

4.3 Alan derinliği ve Plan

Alan-dışının deneyimlenebilir kılınmasını sağlayan *alan-içinin* yarattığı sinema etkisidir. Bu etki Bonitzer (2013)'e göre, “alan derinliğinin açılması, serilmesi ve kat edilmesidir”. Üç boyutlu mekân iki boyutlu olarak kaydedilmesine rağmen kendi içindeki düzenlemelerle *alan derinliğini* geri kazanır. *Alan-içine* ait olan, yani izleyicinin gördüğü düzlemsel mekân, “alan derinliğinin (çerçeveleme tarafından gerçekleştirilen) yapıntısal bir kesiti” olan *planlarla* düzenlenir (Bonitzer, 2011). Yani *plan* Şekil 4.5'de görüldüğü gibi, filmin çekildiği uzayın kamera eksenini dik kesen düzlemlere dilimlenmesiyle oluşur.



Şekil 4.5 : Alan derinliğinin planlara bölünmesi.

Bonitzer (2011) *alan derinliğinin* farklı düzlemlere bölünerek *planlar* şeklinde kaydedilmesinin farklı görüş açılarının *montaj* sayesinde bir araya getirilebilmesiyle ortaya çıktığını belirtir. *Çok yakın, yakın, orta, genel* ve *uzak* olarak isimlendirilen *planlar*, *kadraja* alınmış nesnelerin filmin çekildiği uzaydaki konumlarını belirtmek için kullanılır. *Planlara* bölme sayesinde film mekânı kendisini oluşturan anlamlı parçalar olan *planların* bir araya gelmesiyle bütünsel olarak oluşturulur:

"Çerçeveleme yapıldığı anda, bir alanın ve (en az) bir planın sınırları çizilmiş olur. Bütün filmler bir dizi plandan oluşur ve bir dizi plana ayrışır, görüntüden başka bir şey olan plan da her görüntüye ayrımsal birliğini veren şey olarak belirir" (Bonitzer, 2011).

Planda uzaklık ve yakınlık, izleyicinin nesnelerin mekânla olan ilişkilerinin farklı okunmasını sağlar. *Uzak planda* mekân ve nesnelerin birbirlerine olan boyutsal ilişkileri belirginleşir. *Yakın planda* ise ölçek belirsizleşir ve nesnelerin dokuları ve ifadeleri öne çıkar. Bonitzer (2011), *uzak planın* seyirciyi sahnenin dışında tuttuğunu, *yakın plan* ve *eğik açıların* ise seyirciyi kaptığını, ekranın içine yuttuğunu söyler. Seyircinin filmle olan ilişkisini arttıran yakın plan *close-up* ve *insert* olmak üzere iki çeşittir. *Close-up* yüzün, *insert* diğer vücut parçaları ve nesnelerin yakın plan çekimi için kullanılan terimlerdir. Fakat Deleuze *insert* ile kaydedilen nesnelerin yakın planda ifade kazandığını ve yüzleştiğini söyler; yani *yakın planda* nesneler izleyiciye bakıyormuş gibi görünür (Bonitzer, 2011'de atıfta bulunduğu gibi).

Bonitzer (2011) bu anlamda *yakın planı* nesnelere gerçek bağlarından, ölçeklerinden ve özelliklerinden kopartan bir çekim tekniği olarak ele alır:

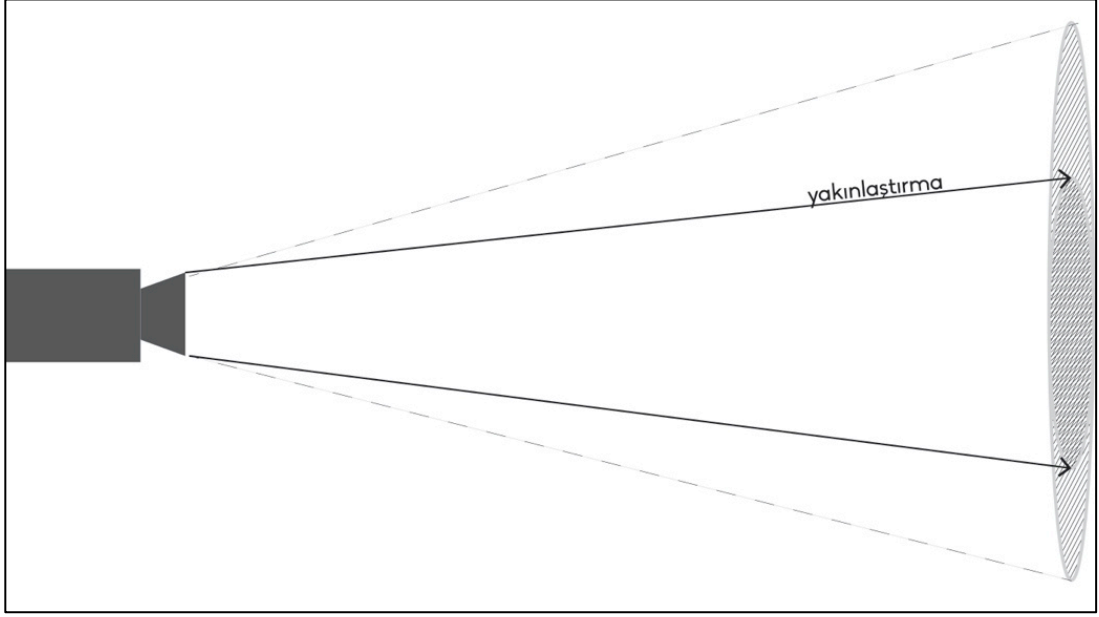
"Öyleyse yakın plan, fiziksel, duygusal, yoğun bir görüntü düzenine bağlıdır; perspektifin, alan derinliğinin, kaçış noktasının katı kurallarından nihayet kurtulmuş, sahneye, tabloya, tiyatroya değil, açık, sonsuz, parçasal bir uzaya ait olan bir uzaylar mikro fiziği içinde yer alır".

Bonitzer (2011), sinemada "yakın planla, olaylar haritasında bir ölçek değişikliği" gerçekleştirilebildiğini söyler. *Yakın plan* çekimde cisimler mekânda buldukları konumlarından koparlar. Birbirleriyle olan hiyerarşik ilişkiler yok olur. Büyük bir cisim olduğundan çok daha küçük veya küçük bir cisim olduğundan çok daha büyük görünebilir. Şekil 4.6'da Potemkin Zırhlısı filminde kullanılan farklı planlarla bu durum örneklenebilir. *Montajla* farklı ölçekler arasında ilişkiler kurulmasıyla yeni bir gerçeklik tasarlanır. Bonitzer (2011) bu durumu *başkalaşım* olarak adlandırır. *Başkalaşım*, nesnelerin birbirleriyle ve buldukları mekânla olan ilişkilerini yeniden kurguladığı gibi insanın alışkın olduğu görme deneyimini de başkalaştırır.

Uzak plandan yakın plana Şekil 4.7'de görülen *yakınlaştırma/uzaklaştırma* (*zoom-in/zoom-out*) tekniğiyle geçilmesiyle ise mekândaki ölçeklerle oynanmış olur. Bu da filmdeki mekânı farklı ölçeklerde deneyimlemeyi mümkün kılar. *Uzak planla* görülen bir mekânın aniden bir detayına odaklanmak mümkün olabilir. Bu insan gözünün gerçekleştiremeyeceği bir hareket olması sebebiyle, izleyiciye farklı mekânsal ölçekler arası sıçramalı bir mekân deneyimi sunmak için kullanılabilir.



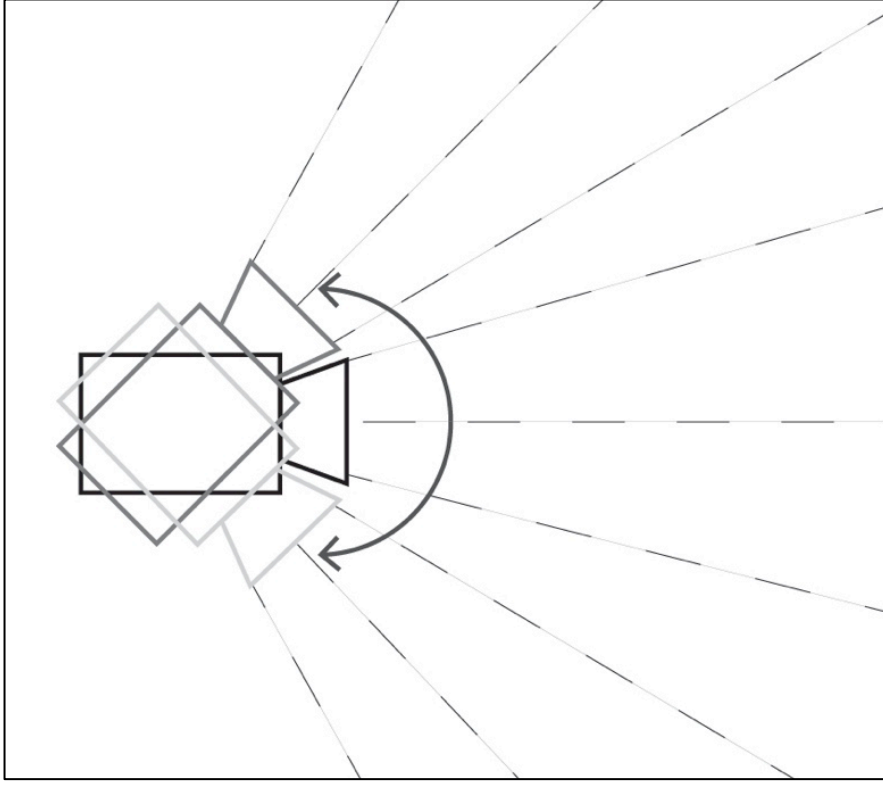
Şekil 4.6 : Sergei Eisenstein'ın *Potemkin Zırhlısı* (1925) filmi, Odesa Merdivenleri sahnesinden planlar.



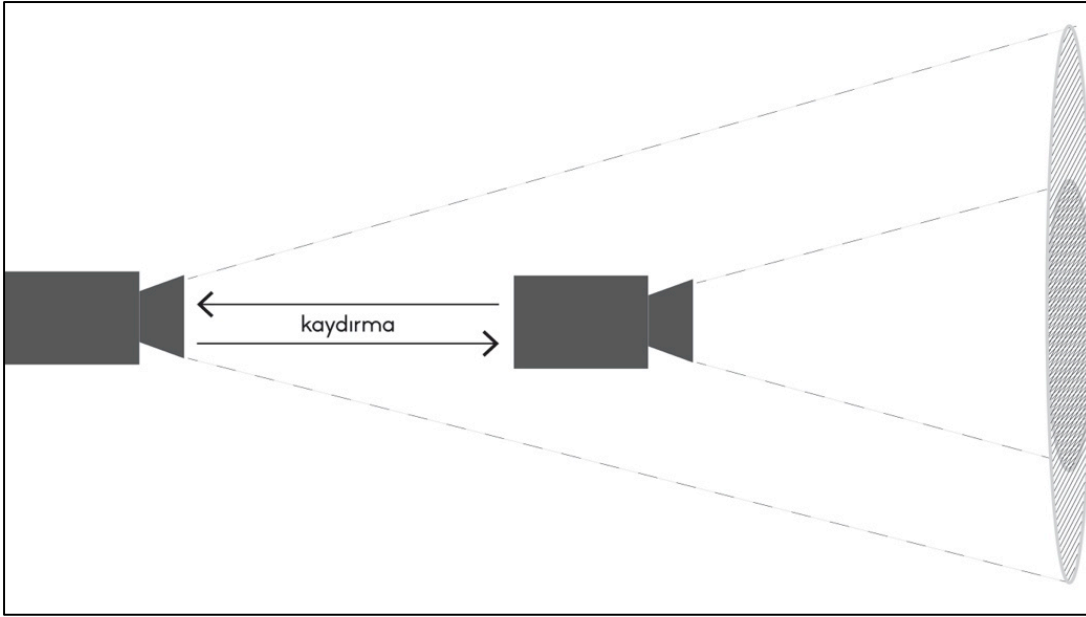
Şekil 4.7 : Yakınlaştırma/uzaklaştırma (zoom-in/zoom-out).

4.4 Hareketli Kamera

Filmde mekânla kurulan ilişkinin *montaj* kullanılmadan arttırılması ise bir çok *planın* bir arada, üst üste düşürülerek verilmesiyle, yani kameranın hareketli olmasıyla mümkün olur. Bonitzer (2011)'e göre *plan* tek bir dondurulmuş alan öngörüsüdür, fakat kamera hareket ettikçe bir çok *plan* üst üste biner ve bu *alan derinliğini* yeniden oluşturur. *Alan derinliğinin* oluşması ile *plan* bulanıklaşır, birçok *plan* birbirini üstüne binerek iç içe geçer. Bu şekilde *planların* belli bir süre içinde *montaj* kullanılmadan, çekim esnasında bir araya getirilmesi *plan-sekans* terimiyle ele alınır. *Plan-sekansta* hareketli kamera tek kayıt boyunca durmaksızın farklı *planları* kaydeder (Bonitzer, 2011). Bu iki şekilde olabilir. Birincisi Şekil 4.8'deki gibi kameranın pozisyonunun sabit ama bakışının plan ve kesit düzleminde eksen değiştiriyor olmasıdır. Sağa ve sola kameranın kaydırılmasıyla yapılan hareket *pan*, kameranın aşağı ve yukarı kaydırılmasıyla yapılan hareket ise *tilt* olarak adlandırılır. Bu hareketlerle yapılan kayıta mekânın sınırlarını hareketin sınırları belirler ve kamera bu hareketle izleyiciye mekân panoramaları sunar. Bir diğer hareket şekli ise Şekil 4.9'daki gibi kameranın *kaydırmalı hareket (dolly)* ile pozisyon değiştirerek mekân içinde hareket ediyor olmasıdır. Bu sayede kamera taradığı alanın ardışık olarak *kadraj*a aldığı kısmını izleyicinin keşfine sunar. Hareketle taranan alan çoğalır, kameranın hareketiyle *alan-içine* aldığı alan sürekli değişir. Böylelikle *alan-içi* ve *alan-dışı* arasındaki sınırlar bulanıklaşır.

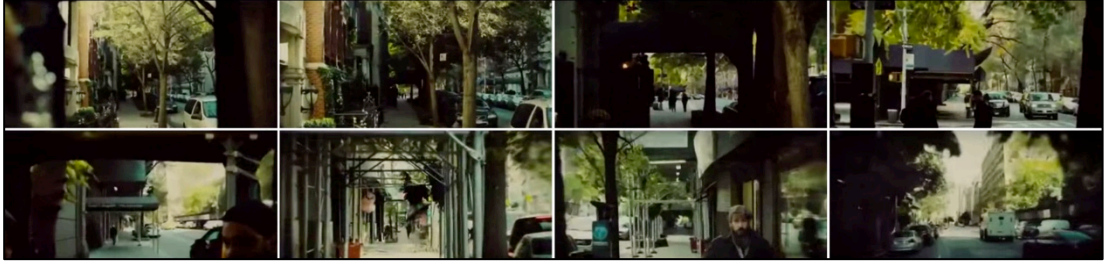


Şekil 4.8 : Kameranın sağa-sola, yukarı-aşağı hareketi (pan,tilt).



Şekil 4.9 : Kameranın kaydırmalı hareketi (dolly).

Kameranın *kaydırmalı hareket* halindeyken *yakınlaştırma* yaparak ilerlemesi durumunda ise mekânsal hareket hızlanır. Şekil 4.10'da görülen Neil Burger'in *Limitsiz (Limitless)* (2011) filminde kullanılan *yakınlaştırma* ile uzun süreli olarak mekân içinde yaklaşma etkisiyle ilerlenir. Bu da hem zamansal olarak bir hızlanma hem de mekânsal olarak ilerleme etkisi yaratır.

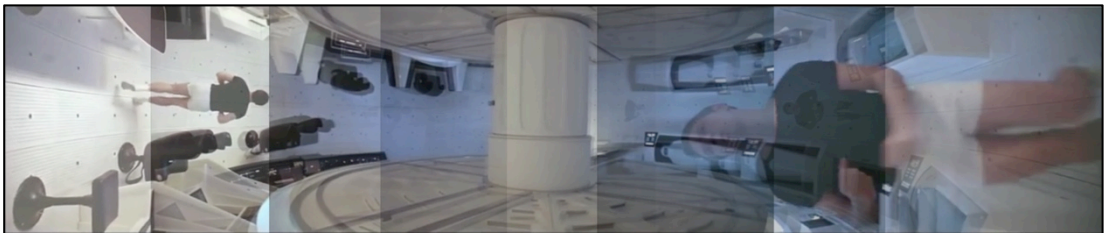


Şekil 4.10 : Neil Burger'in *Limitsiz (Limitless)* (2011) filminde sonsuz yakınlaştırma. *Plan-sekans* boyunca kamera *çekim açısı* değişerek de ilerleyebilir. Kameranın farklı açıları mekânın boyutsal etkilerini değiştirebilir ve bu etki üzerinden yarattığı hissi etkileyebilir. Örneğin, Eisenstein (2006) kapalı bir odayı üstten bir bakışla (*high angle*) çekmenin izleyicinin mekânda sıkışmış gibi hissetmesine neden olacağını söyler. Alfred Hitchcock'un *Sapık (Psycho)* (1960) filminde katilin merdivende avını sıkıştırdığı sahne bu anlamda örnek gösterilebilir. Şekil 4.11'de bu sahneden alınan ekran görüntüleri görülmektedir. Bu örnekte kullanılan açıyla kaçışın olmadığı bir mekânda sıkışmışlık hissi yansıtılır.



Şekil 4.11 : Alfred Hitchcock'un *Sapık (Psycho)* (1960) üst açıyla çekim.

Kameranın *eğik açıyla* çekim yapması durumunda ise görüntüde mekân da aynı açıyla döner. Stanley Kubrick'in *2001: Uzay Yolu Macerası (2001: A Space Odyssey)* (1968) filminden alınan ekran yakalamalarıyla Şekil 4.12'deki kolaj oluşturulmuştur. Bu sahnede kamera 90 derece *eğik açıyla* mekânı sağa doğru *pan* yaparak kaydeder. İzleyiciye sunulan yeni mekânda kaydedilen mekânın duvarları döşemeye, döşeme ve tavanı ise duvarlara dönüşür. Böylece kameranın *eğik açısıyla* filmde yaratılan mekânda yer çekimi ortadan kaldırılmış olur.

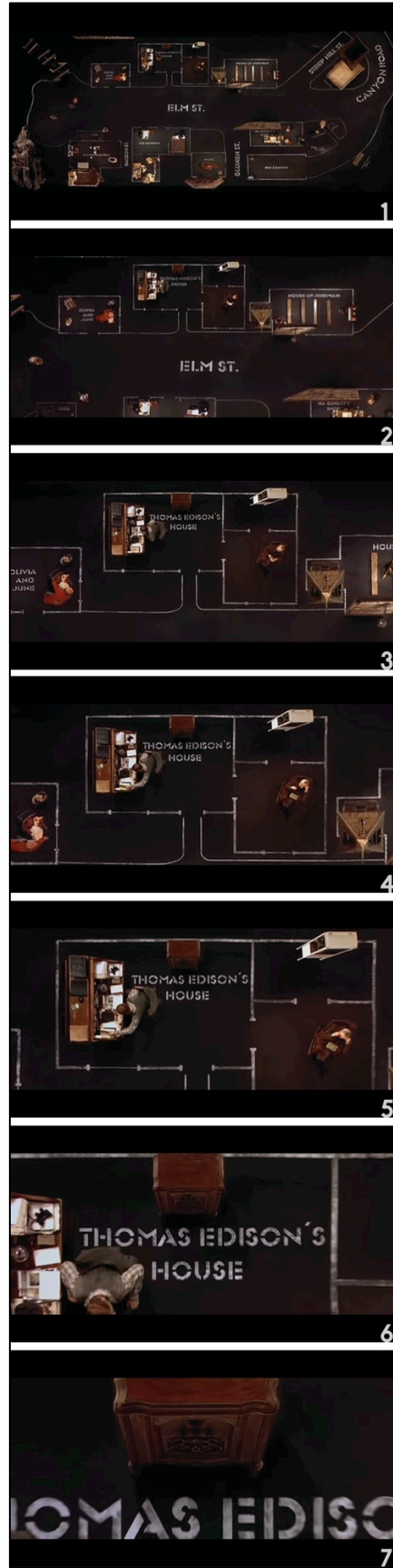


Şekil 4.12 : Stanley Kubrick'in *2001: Uzay Yolu Macerası (2001: A Space Odyssey)* (1968) filminde kamera açısı ve *pan* hareketi kolajı.

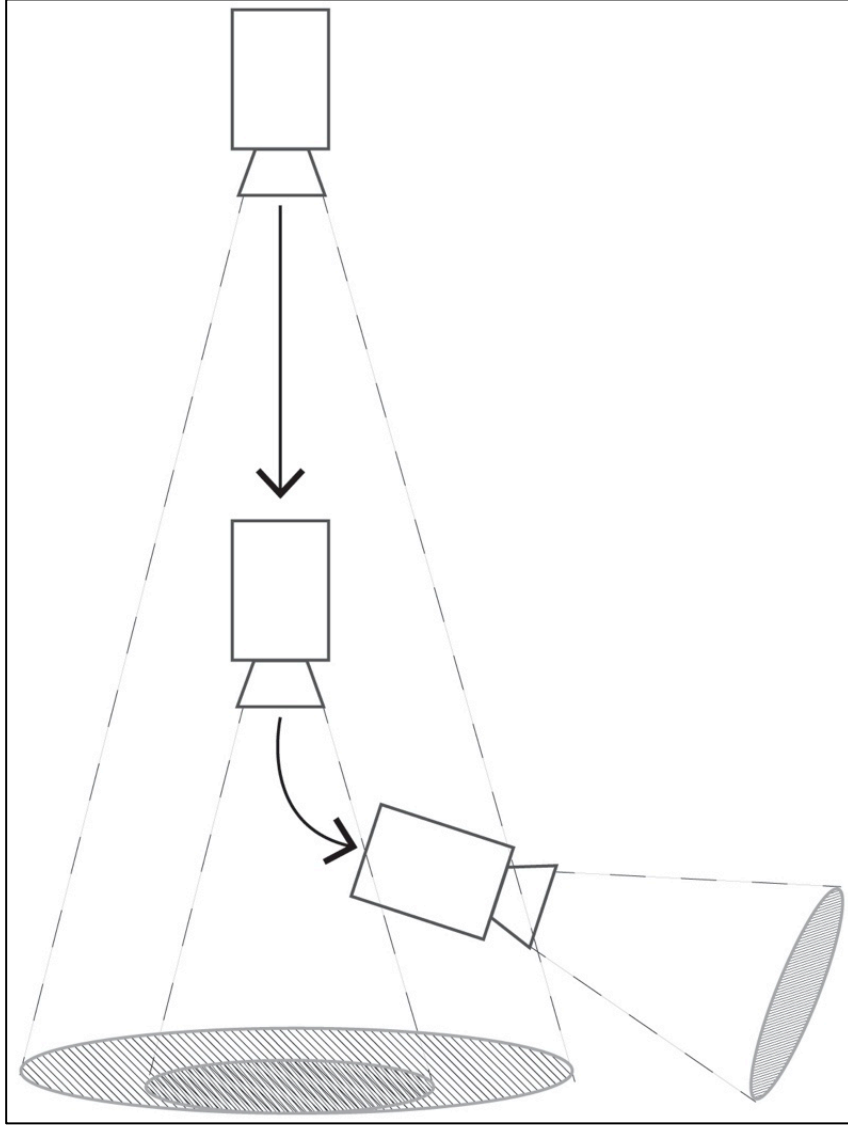
Kameranın hareket halindeyken farklı açılarla kaydetmesi durumunda ise mekânların formları ve yine üçüncü boyuttaki etkileriyle oynanabilir. Lars von Trier'in *Dogville* (2003) filmindeki, Prologue sahnesi kameranın hareketiyle değişen *planlar* ve *bakış açılarının* beraberinde getirdiği değişimi anlatmak için iyi bir örnek olabilir. Film zemine çizilmiş bir yerleşim planı üzerinde çekilmektedir. Hiçbir kapalı mekân bulunmayan filmde zemin üzerine filmin anlatısı için bir altlık oluşturan iki boyutlu mimari plan çizimleri yapılmıştır. Bu plan çizgileri filmdeki farklı sahnelerin sınırlarını tanımlar, nesnelere ve oyuncular bu sınırlara göre konumlanır ve hareket ederler. Mimari plan çizimini sinema etkisiyle mekânlaştıran filmde kullanılan kamera hareketi ise bu mekânlaşmanın vurgusunu artırır. Şekil 4.13'de görüldüğü gibi kamerayla *uzak planda* kuş bakışı kaydedilen mimari plan düzlemindeki yerleşim, zemindeki çizgilerle aynı şekilde iki boyutlu olarak gözükmektedir. Kameranın yaptığı insan bakışı seviyesine inme hareketiyle ise iki boyutlu görünen nesnelere üç boyutlu algılanmaya başlar ve zemindeki iki boyutlu sınırlardan ayrılmaya başlar. Kesintisiz plan-sekansın başında kameranın *uzak plan kaydı*, yaşıntının çizgisel bir düzleme sıkıştırıldığı etkisini yaratır, bu esnada izleyici mekâna daha önce hiç bakmadığı bir şekilde kuş-bakışı bakar.

Sonrasında kamera hareket etmeye başlar, plana yaklaşır; bu sayede plan düzlemindeki yaşıntı biraz belirgin hale gelir, gündelik hayatına devam eden insanların hareketleri görülmeye başlar. Sonunda eğrisel bir hareketle insan bakışına dönen kamera artık izleyiciyi kendi deneyimleme biçimine yakın bir bakış sunar. *Yakın planla* çekilen nesneyle *plan-sekans* sonlanır. Şekil 4.14'te de gösterilmiş olan kameranın bu hareketiyle, üstten çekilen mekânın iki boyutlu bir çizim düzlemine sıkıştırılması ve kamera hareketi ve açıların değişimiyle üçüncü boyuttaki yaşıntıya ve detaylara odaklanılması etkisi yaratılmış olur. Bu durumda üst açıyla çekilirken belirgin olan sınırlar, göz hizasında çekim yaparken yok olmaya başlar.

Kamera kayıt aşamasında mekânı *kadrajın* içinde çerçeveleyerek *kadrajın* içinde kalan kısmının *alan-içi* olarak hapsedilmesini dışında kalan kısmının ise bir *alan-dışı* olarak ekranın içine bilinmeyen olarak dahil edilmesini sağlar. Farklı bakışlar, hareketleri ile bir çerçeveden hapsedtiği görüntüler mekânın ait olduğu zamanla ilişkisini kopartmadan bir arada tutulup mekanik olarak saklanır. Bu kayıtların parçalanıp yeni mekânsallıklar ve zamansallıklar üretilmesi ise *montaj* sayesinde olur.



Şekil 4.13 : Lars von Trier'in *Dogville* (2003) filmi, Prologue sahnesinden plan-sekans örneği.



Şekil 4.14 : *Dogville*'de kamera hareketi.

4.5 Kurgu ve Montaj

“Kameranın, kayda girip kayıttan çıkmasına kadar geçen sürede ürettiği film parçasına ‘çekim’ (shot) adı verilir. Çekimlerin art arda sıralanmasıyla ‘sahne’ler (scene) oluşur. Sahne, aynı kişiler arasında, aynı dekorda ve aynı zamanda geçen, bir yada birden fazla çekimden oluşan görüntü dizisidir. Ayrım (sequence), birkaç sahneden oluşan, konuyu her bir olgunun içinde gelişip sonuçlandığı görüntü dizisidir. Sahnede konu, zaman ve mekân bütünlüğü, ayırmda ise sadece konu bütünlüğü vardır. Filmin en büyük kümelenmesi olan ‘bölüm’ (part), eserin ana parçalarından birinin içinde gelişip sonuçlandığı kümedir. Bölümlerin bir araya gelmesinden ise film oluşur” (Toprak, 2013).

Kayıt aşamasında kaydedilen mekân mekanikleşmiş mekân-zaman parçalarına dönüşür. Bu parçalar kendi içlerinde mekânsal ve zamansal ilişkiler içerir, kendi zamanlarıyla ilişkili olarak daha kısa parçalara bölünebilir. Bu işlem *fragmanlara ayırma (fragmentation)* olarak adlandırılır. *Fragmanlara ayırma* sonucu oluşan fragmanlar başka bir zaman düzleminde , bir *kurguda (editing)* aralarında yeni ilişkiler kurulup bir araya getirilerek *sekanslar (sequence)* oluşturulur. Bütün bu parçalama ve yeniden bir araya getirme işlemi *montaj (montage)* olarak adlandırılır. Deleuze (2001), *montaj* sayesinde kaydın mekânsal olmaktan çıkıp zamansallaştığını ve zaman kesitinin hareketli hale geldiğini söyler. Montaj yoluyla hareketli kamera ve bakış noktasının sabitliğinden kurtulmak mümkün kılınır ve bu sayede mekân olduğu halinden çok farklı şekilde temsil edilebilir.

1920'lerden sonra *montajın* kullanılmaya başlamasıyla ekranda mekânın temsil ediliş şekli değişir. Erken dönem filmlerde kaydedilen mekân tek bir çerçevede, statik veya hareketli gösterilir. İzleyicinin dikkati tek bir noktaya odaklanmaz, bir tek kare üzerinde pek çok nokta üzerinde gezinerek ve filmi tekrar tekrar izleyerek filmdeki mekânları keşfeder. Film *montaj* üzerinden kurgulanmaya başladığında ise mekân, zaman üzerinde yeniden birleştirilir ve fragmanların devamlılığı üzerinden temsil edilir (Keiller, 2007). Eisenstein'ın *Potemkin Zırhlısı (Battleship Potemkin)* (1925) filmi bu anlamda sinemaya montajın getirdiği parçaların birleşmesiyle mekân deneyimi oluşturmayı gösteren iyi bir örnektir. Şekil 4.15'de Odesa Merdivenleri sahnesinden yakalanmış *fotogramlar* yer almaktadır. Bu sahnede merdivenin farklı *bakış açıları* ve *planlardan* çekilmiş kayıtlarının bir araya getirilerek anlatıldığı görülür. Hareketin bir anlatı üzerine yerleştirilerek parçalı olarak birleştirilmesiyle merdivenlerin deneyimi izleyiciye aktarılır. Şekilde ilk karede *uzak plan* gösterilen merdivenlerde yoğun insan kalabalığı ve koşuşturma görülür. Bu merdivenin genişliğini ve uzunluğunu izleyicinin anlamasını sağlar. İkinci ve üçüncü karelerde ise *yakın plan* detaylarla merdivenin farklı basamaklarında birbirlerine takılıp düşen, koşarken birbirlerinin üstüne basan insanlar verilir. Bu yakınlaşma, izleyiciyi olayın içine daha çok temas ettirir ve duygulanımı artırır. Son karede gösterilen *çok yakın plan* çekimde ise bir adamın çocuğun üstüne basması görülür. Bu detay izleyicinin filmle kurduğu ilişkiyi daha da çok artırır, izleyicinin acı hissiyatını yoğunlaştırır. Bu şekilde parçaların bir araya getirilmesiyle merdivenin genelde ve detayda anlatılmak istenen özellikleri birleştirilmiş olur.

Bu sayede filmde aynı mekâna ait farklı bakışlar ve başka mekânlar ilişkilendirilerek yeni mekânlar üretmeye başlar. Keiller (2007) *montajın* kullanımıyla beraber filmlerin toplam süresi uzarken, kısa süreli daha çok sayıda parçadan oluşmaya başladığını söyler.



Şekil 4.15 : Sergei Eisenstein'ın *Potemkin Zırhlısı* (1925) filmi, Odesa Merdivenleri sahnesinden fotogramlar.

Kamera mekânı çizgisel bir mekanik zaman üzerine kaydeder. Bu kayıtların her biri kendi zamanıyla ilişkilidir ve *montajla* farklı zaman dilimlerine ait kayıtlar bir araya getirildiğinde yeni bir zamansallık üretilmiş olur. Lynch (1993) filmde zamanın hızlandırılabilir, yavaşlatılabilir, tersine çevrilebilir, farklı yönere atlayarak ilerletilebilir olduğunu söyler. Yani doğrusal akışı olan kayıtlar parçalanarak, zamanın akışı filmde *sıçramalı* hale getirilebilir. Eisenstein (2006)'ya göre montaj ile birlikte süreksizliğin devreye girmesi, izleyiciyi yorumlamaya ve birbirinden ayrılmış parçaları kişisel bir şekilde bir araya getirmeye itmiştir. *Fragmanlar* halindeki görüntüleri bir araya getirme, insanın doğasında olan bir düşünme ve hatırlama şekli olarak da düşünülebilir.

2. Bölümde bahsedilen beden zaman deneyimi bu bağlamda tekrar ele alınabilir. Zaman kavramına getirilen farklı bakış açılarından Deleuze ve Bergson'un ele aldıkları, beden algı ve anı üretimini tetikleyen zaman kavramı *montajla* ilişkilendirilebilir. Bedenin zamanı çizgisel olarak algılamasından çok kişisel olarak onu yeniden üretmesi ve bunun beden algı ve anı üretimini tetikleme bir tür *montaj* olarak görülebilir. Yani zaman aslında kamerada birebir kaydedildiği gibi algılanan doğrusal bir kavram değil, gerçekte *montajdan* sonra üretilen hızlanan, yavaşlayan, sıçramalı olarak hissedilen bir kavramdır. Sinemada bu etkinin oluşturulmasıyla yani kameranın mekanik bir çizgisel zamana oturttuğu kaydın parçalanarak yeni bir zaman oluşturulması beden *sıçramalı zaman* deneyimine benzemeye başlar.

Montajın bu zamansal etkisi ise daha önce bahsedildiği gibi *fragmanların* parçalanarak aralarında yeni ilişkiler kurulmasıyla yani *kurguyla* mümkün olur. Keiller (2002)'ye göre film gerçeğin *fragmanlarından* oluşan imgesel bir dünya yaratır. *Fragmanlara ayırma*, kaydedilen gerçek mekânın ait olduğu zamanla ilişkili olarak parçalara ayrılmasıdır. *Fragmanların* bir araya getirilmesiyle ise *sekanslar* inşa edilir. Bonitzer (2011) *sekansı* “kendileri de birer planlar bütününden oluşan sahnelerin sentagmatik ve diyakronik olarak bir araya getirilmesi” olarak tanımlar. *Fragmanların* birbirlerini anlamsal ve bütünsel olarak tamamlayacak şekilde ardışık olarak bir araya getirilmesi *sekansları* oluşturur. Bu ardışık dizimin bir ritmi vardır, Lynch (1993)'e göre farklı çekimler ve sahnelerin bir araya gelişleriyle oluşturdukları ritim filmin strüktürünü oluşturur. Ritmik olarak değişen zamansal ve mekânsal durumlar birbirini tamamlar ve filmin izleyiciye sunduğu mekân, sahnelerden bir zamansal sekans oluşturmayla inşa edilir.

Önceki bölümde kamera hareketiyle farklı *planların* aynı kayıt içinde bir araya getirilmesinin kamera hareketiyle mümkün olduğundan bahsedilmişti. *Montaj*; kayıtlardaki farklı *planların*, *farklı bakış açılarının* ve bunları ilişkilendiren kamera hareketlerinin yeniden ilişkilendirilerek bir araya getirilebilmesini sağlar. Bu sayede Zizek (2012)'nin de belirttiği gibi birbirleriyle hiçbir ilişkisi olmayan bileşenleri bir araya getirilip yeni bir metaforik anlam üretilebilir hale gelir. Bu ilişkisiz durumların, ilişkili durumların veya karşıtlıkların bir araya getirilmesiyle izleyicinin zihninde birleştirerek oluşturduğu yeni bir mekân tasarlanır. Sinema kuramcıları Eisenstein ve Pudovkin'in hocası olan Lev Kuleshov, montaj sayesinde hiç bir yerde bulunmayan yeni bir dünyevi arazi yaratılmasının mümkün kılındığından bahseder (Keiller, 2002'de atıfta bulunulduğu gibi).

Sinemanın ilk keşfedildiği dönemde filmler görüntülerin birbiri ardında devam etmesinden oluşuyordu. *Kurgunun* ilk kez keşfedilmesi ise Fransız illüzyonist-yönetmen George Méliès'in bir filminin çekimi sırasında kameranın yanlışlıkla durması nedeniyle olmuştur. Görüntünün devam ettiği yerde kaydedilen sahne başka bir zamana sıçrama yapmış ve önceden sahnede olan nesnelere yerlerine yenileri gelmiştir. Bunun sonucunda hayaller ve illüzyonlar, filmin zamansal düzleminde sıçramalar yaparak kurgulanabilmeye başlamıştır (Toprak, 2013). Şekil 4.16'da Méliès'in *Aya Seyahat (Le Voyage dans la Lune)* (1902) filminden alınan ekran yakalamaları görülmektedir.



Şekil 4.16 : George Méliès'in *Aya Seyahat (Le Voyage dans la Lune)* (1902) filminde ilüzyon etkisi.

Sovyet sinemasının önemli kuramcılarında Lev Kuleshov'un 1920'li yıllarda yaptığı montaj denemeleri *entelektüel montajın* ilk keşfi olarak kabul edilir. Bu montaj sayesinde "iki ayrı sahnenin birleşiminden yeni bir temsil ve bu sahnelerin hiç de ifade etmediği üçüncü bir anlam" yaratılır (Toprak, 2013). Şekil 4.17'de görülen Kuleshov'un deneyinde *yakın planda* kaydedilmiş dört farklı görüntü görülmektedir. Bunlardan *kameraya bakan adam* görüntüsü diğer görüntülerden önce tekrar eder. Bu görüntü aynı olsa da, izleyici baktığı nesnenin türüne göre her farklı montajda başka bir ilişki kurar, hisleri değişir.



Şekil 4.17 : Lev Kuleshov'un *Kuleshov Deneyi'nden* (1920'ler) fotogramlar.

Farklı görüntülerin arka arkaya dizilmelerinden sonra aralarında kurulan ve birbirleriyle olan bağlantılarını sağlayan geçişler tasarlanır. Bu geçiş yöntemlerinden *kesme*, *zincirleme*, *kararma ve açılma*, *bulanıklaşma ve netleşme*, *donma ve bindirme* kısaca ele alınarak mekân ve zamanı nasıl ürettikleri incelenebilir.

Kesme herhangi bir geçiş efekti eklenmeksizin görüntülerin art arda bir araya gelmesiyle elde edilir (Toprak, 2013). Kuleshov'un deneyinde kullandığı imajların art arda sert bir geçişle bir araya bağlanması bu efekte örnek olarak verilebilir. Sinema kurgucusu Walter Murch bu efekti insanın göz kırpmasıyla ilişkilendirir (Toprak, 2013'de atıfta bulunduğu gibi). Bu geçişin kurgudaki aralığının ve zamanının izleyicinin görüntüler arasında bağlantı kurmasındaki önemini vurgular.

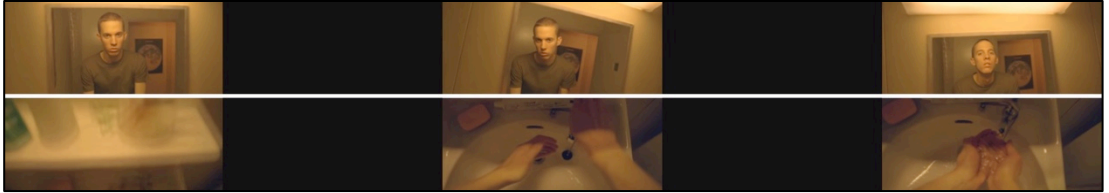
Zincirleme (dissolve) iki görüntü parçasından birinin eriyerek diğerinin belirginleşmeye başlamasıyla yapılan geçiştir (Toprak, 2013). Chris Marker'ın *La Jetée* (1962) filminde kullanılan, Şekil 4.18'de görülen, *zincirleme* tekniği bir

heykelle insan yüzünü üst üste çözerek aralarında hem biçimsel hem de düşünsel bir ilişki kurulmasını sağlar.



Şekil 4.18 : Chris Marker'ın *İskele (La Jetée)* (1962) filminde imajlar arası zincirleme.

Kararma ve açılma (fade-in ve fade-out) geçişinde ise ilk görüntü yavaşça kaybolurken diğer görüntü gözükmeye başlar. Bu geçiş gün içinde veya günler arası geçişleri anlatmak amacıyla kullanılır (Toprak, 2013). Bu sayede zaman atlayarak ilerler, günler ve saatler normal kabullerin çizdiği sınırlardan kurtulur. Bu efekt aynı zamanda kameranın öznel bakış açısıyla çekim yapması durumunda göz kırpması etkisi yaratır. Şekil 4.19'da görülen Gaspar Noé'nin *Boşluk (Enter the Void)* (2010) filminde kameranın görünmez olması ve ritmik olarak ekranın karaması ve açılmasıyla aynada kendisine bakan karakterin gözünden görüntüler aktarılıyor etkisi yaratılır.



Şekil 4.19 : Gaspar Noé'nin *Boşluk (Enter the Void)* (2010) filminde kararma ve açılma.

Bulanıklaşma ve netleşme (out of focus ve sharp focus) geçişinde ise ilk görüntü yavaş yavaş kameranın *odağının* bozulmasıyla bulanıklaşır, eşzamanlı olarak üzerinde başka bir görüntü netleşmeye başlar. Bu geçiş kameranın öznel bakıştan çekim yaptığı sahnelerde hayal kurma, rüya görme veya geçmişe dönme gibi etkiler yaratır (Toprak, 2013). Bu geçiş efekti sayesinde izleyici başka bir zamana götürülür. Bazı durumlarda bu seyahat edilen mekân ve zaman hiç olmayan bir hayale ait olarak kurgulanarak filmin içinde mekânsal ve zamansal sıçramalar yapılır. Şekil 4.20'de J. Mackye Gruber ve Eric Bress'in *Kelebek Etkisi (The Butterfly Effect)* (2004) filminde bu geçişin kullanıldığı bir hayal sahnesi görülmektedir. Ekranın netleşme

anlarında gerçek zamana dönüldüğü, bulanıklaştığında ise anılara ait görüntüler arasında sıçramalar yaparak ilerlediği görülür.



Şekil 4.20 : J. Mackye Gruber ve Eric Bress'in *Kelebek Etkisi (The Butterfly Effect)* (2004) filminde bulanıklaşma ve netleşme.

Donma (freeze frame) tekniği filmde bir anın dondurulması şeklinde kullanılır (Toprak, 2013). Böylece ekrana yansıtılan film bir fotoğraf gibi deneyimlenmeye başlanır. Daha önce ele alındığı gibi Bellour (2007) dondurulmuş filmin *fotogram* olduğunu söylemektedir. Ona göre film dondurulduğu zaman izleyici imaja eklentiler yapacak zaman bulur. Sinemada durmadan birbiri üzerine açılan imajları izleyici kontrol edemez, film donduğu zaman ise izleyici detayları inceleyerek eklentiler yapmaya başlar. Şekil 4.21'de görüldüğü gibi George Roy Hill'in *Sonsuz Ölüm (Butch Cassidy and the Sundance Kid)* (1969) filminin son sahnesinde görüntü bir anda donar ve bir fotograma dönüşür, rengi sararır. Sonrasında bu sabitlenmiş *fotogramın* içinde *uzaklaştırma* yapılarak *yakın plan* olan görüntüden *uzak plana* geçilir. Bu sahnede görüntünün bu şekilde donması, filmdeki o anın geçmişe ait olduğu vurgusunu artırır. Film fotoğraf gibi deneyimlenmeye başlar.



Şekil 4.21 : George Roy Hill'in *Sonsuz Ölüm (Butch Cassidy and the Sundance Kid)* (1969) filminde donma.

Bindirme (superimpose) tekniği farklı iki görüntünün üst üste çakıştırılarak, geçirgenliklerinin değiştirilmesiyle birlikte verilmesidir (Toprak, 2013). Farklı zaman ve mekânların üst üste binmesiyle filmde oluşturulan mekân çok katmanlı

hale getirilip çoğul okunmaya başlanabilir. Şekil 4.22'deki Alfred Hitchcock'un *Ölüm Korkusu* (*Vertigo*) (1958) filminde John Ferguson karakterinin rüyasında yüksekten düşüşü ifade edilirken bu teknik kullanılmıştır. Bu sayede bir görüntünün kırılarak farklı bir mekâna yerleştirilmesi ve bu yeni birleşme üzerinden filmdeki düşme deneyiminin aktarılması sağlanmıştır.



Şekil 4.22 : Alfred Hitchcock'un *Ölüm Korkusu* (*Vertigo*) (1958) filminde bindirme. Bölünmüş ekran (*split screen*) tekniği ile ekran bölünerek farklı alanlarında iki ya da daha fazla görüntü aynı anda gösterilebilir. Bu teknik ile sinemada yaratılan insan bakışına benzeyen illüzyon etkisi kırılır (Url-17). Eşzamanlı olarak farklı mekân ve zamanlara ait görüntüler, aynı mekânın farklı zamanlarını veya farklı mekânların eşzamanlı görüntüleri ekran üzerinde birleştirilebilir. Bu bir araya getirme izleyiciye aynı anda farklı görsel izlekler oluşturur. Şekil 4.23'te görülen Brian De Palma'nın *Soeurs de Sang* (1973) filminde ikiye bölünmüş ekranda, olay örgüsü aynı mekâna yerleştirilmiş iki farklı bakış açısından gösterilerek aktarılır. Bu sayede mekân ve anlatı eşzamanlı olarak farklı bakışlardan izleyiciye sunulur.



Şekil 4.23 : Brian De Palma'nın *Soeurs de Sang* (1973) filminde parçalı ekran.

Şekil 4.24'te görülen Andy Warhol ve Paul Morrissey'in *Chelsea Girls* (1966) filminde ise dört farklı mekâna ait görüntü, aynı olay örgüsüyle ilişkili farklı durumları anlatmak için, ekranın farklı parçalarında aktarılır. Bu örnekte de farklı mekânlar eşzamanlı olarak aynı ekran üzerinde çoğul bir ortam oluştururlar.



Şekil 4.24 : Andy Warhol ve Paul Morrissey'in *Chelsea Girls* (1966) filminde parçalı ekranlar.

4.6 Bölüm Sonucu

Sinematografik üretim esnasında kamera aracılığıyla kaydedilen mekân kendi ait olduğu zamanla bütünleşik olarak mekanik bir kayda dönüşür. Bu kayıt istenilen zamanda tekrar tekrar izlenebilir, parçalara ayrılabilir, çoğaltılabilir ve başka kayıtlarla birleştirilebilir. Bunun sonucunda bir film üretimi yapılmış olur. İzleyicide bedenleşmek üzere hazırlanan bu film, izleyiciyle buluşmadan önce mekanik bir kayıttır. Bu kayıt oluşturulurken kullanılan bazı teknik ve araçlar bir sonraki bölümde ele alınacak olan izleyiciyle filmin buluşma anında yeniden üretilmesini tetikler. Bu bölümde ele alınan mekanik üretim aşamasında kullanılan araç ve tekniklerin potansiyelleri kısaca şöyle özetlenebilir:

1. Kamera: Mekanik bir göz olan kamera, insanın bakışına benzer olarak veya insanın daha önce deneyimleyemediği bir şekilde mekânı ve zamanı bedeninin dışında kaydetmeyi mümkün kılar.

2. Kadraj / Dekadraj: Kameranın *kadrajıyla* çerçevelediği kısımda kalan *alan-içi* izleyici için kaydedilen görsel izleğin sınırlarını belirler. *Kadraj* dışında kalan *alan-dışı* ise filmde görünmeyeni temsil eder ve izleyicinin bu kısmı mekânsal ve zamansal olarak kendisinin tamamlamasına imkân tanır. Bu bağlamda kullanılan *dekadraj* kavramı; izleyicinin *alan-içi* ve *alan-dışı* arasında bir yerde konumlanıp, bu sınırlar arasındaki ilişkiye dâhil olarak görünmeyeni tamamlamasını mümkün kılar.

3. Alan derinliği ve Plan: *Alan-içinin* üç boyutlu hacmini ifade eden *alan derinliği* ve bu derinliğin farklı *planlara* bölünerek anlatılması, izleyiciye sunulan mekânın farklı detaylarda temsil edilmesini sağlar. Bu farklı detaylar izleyicinin filmle kurduğu dokunsal ilişkiyi etkiler. *Uzak planlarda* mekânın bütünsel deneyimini ve nesnelere mekânın ölçek ilişkisini okuyan izleyici, *yakın planlarda* mekânın ve nesnelere dokularını ve mekânın hissettirdiklerini duyumsar.

4. Hareketli Kamera: Kameranın hareketli olması durumunda farklı *planların* üst üste binmesi ve *alan derinliğinin* değişmesiyle, izleyiciye sunulan mekân sınırları muğlaklaşır. Bu hareket üzerinden izleyiciye filmin içine dâhil olacağı bir rota çizilir.

5. Kurgu ve Montaj: *Montaj* ile farklı görüntülerin bir araya getirilmesi veya çoğaltılmasıyla, filmde anlatılan olay örgüsü mekânsal ve zamansal olarak *kurgulanır*. Aynı mekânın veya başka mekânların *fragmanlarının* yeni mekânsal ve zamansal *kurgularla* birleştirilmesiyle yeni bir sanal mekân inşa edilir. Bu birleştirmede kullanılan farklı birleştirme ve geçiş teknikleriyle filmin anlatısı oluşturulur.

Farklı tekniklerle üretilerek bir bütün olarak inşa edilen sinematografik mekân ve zaman izleyiciyle buluşma anında bir bedene kavuşur. Bir sonraki bölümde, sinematografik üretimin izleyicinin deneyimiyle devam etmesi, izleyicinin filmde kendisinde sunulan mekân ve zamana ekler yapması film incelemeleriyle ele alınacaktır.

5. SİNEMATOĞRAFİK DENEYİMİN BEDENLEŞMESİ

Bu bölümde, 4. Bölümde ele alınan sinematografik üretimin izleyiciyle buluşması ve izleyici tarafından deneyimlenerek yeniden üretilmesi ele alınacaktır. Film mekanik ortamdaki fiziksel ortama geçme anında yansıma yoluyla cisimleşir, aynı zamanda izleyiciyle buluşma anında *beden imajının* bir parçası haline gelir: *bedenleşir*. *Bedenleşme (embodiment)* kavramı üzerinden ele alınacak olan, filmin yansımayla fiziksel bir varlığa dönüşmesinin yanı sıra beden içinde yansıyarak deneyime dönüşmesidir. Filmin *bedenleşmesi* bunu tetikleyen teknikler üzerinden ele alınacaktır. İzleyicinin filmin kendisine sunduğu izleğe beden imajının bir bütün olması nedeniyle bütün duyuları ve kaslarıyla dâhil olması ve eşzamanlı olarak filmde yeni bir deneyim üretmesi üzerinde durulacaktır. 4. Bölümde incelenen izleyiciyi filmde üretilen yeni mekân ve zaman deneyimine dâhil eden ve izleyicinin kendinde filmi yeniden üretmesini tetikleyen tekniklere örnek olarak *uzak plan*, *dekadraj*, *pan ve tilt*, *kaydırmalı çekim*, *kaydırmalı yakınlaştırma* ve *montaj* teknikleri detaylı olarak film incelemeleriyle ele alınacaktır. Tekniklerin incelemesi amacıyla seçilen filmlerin ilişkili olan sahneleri ele alınarak, izleyicinin deneyimiyle filmi yeniden üretmesi üzerinde durulacaktır. İzleyici gözüyle ele alınan sahnelerden alınan ritmik ekran yakalamaları, mimari çizim ve diyagramlarla sinematografik teknikler deşifre edilmek üzere görselleştirilecek ve bu katmanlı kolajlar üzerinden okumalar yapılacaktır. İlk olarak *uzak plan*, Jacques Tati'nin, *Amcam (Mon Oncle)* (1958) filmi üzerinden ele alınarak gösterilenden uzak bir konumda tutulan izleyicinin gösterilmeyeni tamamlama deneyimi incelenecektir. İkinci olarak *dekadraj*, Wong Kar-Wai'in *Aşk Zamanı (In the Mood for Love)* (2000) filminin izleyiciyi *alan-içiyle alan-dışı* arasında bir konumda tutması ve bu sayede izleyiciyi filmde bir gözlemci olarak bedene kavuşturması üzerinden ele alınacaktır. Üçüncü olarak kameranın *pan ve tilt* hareketlerinin yarattığı mekân deneyimi, Alfred Hitchcock'un *Arka Pencere (Rear Window)* (1954) filmindeki kamera hareketiyle oluşturulan izleğin mekân sınırlarını ve *alan-içiyle alan-dışı* arasındaki ilişkiyi tanımlaması üzerinden incelenecektir. Dördüncü olarak *kaydırmalı çekime*, Jean-Luc

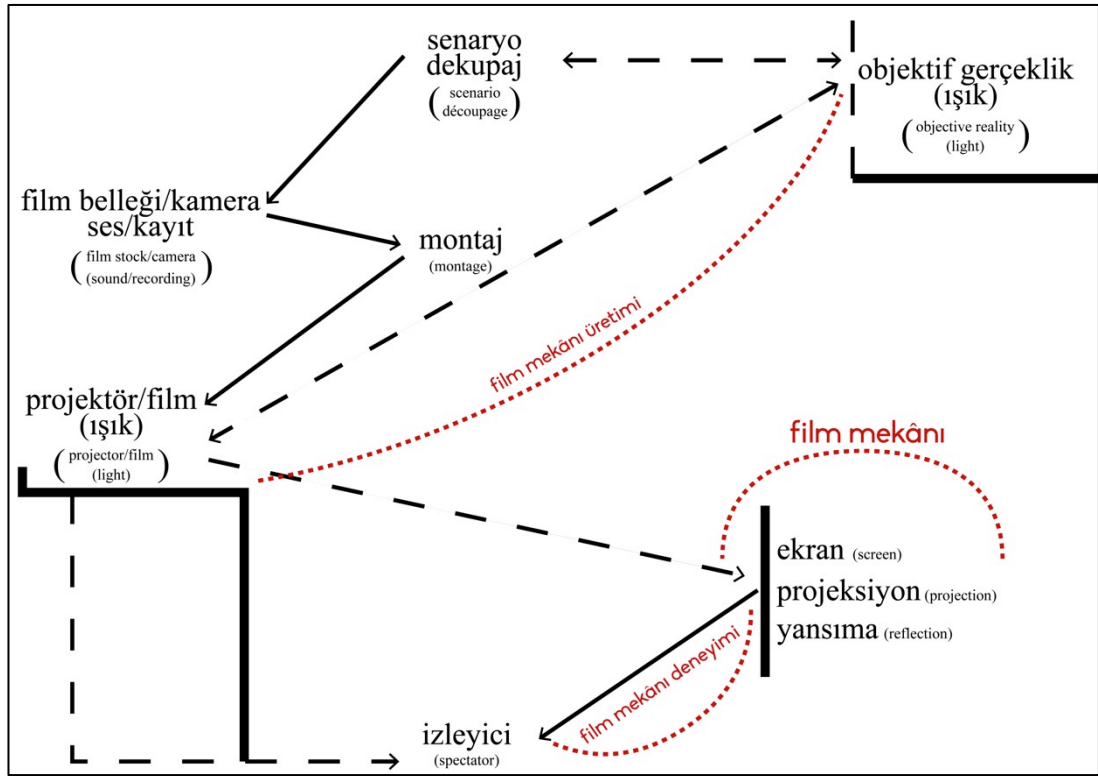
Godard'ın *Nefret (Le Mépris)* (1963) filminde kameranın izleyiciyi üçüncü bir kişi olarak mekânda dolaştırması ve bu sayede izleyicinin mekânı dolaşarak deneyimlemesi bağlamında bakılacaktır. Son olarak da Alfred Hitchcock'un *Ölüm Korkusu (Vertigo)* (1958) filmiyle izleyiciye gerçekte yaşamadığı farklı bir görme deneyimini *kaydırmalı yakınlaştırma* tekniğiyle yaşatması ve izleyicinin bu deneyimi parçalı görüntüleri bir kesit üzerinde birleştirerek yaşaması incelenecektir.

5.1 İzleyicinin Sinematografik Üretimi Yeniden Üretmesi

Filmde yaratılan yeni mekân ve zamanın bedeninin bir uzantısı haline gelmesine, yani *beden imajına* dahil olmasına, öncelikle film izlenen mekân incelenerek bakılabilir. Bruno (1997) sinemanın var olması için filmin gösterimini sağlayan aygıtların bir eve ihtiyacı olduğunu söyler. Filmin izlendiği bu *ev* sabit bir mekândır. İzleyicinin oturduğu eleman veya üzerinde durduğu zemin sabittir. Yansıtma işlemi bir projeksiyonla yapılıyorsa, yansımanın konumunun değişmemesi için projeksiyon sabitlenmiştir. Aynı şekilde filmin yansıdığı yüzey (perde, ekran, vs.) de sabittir. İzleyici ekrana yönelmiştir ve sabit pozisyonundadır. Bu statik ortamda hareketli olan tek şey projektörden yüzeye yansıyan, izleyiciye iletilen ışınlar ve hoparlörden yayılan ses dalgalarıdır. Yansıyan ışık durmadan değişerek ekranın üzerindeki değişken görüntüyü oluşturmaktadır. Bu görüntünün bir akış ritmi vardır ve birimi kare/saniye cinsindedir. Graafland ve Hauptmann (2012)'ye göre, filmin mekanik anlamda yapısı da sabittir. Film hareketsiz kesite sahip bir soyut zamandan oluşmaktadır. Fakat bu soyut zaman her yansıtılıştaki fizikselleşir ve gerçek bir boyut kazanır. Şekil 5.1'de Baudry'nin objektif gerçekliğin izleyiciye ulaşmasını anlattığı şemasının yeniden üretilmiş hali görülmektedir. Işığın kaydedilmesi yoluyla hapsedilen objektif gerçeklik 4. Bölümde anlatılan aşamalardan geçerek yeniden üretilir. Sonrasında projektörden iletilen ışık yoluyla ekranın üzerinde bir yansıma olarak izleyiciye ulaşır.

Baudry (1986) Şekil 5.1'de de görüldüğü gibi projektör ve ekranın, kameranın çekim esasında hapsedtiği ışığı ve aynı zamanda parçalı görüntüleri, bir bütün haline getirerek, objektif gerçeklikten kaydedilen hareketi geri getirdiğini söyler. Projektörden ekrana yansıyan ışıklar, sabit ekranın hareket kazanmasını ve bu sayede filmin fizikselleşmesini sağlar. Bu anlamda Bonitzer (2013) ekranın "gerçek'in içinden boşaldığı, göze musallat olduğu berrak ve ışıklı bir zar" olduğunu söyler. Bu

ışıklı zar olarak ekran ışığın yansırarak bedene ulaştığı bir ara mekândır. Bu sayede aydınlatılmış bir yüzey olmaktan çıkar, izleyiciyi kendi dünyasından uzaklaştırır.



Şekil 5.1 : Objektif gerçeğin film mekânına dönüşümü, Baudry'nin şemasının yeniden üretimi.

"Ekran yalnızca görmenizi (filmi görmenizi) sağlayan beyaz ve dikdörtgen dayanak değildir; aynı zamanda, adının da gösterdiği gibi, görüntünün yansırmasının yapısını bir eldivenin parmağı gibi tersine çevirmesiyle, bizi gizleyen (gerçeklikten gizleyen) bir 'perde'dir" (Bonitzer, 2013).

Gerçek dünya ile filmde oluşturulan yeni gerçeklik arasında bir sınır ve bir geçit oluşturan bu yüzey, film teorisyeni André Bazin tarafından *gerçeğe açılan bir pencere* olarak nitelenir (Bonitzer, 2013'de atıfta bulunulduğu gibi). Ona göre bu pencere gerçeğin sürekliliğine dahil olurken öte yandan onu çerçeveleyerek kesintiye uğratar. Yaratılan yeni gerçeklik halen sınırları belli bu ekranın çerçevesinde sınırlı olarak bulunur. İzleyici o gerçekliğe dâhil olmayı seçerek ekranın sınırlarından kopar.

Bonitzer (2013)'e göre sinema görünen ve görünmeyen iki olayı kaydeder. Yatay olay izleyicinin çerçeve içinde gördüğüyken dikey olay ise görmediğidir. Sinema dikey olay sayesinde bir deney içerir. Yüzeysel ve çerçevenilmiş ekranın inkâr

edilmesiyle filmin yarattığı *alan derinliğine* (dikey uzama) dâhil olunur (Bonitzer, 2013). Ekran üzerindeki yansıma filmi iki boyutlu bir hareketli görseller bütününe indirgerken, sinemanın içinde gizli olan dikey uzam izleyiciyi içine alır ve izleyicinin filmi deneyimlemesini sağlar.

İzleyicinin bulunduğu ekrana göre karanlık olan, içinde film izlenen mekân izleyiciyi ekranın dikey uzamına daha çok dâhil eder. Pallasmaa (1996) hayal kurmanın loş ışık ve gölgeyle tetiklendiğini söylemektedir. Derin gölgeler ve karanlık; bakışın keskinliğini azaltır, derinlik ve uzaklığı belirsizleştirir. Dolayısıyla çevresel görüş bilincin dışına çıkar ve dokunsal düşlere açık bir ortam oluşur. Benzer bir şekilde Bonitzer (2013) film deneyimini rüya görmeyle ilişkilendirir, insanın film izlerken rüya görmemesine rağmen rüya gördüğünü söyler. İnsan gerçeklik bilincindedir ama filmin kurgusuna dâhil olmayı seçer. Bu dâhil olunan gerçeklik bire bir gerçek değildir. İzleyici bir şekilde ekranla arasına mesafe koyar. Metz (1986) bu mesafenin filmde sunulan mekânı izleyici için sonsuz arzulanan ama asla erişilemeyen bir mekâna dönüştürdüğünü belirtir. Ekranla temas kuramamak nedeniyle filme duyulan arzu, sinematografinin izleyiciyi film uzamına dâhil etmesiyle daha güçlü hale gelir. Sinematografik üretime katılan izleyici, film izleme anındaki deneyimi üzerinden film mekânını yeniden üretmeye başlar.

Önceki bölümde bahsedildiği gibi izleyici bir aracı ortam olan ekran yüzeyine bakarak sinematografik üretimle karşılaşır. Bu karşılaşmada ekran Keiller (2002)'nin de belirttiği gibi izleyiciyi başka bir dünyaya taşır, ona bir göç deneyimi sunar. Sinemada farklı aşamalarda yeniden üretilen mekân ve zaman izleyiciye bir *izleksel yolculuk* üzerinden sunulur (Bruno, 2007). Bu yolculuk Graafland ve Hauptmann (2012)'ye göre bir *sinematografik yanılısama* olarak düşünülebilir. Sinematografik üretimde mekanik olarak cisimleştirilen mekân ve zaman hareketlenir ve ışık yansımalarıyla bir yolculuğa dönüşür, izleyici kendisini yansımaların akıcılığı içinde bulur. Bu akıcılık içinde izleyici bulunduğu sabit izleme mekânından kopar ve görüntünün uzamına dâhil olur. Walter Benjamin film izleme eyleminin izleyiciyi bedensizleştirmesine rağmen filmin bir illüzyon yaratarak tekrar onu bedenine kavuşturduğundan bahsetmektedir (Pallasmaa, 1996'da atıfta bulunduğu gibi). Filmde sunulan hareketli yanılısama izleyicinin bedeniyle bir bütün olarak izlediği filmi duyumsamasını ve bu sayede görme eyleminin dokunsal bir boyut kazanmasını sağlar.

Filmin dokunsal boyut kazanması 2. Bölümde anlatılan bedenın mekânı bütünsel duyumsaması üzerinden ele alınabilir. Film kuramcısı Metz (1986) görme ve duymanın mesafeli duyular; dokunma, koklama ve tatmanın ise temas ile ilişkilenen duyular olarak ele alır. Bu anlamda Metz film izlemeyi, temas kurmadan uzaktan bakma şekli olan *gözetleme (voyeurism)* ile ilişkilendirir. Bu bakış esnasında *gözetleyici* bilerek ve isteyerek temastan kaçınır ama görsel temasa devam etmek ister. *Gözetleyici* izlediği objeyle kendisi arasındaki mesafeyi, boşluğu korumak ister. Sinemada ekrana çok yakın veya çok uzak bir konumda bulunmama isteği bunun bir örneğidir. Aradaki boşluğu muhafaza etme görsel bir tatmin sağlar. Bu tatmin izleyicinin baktığı şeye dokunmadan onu *dokunsamasını* sağlar. Bu sayede 2. Bölümde bahsedilen görme duyusunun dokunma duyusuna dönüşümü, filme dokunmadan dokunmanın hissedilmesiyle yaşanır. Bruno (1997) ise sabit bir bakışa kilitlenen izleyici olan *gözetleyicinin* filmin kinetiği sayesinde bir *yolcuya (voyageur)* dönüştüğünü söyler. Yani izleyici filmin kinetiğini bedeninde hissederek, filmde verilen hareketi de *dokunsamayla* hissederek ve filmin kendisine sunduğu *izleğe* dâhil olan bir *yolcuya* dönüşür.

Film bu *izleksel yolculuktaki* yaşanmışlıklara çağrışımlar yapar. Deleuze (2010)'a göre *çağrışım (rappel F.)*, *anının çağrılması (appel F.)* farklıdır. "Anıya yönelik çağrı", yani anımsama, aslında bilinçli olarak geçmişin sıkışmış aralıklarında belli bir bölgeye erişme isteğidir. *Çağrışım* ise bundan çok farklıdır. Bergson bedenın algıdan anıya değil anıdan algıya yöneldiğini belirtmektedir (Deleuze, 2010'da atıfta bulunulduğu gibi). Bu aslında zihinde biriken ve yeniden çağrışımlarla şimdiye gelen anı-imgeler sayesinde olmaktadır. Sinematografik mekânla karşılaşan bedenın deneyimi de buna benzerlik gösterir. O anda izleyici sadece filmde dâhil olduğu mekânı algılar ve bu mekân onun geçmiş deneyimlerinden çağrışımlar yapmasına sebep olur. Pallasmaa (1996) da bedenın belleğinde biriken imgelerin hem görsel hem de dokunsal olarak film izlerken *bedenleştirdiğinden* bahsetmektedir. İzleme eyleminin *bedenleşmesi* sonucunda film izleyicinin deneyimine yeni bir deneyim ekler. Böylece anı-imge edimselleşir, önce yaşanmış bir algı-imgeye referans verir. Şimdi deneyiminde bu algı, zaman ilerledikçe geçmişe dönüşür ve yeni anılar üretir.

5.1.1 Uzak plan: *Amcam*'ın Paris evinin cephesini okumak

Uzak plan, 4. Bölümde bahsedildiği gibi; ölçek farklarının, mekânın ve nesnelerin arasındaki ilişkilerin ön planda olduğu bir çekim türüdür. Bu çekim de izleyici mekândaki detayları görmez, mekân ve nesnelere arasındaki bütünsel ilişkiyi okur.

Jacques Tati'nin, *Amcam (Mon Oncle)* (1958) filmi üzerinden yapılacak bir incelemeyle *uzak plan* çekimin potansiyelleri incelenebilir. Film 1950'li yıllarda Paris'in modern mimarlığın yükselişiyle Paris'in farklılaşan kent dokusunu ve yaşantısını ele almaktadır. Filmin ana karakteri Monsieur Hulot Paris'in merkezinde Şekil 5.2'de görülen apartmanda yaşamaktadır. Monsieur Hulot'nun yeğeni ve ailesi ise kentte modernizmin yükselişini simgeleyen Şekil 5.3'te görülen Arpel evinde yaşamaktadır. Kent içinde yaşayan Monsieur Hulot'nun kendini Arpel evinin yaşantısına ait hissedememesi üzerinden modern mimarlık eleştirilir. İki tezat kent yaşantısını bir arada veren film, Monsieur Hulot'nun Paris evinin kentle olan bütünlüğüne vurgu yapar, iç mekânını izleyiciye sunmaz. İç mekânın yaşantısını izleyicinin hayal gücüne bırakır. Modern ev ise mekânların ve evin içindeki nesnelere kullanımının sıra dışılığını anlatmak üzere kullanılır.



Şekil 5.2 : Monsieur Hulot'nun Paris evi, (Url-18).

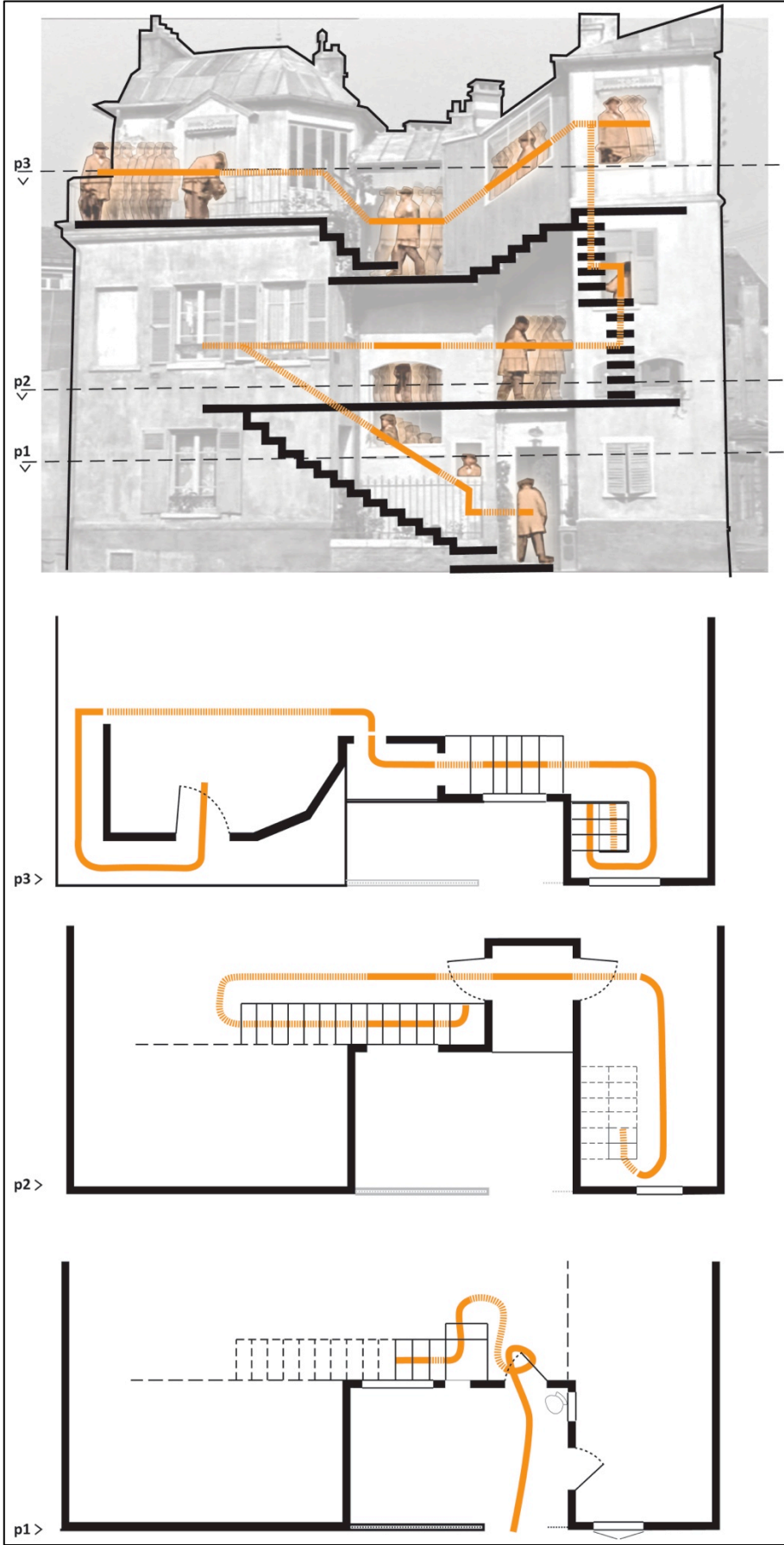


Şekil 5.3 : Arpel Ailesi'nin modern evi, (Url-19).

Monsieur Hulot'nun evinin kentle kurduđu ilişki ve iç mekânın cepheye yansımaları, filmin 10:50 ve 11:50 dakikaları arasında evin *sabit kadraj* ile *uzak plan* 1 dakika boyunca çekimi izleyicinin apartmanın içindeki mekânların ilişkilerini kurmasına olanak tanır. Şekil 5.4'te tek çekimlik sahne boyunca apartmanın sadece ön cephesi görülmektedir. Cephe sabit bir fotoğraf gibidir, mekânın hareketsizliğini vurgular. Monsieur Hulot'nun apartmanın kapısından girmesi ve apartmanın içinde hareket etmeye başlamasıyla, cephe karakterin hareketi üzerinden içi keşfedilen bir labirente dönüşür. En üst kata kadar evin içinde merdivenleri çıkarak ilerleyen Monsieur Hulot'nun hareketi, çekim süresi boyunca sadece apartmanın cephesindeki saydam alanlar yoluyla takip edilir. Cephedeki geçirgen boşluklar sayesinde izlenen hareket ile, yapının iç mekânına dair ipuçları elde edilir. İzleyici yapının sadece cephesini görüyor olmasına karşın, karakterin düşeyde ve yatayda, plan ve kesit düzleminde, hareketini izleyerek yapının cephesine yakın olan iç mekânına dair fikir sahibi olur.

Şekil 5.4'te yapının sabit cephesi ve Monsieur Hulot'nun hareketleri görülmektedir. Cephe üzerinde oluşturulan turuncu çizgi bu hareketin izleğidir. Turuncu çizginin sürekli olduğu alanlar karakterin gözüküğü, kesikli olduğu alanlar ise hareketinin izleyici tarafından tamamlandığı alanlardır. Bu çizgi sayesinde karakterin evin içindeki yer, yön ve kot değişimleri takip edilir. Bu da aslında cephe üzerinde yapının kesitinin okunmasını mümkün kılar. Hareket rotasını belirten turuncu çizgi sayesinde cephenin üzerinde okunur hale gelen siyah çizgili kesit elde edilir. Bu hareket aynı zamanda yapının yatay kesitlerine, yani planlarına, dair ip uçları verir. Kesitte görüldüğü üzere yapının döşemeleri 3 ana kota oturmaktadır ve merdivenler ve ara mekânlarla, yapı ara kotlarda bölünmektedir. Kesit üzerinden okunan bu ilişki, plan düzlemine aktarıldığı zaman yine şekil üzerindeki p1, p2 ve p3 planları oluşturulabilir. Planlardaki dış duvarlar cephe görünüşünden elde edilir. Bu durum duvarların harekete katılmayan, sadece mekân sınırlarını oluşturan elemanlar olduğunu vurgulayabilir. Turuncu izleğin plan düzlemine aktarılmasıyla Monsieur Hulot'nun görünür ve görünmez olduğu alanlar plan üzerinde kesikli ve sürekli çizgilerle ifade edilir. Bu sayede görünür haldeyken yaptığı farklı hareketler bu hareketlerin oluşmasını sağlayan yapı elemanlarının zihinde çizilmesini sağlar: Merdivenler, sahanlıklar ve kapılar.

Bruno (1997) sinemanın ve mimarlığın mekân anlatısını haritaladığını söyler. İkisi de kamusal ve özel alan, iç ve dış mekân arasında bir bağlantı kurarak beden



Şekil 5.4 : Amcam’da izleğin plan/kesit/görünüş çizimi.

alışkanlıkları ve yaşama şeklini aktarırlar. Bu mekânda Monsieur Hulot'nun hareketini şekillendiren mimarlıktır. Bu örnekte sinema bu hareketi haritalar ve izleyiciye görme ile takip edilecek bir izlek olarak sunar.

İzleyicinin bedeni bu sahneyi izleme eylemi süresince sabittir, sadece bakışı hareketlidir. Tek sahnelik çekim boyunca kamera, *kadraj* ve *bakış açısı* da sabittir. Bu sahneyi fotoğraftan ayıran özellik Monsieur Hulot'nun hareket halinde olmasıdır. Bakışı sabit bir *kadrajla* sınırlandıran kamera, izleyicinin sadece belli bir rota üzerinde sunduğu harekete odaklanmasını sağlar. *Kadrajın* bu hareketi *uzak plandan* kaydetmesi, izleyiciyle görüntü arasında bir mesafe yaratır. Apartmanın içini göremeyen izleyici merak eder ve Monsieur Hulot'nun hareketini izleyerek evin içini keşfetmek için bir yolculuğa çıkar.

5.1.2 Dekadraj: *Aşk Zamanı*'na alan içinden bakmak

4. Bölümde *saklı olanın anılması* olarak ele alınan *dekadraj* izleyiciyi bir yolcuya dönüştüren ve filmde sunulan mekânı dokunsamasını sağlayan bir teknik olarak, Wong Kar-wai'in *Aşk Zamanı (In the Mood for Love)* (2000) filmi üzerinden ele alınabilir. *Dekadrajın alan-dışını, alan-içine* ekleyerek film mekânının görünmeyenini izleyiciye hissettirmesinin potansiyelleri bu film incelenerek örneklenebilir.

Film 1960'ların Hong Kong'unu yansıtmaktadır. Günümüzde değişen kent dokusu nedeniyle film, bu dönemi kentin bütünü göstermeyerek, sadece önceden belirlenen spesifik sahneler üzerinden anlatmaktadır. Filmin yönetmeni Wong Kar-wai filmin gerçekçiliğini, detaylar üzerinden mekânın tanımlanmasıyla sağlandığını belirtmiştir (Shu-Yeng Chung, 2003'te atıfta bulunulduğu gibi). Bu sayede filmin hikayesinin geçtiği Hong Kong'un bitişik nizamlı yoğun kent dokusu izleyiciye hissettirilir. Sinema araştırmacısı mimar Shu-Yeng Chung (2003) bu etkiyi sağlamak için dış mekânda geçen sahnelerde kameranın filmdeki yoğun kent dokusu ve toplum yaşamıyla iç içe geçtiğini söyler. Bu yoğunluk içinde hapsolme ve yalnızlık hissi filme hakimdir.

Filmde Mr. Chow ve Mrs. Chan karakterleri bir apartmanın, bir dairesinin, birer odasına yerleşirler. Aynı evde pek çok ailenin yaşaması, insanlar birbirlerinin hayatlarına çok dâhil olmalarını ve mahremiyetin ortadan kalkmasını getirir. Filmde gözetlenme hissi, Shu-Yeng Chung (2003)'e göre kameranın yönlenmeleri ve

izleyiciyi yönlendirmeleri ile kişisel alanın gizli bir şekilde kaydedilmesiyle vurgulanır. Filmin çekildiği mekânların içindeki fiziksel sınırlar bir iç *kadraj* etkisi yaratacak şekilde kullanılmıştır. Bu çerçeveler ana karakterler olan Mr. Chow ve Mrs. Chan'ı çevrelerindeki diğer mekân ve kişilerden ayırır.

Kamera filmin mekânının bir parçası olarak filmdeki mekânların içinde hareketsiz olarak bulunur. Karakterler *kadraja* dâhil olup çıkarlarken bazen de *kadraj* karakterlerin peşine takılır. *Kadrajın* bu şekilde kullanımı izleyiciyi kameranın mekânı kaydettiği konuma, olayların geçtiği iç mekâna yerleştirir. İzleyici mekânın bir köşesinde, kapının dışındaki lambanın yanında veya pencerenin dışından bakarak içeride olanları gözetliyormuş gibi hisseder. Bu filmdeki *dekadraj* etkisini belirginleştirir. İzleyici kendisini iç mekânda belirlenen çerçevenin dışında yani filmdeki Şekil 5.6'da gösterilen sahnelerde olduğu gibi *alan-içinin* sınırları içinde ama iç mekânın *alan-dışına* ait olarak hisseder.

Filmin çekiminde dışarıdan bir ışık kaynağı yerine mekânda bulunan sokak lambalarının ışıkları veya floresan lambalar kullanılmıştır. Bu sayede filmde oluşturulan doğallık, aydınlatma ve gölgelerle ortaya çıkan derinlik hissini kuvvetlendirir (Shu-Yeng Chung, 2003). Yapay bir aydınlatma eklenmemesi izleyiciye ulaşan gerçeklik hissini artırır, izleyicinin ortamdaki renkleri ve malzemeleri daha çok hissetmesini sağlar.

Yakın plan çekimler, geniş açılı lens kullanımı ve ara sıra kullanılan kesintisiz *kaydırmalı yavaş çekimler* durgun mekânlar arası ilişkilerin kurulmasını ve mekânların yerleşimi ve içerikleriyle ilgili daha çok fikir edinilmesini sağlar (Shu-Yeng Chung, 2003). Filmde Şekil 5.5'te görüldüğü gibi *yakın plan* detaylar ve kente ait parçalı görüntüler kullanılarak hem yaşantıya ait detaylar hem de mekânların kullanımları verilir. Bu detaylar bütün film imajının parçalı olarak tamamlanmasını destekler.



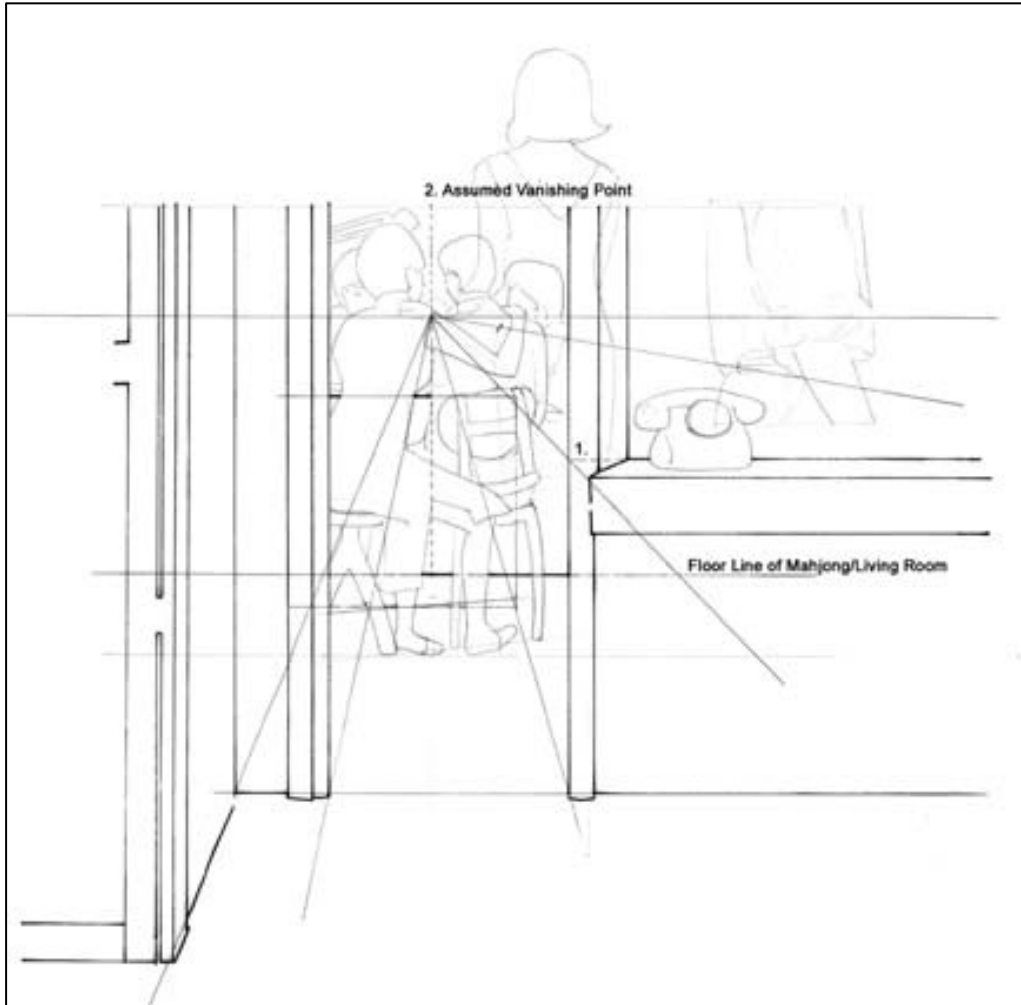
Şekil 5.5 : *Aşk Zamani*'nda yakın plan dokular.



Şekil 5.6 : *Aşk Zamanı*'nda dekadrajlar.

Şekil 5.6'da filmde alınmış *fotogramlar* görülmektedir. Bu sahnelerde kamera hep bir objenin arkasında veya bir kapının ardında durmaktadır. Ön plana çıkarılmaya çalışılan sahne izleyiciye direkt olarak verilmez. Hep mekâna ait bir parça, olay örgüsünün önüne geçer ve onu keser. Bu sayede dolaylı olarak mekândaki ışık, malzemeler ve dokular ön plana çıkar. Filmde *kadrajın* bu şekilde kullanımı görme duyusunun dokunma duyusuna dönüşümünü tetikler. İzleyici bazen gördüğü bir kumaşın dokusunu veya buharın sıcaklığını teninde hissedebilir, bu şekilde filmdeki mekâna dokunamaz ama onu dokunur. İzleyici filmin mekânına, film ise bu sayede izleyicinin *beden imajına* dâhil olur.

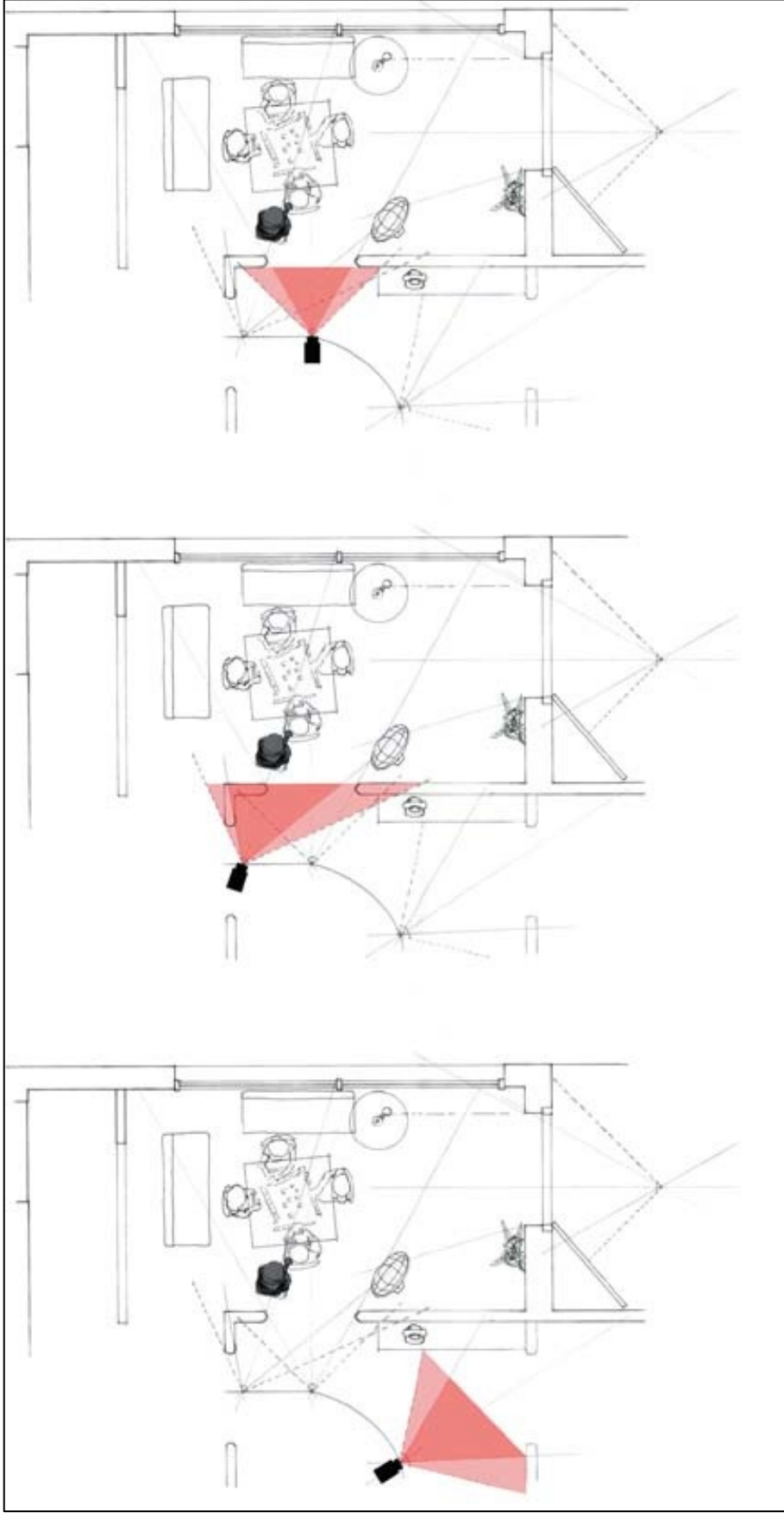
Şekil 5.7'de Shu-Yeng Chung (2003) tarafından, filmde Mah-jong oyunu oynanan *sekans* için yapılan bir çizim görülmektedir. Burada kamera oyun oynanan mekanın dışında konumlandırılmıştır ve çekim süresi boyunca kendisi için tanımlanan sınırı geçmez; mekânı dışarıdan, göz hizasından gözetir.



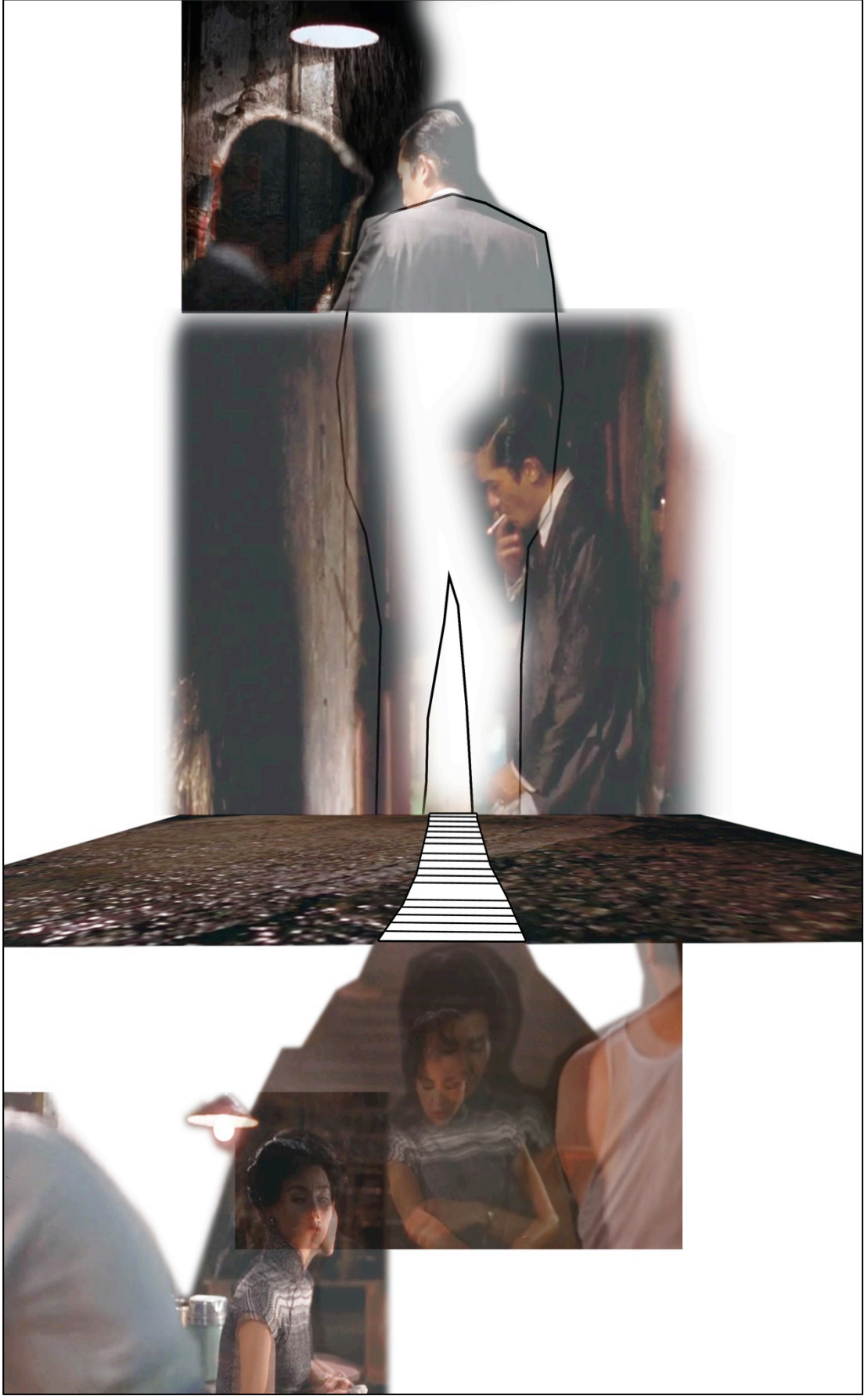
Şekil 5.7 : *Aşk Zamanı*'nda Mah-jong odasının yerleşiminin rekonstrüksiyonu için eskiz çalışması, Simone Shu-Yeng Chung, 2003.

Şekil 5.8'de kameranın bu sahnede plan düzleminde yaptığı hareket ve *bakış açıları* Shu-Yeng Chung (2003) tarafından oluşturulmuştur. Görüldüğü gibi koridorda duran ve filmin anlatısını takip eden üçüncü bir kişi gibi davranan kamera, kendisi için tanımlanan koridor sınırlarında hareket eder. Böylece mekanın içindeki sınırlar iç çerçeveler oluştururlar. Bu durum da kameranın *alan-içinde* ama iç sınırların dışındaki *alan-dışında* kalmasını sağlar.

Shu-Yeng Chung (2003) kayıtların yarattığı hislerin ve kayıtların montajlanma şeklinin doğrusal olmayan bir örgü şeklinde yapıldığından bahsetmektedir. Kronolojik olay örüntüsü yerine, ritmik olarak birbirini izleyen kayıtlar görsel bir devamlılık sağlar. Filmin belli yerlerinde görüntülerin hızı yavaşlar, ortam sesleri yok olur ve müzik başlar. Bu sayede filmde verilmek istenen duygu arttırılır. Filmin 24:32 ile 26:03 dakikaları arasında geçen restoran sahnesinden yakalanan görüntülerle Şekil 5.9'daki kolaj oluşturulmuştur. Bu sahne filmdeki *yavaş çekim* (*slow motion*) sahnelerden bir örnektir, görüntü hızı yavaşlatılınca oyuncuların hareketlerindeki vurgu artar. Bu etki filmde alınan *fotogramlar* üst üste bindirilince bulanık bir imaj elde ediliyor olmasıyla görülebilir. Bu farklı kayıtların *montajlanması* ile oluşturulmuş sahne yine *dekadraj* etkisini içerir. Kamera ilk görüntüde boşluğu kaydeder, oyuncular boşluğa girip kaybolurlar. Bu sayede yine ortamın dokularına ve hissine vurgu yapılır. Şekilde yukarıda yer alan görüntüde çekilen boşlukta sokak lambasının ışığının vurmasıyla belirginleşen yağmur ve duvarın dokusu gözükmetedir. Aşağıdaki görüntülerde ise görüntüde ise yemek dumanları Mrs. Chan'ın yüzünde belirir ve kaybolur, oyuncuların bedenleri sıcaklığın yüksek olması sebebiyle parlar. Dokuların bu şekilde ön plana çıkması filmin dokunsallığını arttırır. Çekimlerin hep bir duvarın kenarından veya başka bir oyuncunun arkasından bakılarak kaydediliyor olması yine izleyiciyi mekân içine çeken bir etki yaratır. İzleyici tüm duyuları ve kaslarıyla filmde beden bulmuş hisseder ve bu sayede film izleyicide, izleyici de filmde *bedenleşir*.



Şekil 5.8 : *Aşk Zamani*'nda Mah-jong odası sekansında kamera hareketinin işaretlenmesi, Simone Shu-Yeng Chung, 2003.



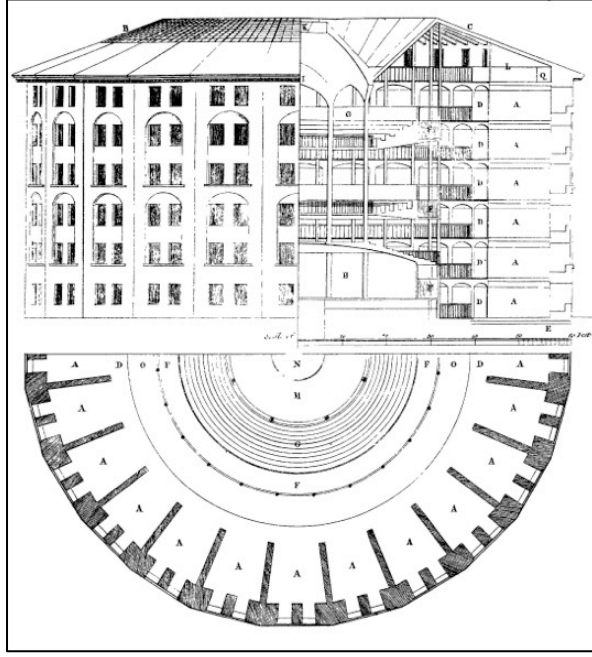
Şekil 5.9 : *Aşk Zamanı*'nda restoran sahnesi kolajı.

5.1.3 Pan ve tilt: *Arka Pencere*'den gözetlemek

Kadraj önceki bölümlerde bahsedildiği gibi izleyicinin filme dâhil olduğu çerçevenin sınırlarını oluşturur ve böylece *alan-içi* ile *alan-dışını* birbirinden ayırır. Kamera hareketli olduğu durumda *kadraj* mekânı *alan-içine* tarayarak katar. Böylece *kadraj* kaydedilen ve izleyiciye sunulan mekânın sınırlarını sağa-sola (*pan*) ve aşağı-yukarı (*tilt*) yaptığı hareketlerle belirleyerek izleyicinin bakışını yönlendiren bir anlatı sunar. Hareketli *kadrajda* kaydedilen planın üst üste binerek değişiyor olması da *alan derinliğini* arttırır. *Alan-içi*, *kadraj* tarafından sunulan bir keşif rotasına dönüşür.

Kameranın değişen yön ve hızdaki hareketlerle izleyiciye sunduğu anlatı Alfred Hitchcock'un *Arka Pencere* (*Rear Window*) (1954) filmi üzerinden örneklenebilir. Filmde L.B. Jefferies'in evi ve evin arka bahçesi filmin tek sahnesidir. Filmin ana karakteri Jefferies geçici bir sakatlık yaşamaktadır, bu nedenle evden ayrılamamaktadır. Evin dışarıyla tek ilişki kurduğu boşluk olan evin arka penceresi, Jefferies'in korunaklı evinden dış mekâna açılmasını sağlar. Arka pencereden apartmanın arka bahçesi ve arka cepheleri bahçeye bakan diğer binalar gözükmemektedir. Jefferies'in arka cepheleri bahçeye bakan diğer binalarda geçen olayları takip etmesi, filmin olay örgüsünü oluşturur. Jefferies'in bakışı kamera *kadrajının* sağa-sola (*pan*) ve aşağı-yukarı (*tilt*) hareketleriyle izleyiciye yansıtılır. *Kadraj* arka cepheleri bahçeye bakan diğer binaların cephelerindeki boşlukları (pencere, balkon, kapı, teras) farklı hızlardaki çekimlerle tarayarak filmdeki anlatıyı izleyiciye aktarır.

Zizek *Arka Pencere*'yi Panoptikon'un tersine çevrilmiş hali olarak okur. Panoptikon Jeremy Bentham'ın 1895 yılında tasarlamış olduğu Şekil 5.10'da görülen hapisane inşa modelidir. Bir merkez etrafına dizilmiş odalardan oluşur. Yapının merkezinde bir gözetleme kulesi yer alır. Bentham'a göre, "Panoptikon'un korkunç etkili oluşu, öznelere (mahkumların, hastaların, öğrencilerin, fabrika işçilerinin) her şeyin görüldüğü merkezi kontrol kulesinden gerçekten gözetlenip gözetlenmediklerinden hiçbir zaman emin olamamalarından gelir - bu belirsizlik tehdit hissini, Öteki'nin bakışından kaçmanın imkansız olduğu hissini yoğunlaştırır" (Zizek, 2012'de atıfta bulunulduğu gibi). *Arka Pencere*'de durum tam tersidir. Jefferies'in gözleri Panoptikon'un merkezi gibidir. Pencereden gözetlenen arka bahçedeki apartman sakinleri gözetlendiklerini her zaman fark etmezler, bundan korkmazlar ve gündelik hayatlarına devam ederler (Zizek, 2012).



Şekil 5.10 : Panoptikon çizimleri, Jeremy Bentham, 1895, (Url-20).

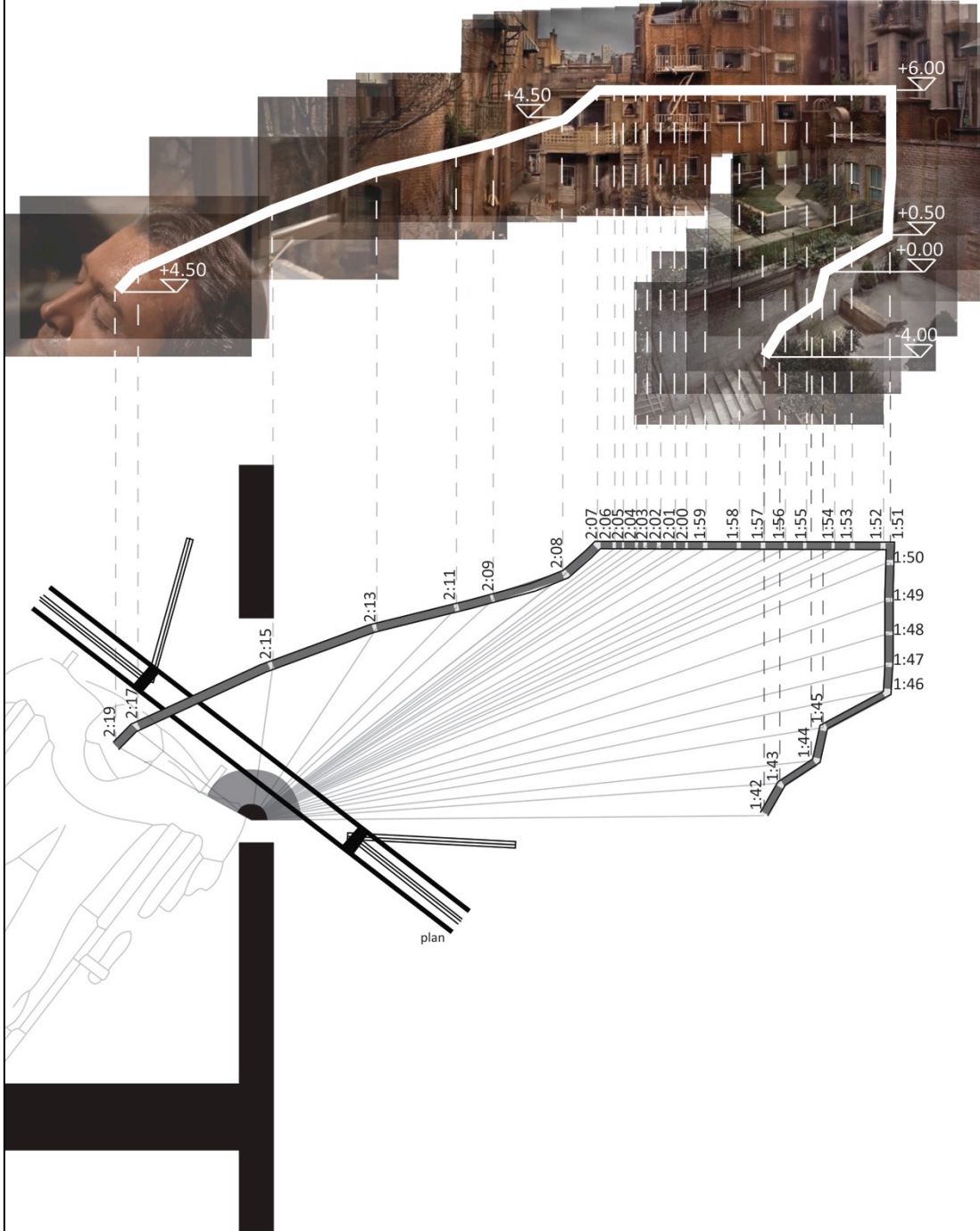
Filmin giriş sekansları filmin kurgusu ve olay örgüsünün habercisi gibidir. Filmin başlangıcında 1 dakikalık bir jenerik, arka fon olan pencerenin üzerinde akar. Sonrasında 1:32 ve 1:42 saniyeleri arasında, *kadraj yakınlaştırma (zoom-in)* hareketiyle Şekil 5.11'de gösterildiği gibi pencerenin çerçevesinin içine yaklaşır ve pencere kasasının sınırlarından kurtulur.



Şekil 5.11 : *Arka Pencere*'nin başlangıç sekansından fotogramlar.

Özgürleşen *kadraj*, 1:42 ve 2:19 saniyeleri arasındaki ikinci tek çekim olan ilk *plan-sekans* süresince Şekil 5.12'deki gibi pencereden gözüken arka bahçeyi. Pencereden aşağıya bakışla başlayan *pan* ve *tilt* hareketleri, *kadrajın* farklı hızlarla etraftaki apartmanların yüzeylerinde gezinmesiyle devam eder ve en sonunda pencerenin iç yüzeyindeki odada bulunan Jefferies'in yüzünde son bulur. Bu çekim boyunca kamera farklı hızlarla, yatay ve dikey ilerleyerek bazı alanlara odaklanılmasını sağlar. Kameranın bu hareketi filmin devamında odaklanılacak olan pencereler üzerindeki vurguyu artırır. Şekil 5.12'de üst kısımda filmin ikinci sekansından saniyede bir yakalanmış, saydamlığı artırılarak üst üste bindirilmiş *fotogramlar*

bulunmaktadır. Bu karelerin birbirinden koparak saydamlaştığı noktalar kameranın hareketinin hızlandığını; üst üste binerek opaklaştığı alanlar ise kameranın hareketinin yavaşladığını göstermektedir.



Şekil 5.12 : Arka Pencere'nin ilk plan-sekansından ritmik fotogramlarla oluşturulan izlek.

Üst üste *fotogramların* merkezlerinin birleştirilmesiyle şekilde görülen beyaz kesit çizgisi oluşur. Bu kesit kameranın dolaştığı alanlar arasında bir yükseklik ilişkisi

kurulmasını sağlayarak, mekânların Jefferies'in gözüyle olan kot farklarının okunmasını sağlar. Altında oluşturulan bir mimari plan-kesit ile bu ilişkinin vurgusu artırılabilir. İlk olarak, fotoğrafların merkezlerini bağlayan çizgi aşağıya taşınmıştır. Jefferies oluşturulan çizimde tekerlekli sandalyesinde gözükmektedir. Siyah taralı alan, kesit düzleminde Jefferies'in bakışının konumunu ve dışarıdaki izlek çizgisiyle olan ilişkisini göstermektedir. Siyah taralı alana oturtulan pencere ise plan düzleminde çizilmiştir ve Jefferies'in bakışı, kamera ve görsel izleğin ilişkisini plan düzleminde gösterir. Pencere planının önünde bulunan kamera, gri taranmış açı boyunca plan düzleminde bir çekim yapar. Gri alandan uzanan ışınlar ise *fotogramların* merkez noktalarıyla ilişkilenen kameranın kayıt merkezleridir. Bu ışınlar sayesinde, *fotogramların* merkezlerinin birbirlerine yaklaşıp uzaklaştıkları alanlar gözlenmiş olur. Işınların görsel izlekle kesişim noktalarına yazılmış filmin saniyeleri kamera hızının daha anlaşılır olarak okunmasını sağlar. Şekilde görüldüğü gibi bazı saniyeler birbirinden uzaklaşırken bazı saniyeler birbirine yaklaşır. Kameranın taradığı alan ve bu alanı taradığı hız ile filmdeki mekân ve zaman deneyimi kurgulanmış olur. Kamera farklı hızlarla giderek, filmin mekaniğindeki zamanın ekrana yansıtıldığında farklı hızlarla deneyimlenmesinin sağlar. Bununla ilişkili olarak kameranın yavaşladığı alanlardaki mekânlar ve olaylar görünür hale gelir, opaklaşır.

İlk *plan-sekansın* Jefferies'in terlemiş yüzünde bitmesinden sonra, Şekil 5.13'te gösterilmiş olan ikinci *plan-sekans* pencere kasasının hemen yanındaki termometrenin *yakın plan* çekimiyle başlar ve sonrasında dışarıya kayar. Arka bahçeye bakan yandaki apartmana ait olan pencereden evin içindeki karakterler gözükmektedir.



Şekil 5.13 : *Arka Pencere*'nin ikinci plan-sekansı.

Pencerenin yanındaki apartmandan bir daireyi çerçeveleyen *kadraj*, Şekil 5.14'te gösterilen dördüncü *plan-sekansın* başlangıcında Jefferies'in karşı apartmanından bir pencereye odaklanır. Yine *pan* ve *tilt* hareketleriyle mekânı tarayan *kadraj*, öncelikle karşı apartmanların pencereleri üzerinde duraksar ve komşuların olağan yaşantılarına dâhil olur. Kamera arka pencereden bakarken Jefferies'in bakışına dönüşür. Dolayısıyla, gezinme hareketini Jefferies'in görme sınırlarında yapar, sadece Jefferies'in bulunduğu konuma göre algılanan görselleri ve sesleri izleyiciye aktardığı görülür. Bu da Jefferies'in gözetleyici bakışının izleyiciye aktarılmasını sağlar. Bu sayede izleyici de kendisini farklı evleri gözetlerken bulur. Kameranın Jefferies'in bakma ve görme sınırlarına eklediği tek yeni özellik karşı apartmandaki pencereler *yakınlaşıp uzaklaşmaktır*. Filmde bakış cephelere yaklaşır fakat cephelerden içeri giremez; sadece dışarıdan, Jefferies'in görebildiği kadarını izleyiciye aktarır. Duvarlar, pencereler, panjurlar, korkuluklar ve perdeler gibi elemanlar gözlenen mekânların gizemini artırır. Bu anlamda film tarihçisi Belton (1988), *Arka Pencere*'deki mekân temsiline ve anlatısının yarı teatral yarı sinemasal olduğunu söyler. Mekânın katı ve bütünleşik olması, *kurgulama*, *çerçeveleme* ve *kamera hareketi* gibi sinematografik teknikler kullanılarak soyut, psikolojik ve sinemasal bir film mekânına dönüşür. Kamera gezinirken ışıkların teatral bir şekilde kararması ve parlamasıyla, farklı sahneler olan pencereler üzerinde geçişler yapar. Bu anlatı şekli perde kullanılmayan tiyatrolardaki ışıkla sahneler arası geçiş yapmaya benzer. Tek bir set üzerinden çekiliyor olması ve mekânların birlikteliği *Arka Pencere*'ye teatral özellikler kazandırır. Set bu kadar sabit bir mekânken aynı zamanda görünmeyen arka mekânlara da referans verir. Yani setin görünmeyen kısmı filmin *alan-dışının* bir parçasıdır. *Kadrajın* hareketli olması onu bir yere kadar keşfetmeyi sağlar. Filmin bu teatral yapısı sayesinde, cephe boşluklarından görünmeyen mekânlar izleyici için gizemini korumaya devam eder.

Kameranın aşağı-yukarı *tilt* ve sağa sola yaptığı *pan* hareketleri *kadrajda* çerçevelenen ve izleyici için oluşturulan mekânın *alan-içini* belirler. Fakat bu *alan-içinde* gizli bir *alan-dışı* daha vardır. Bu da filmin teatral bir kurgusu olmasından, pek çok tiyatro sahnesinin aynı mekânda anlatılar sunmasından gelir. Kameranın *pan* ve *tilt* hareketleri ve durmaksızın *kadrajın* bu hareketinin farklı hızlarla alanı çerçevelemesi bu teatral etkiye sinema etkisini ekler. Bu sayede filmin *alan derinliği* artar, film pek çok katmandan ve zamansallıktan oluşmaya başlar.

5.1.4 Kaydırmalı çekim: *Nefret*'le Javal evininin planını çizmek

Kayırmalı çekim (dolly) kameranın mekân içerisinde dolanarak mekânı farklı açılardan ve konumlardan tek *sekans* içerisinde kaydetmesinin sağlar. Bu sayede *yakın planlar uzak planlarla* üst üste biner ve birbirine dönüşür. Bu sayede izleyicinin mekânda gerçekten dolaşmış gibi hissetmesi sağlanabilir. *Plan-sekansta*, kesintisiz tek çekimde farklı açılardan mekânı deneyimlemek izleyiciyi mekânın bir parçası haline getirir. Graafland ve Hauptmann (2012) hareketli kameranın bakış noktasını özgürleştirdiğini ve çekimleri geçicileştirdiğini söylerler. Geçicileşen çekimler gerçek görme deneyimiyle ilişkilendirir ve kesintisiz görme süresince izleyici gördüklerini kameranın izlediği üzerinden bütünsel olarak okur.

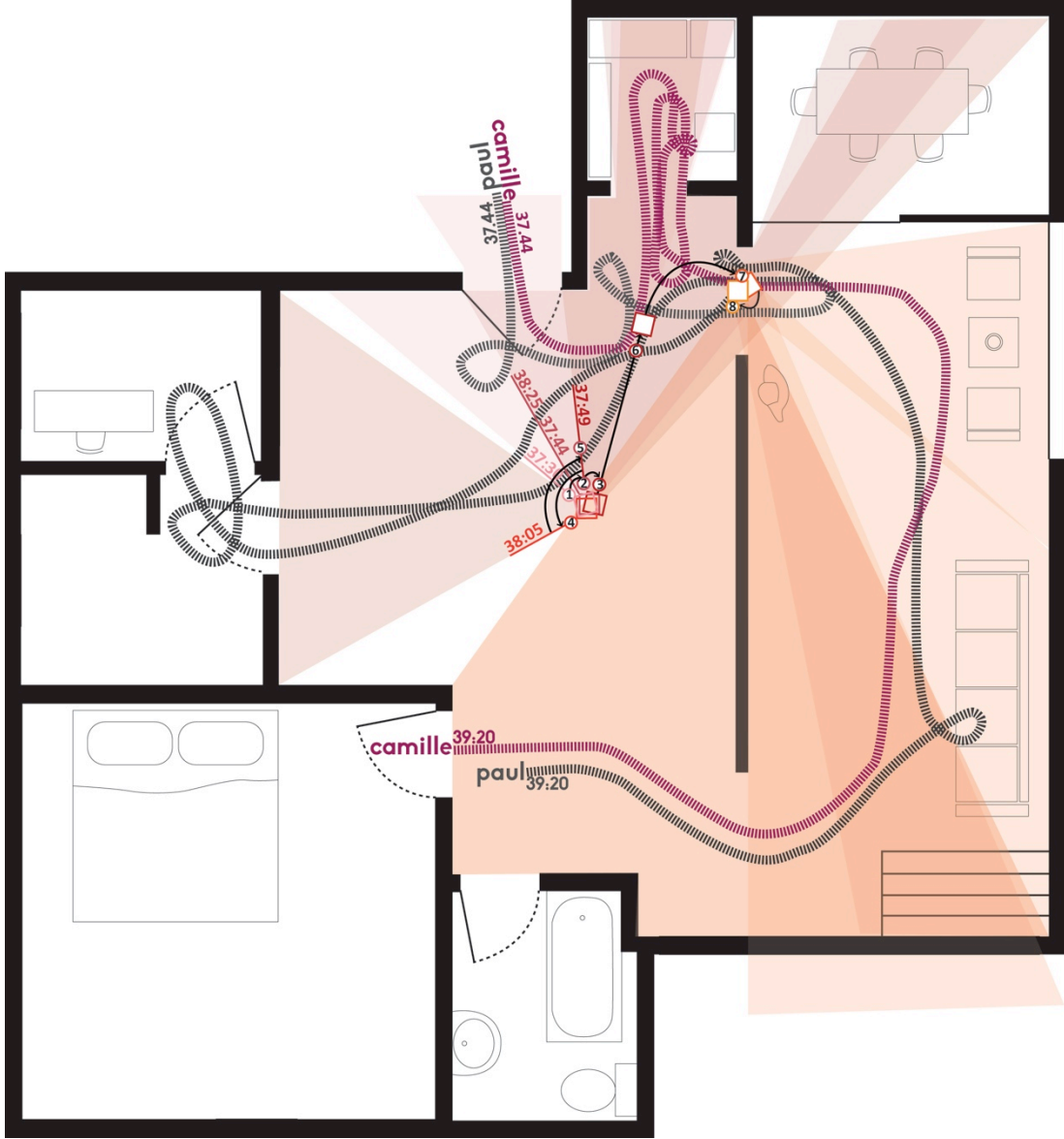
Jean-Luc Godard'ın *Nefret (Le Mépris)* (1963) filminde ana karakterler olan çift Camille ve Paul Javal'ın evi *kayırmalı çekimin* bu etkisini örneklemek amacıyla incelenebilir. Film, senaryo yazarı Paul Javal'ın yeni aldığı bir iş ve beraberinde evliliğinde gelişen sorunları ele almaktadır. Javal çiftinin evliliklerindeki gerginliğin ve çiftin arasındaki tartışmanın izleyiciye sunulduğu ilk mekân evleridir. Evin ilk defa izleyiciye dolaştırıldığı, filmin 37:45 ve 39:20 dakikaları arasında, 1 dakika 35 saniye boyunca süren kesintisiz bir çekim çiftin genel gerginliğini ve evin bu gerginlik üzerinden izleyiciye dolaştırılmasını sağlar.

Evdeki dolaşım boyunca Camille ve Paul farklı rotalarla evde gezinirken, kamera da onlarla birlikte üçüncü bir kişiymiş gibi evde bulunur. Bazı durumlarda çiftle beraber hareket eder, bazı durumlarda bir karakterin peşine takılır, bazı durumlarda ise uzaktan onları izleyen biri gibi davranır. Bu sayede izleyici kendisini filme ait bir karakter gibi hisseder ve kamerayla beraber evi keşfe çıkar. Kamera kesintisiz tek çekim boyunca farklı sahneler olan evin odaları/alanları arasında gezinmekte ve kurguyu bu hareket üzerinden izleyiciye aktarmaktadır. *Kadrajın* insan gözü hizasında olması, durmaksızın ve farklı yönlere bakarak hareket ediyor olması, izleyiciyi gerçek görme deneyimine yaklaştırır. İzleyici karakterlerin evi kullanma şekilleri ve *kadrajın* hareketleri üzerinden mekân kurgusunu tamamlar.

Hem kameranın hem de kameranın hareketini yönlendiren karakterlerin hareketleri üzerinden elde edilen ipuçlarıyla Şekil 5.15'teki katmanlı mimari plan çizilmiştir. Şekil 5.15'te çiftin ve kameranın dolaşım rotaları çizilmiştir. Kırmızı kesikli çizgi Camille'in, gri kesikli çizgi ise Paul'ün evin içindeki dolaşımını gösterir. Hareket

başladığında kamera evin merkezindedir. Şekilde görüldüğü gibi kameranın *sekansın* hangi saniyesinde hangi yöne doğru döndüğü işaretlenmiştir. Bu dönme hareketlerine göre oluşan kameranın *alan derinlikleri* plana işlenmiştir. Bu taralı alanlara bazı durumlarda Camille'in bazı durumlarda ise Paul'ün girdiği görülür, bazı durumlarda ise kamera boşluğa bakar. Plana işlenen ilk 5 numara boyunca kamera bulunduğu konumu değiştirmez sadece kendi etrafında döner. Sonrasında 6 numaralı konuma, sonra 7'ye doğru kayar, sonra yine bulunduğu konumda 8 numaralı bakışa doğru döner ve evde geçen ilk *plan-sekans* Şekil 5.16'da görüldüğü gibi sonlanır. Bu tek çekim sayesinde izleyici evin yerleşimi ve karakterlerin evi kullanımıyla ilgili bilgi kazanır. Kameranın hareketiyle *yakın plana* giren dokular sayesinde ise evi *dokunsar*.

Grosz (1997)'ye göre film izleyiciye mekânın hareketli bir haritasını sunar. Yükseklik, boyut, açı, bakışın ölçeği, hareketin hızı gibi değişimler film *çekiminde*, *kurguda* ve *kamera hareketlerinde* bir araya gelirler. Şekil 5.15'te oluşturulan plan izleyiciye kamera ve *kurgu* tarafından sunulan ama izleyicinin kendi tamamladığı bir mekân haritasına dönüşür. İzleyicinin bu haritayı tamamlaması ise kendini filmin içinde hissetmesiyle olur. Grosz (1994) bedeninin mekânı doğrudan doğruya duyularla değil bulunduğu konumla kavradığını vurgular. Bedenin nesnelere arasındaki konumuna bağlı perspektifi bedeninin kendini mekânda konumlandığı pozisyonu temsil eder. Bu *plan-sekansta* da kamera filmin içinde izleyicinin bedeni olarak konumlanır. Kameranın bakışı, izleyicinin bakışına dönüşür. İzleyici kameranın onu yönlendirdiği şekilde gezerek evin planını birbiriyle ilişkilendirir. Bu bir tür *montaj* etkisi gibidir. Çekimde herhangi bir *kesme* bulunmamasına rağmen, mekânsal bütünlük kameranın dolaşımı izleyici filmi izlediği anda bedenleşince tamamlanmış olur.



Şekil 5.15 : *Nefret*'de plan izleği çizimi.

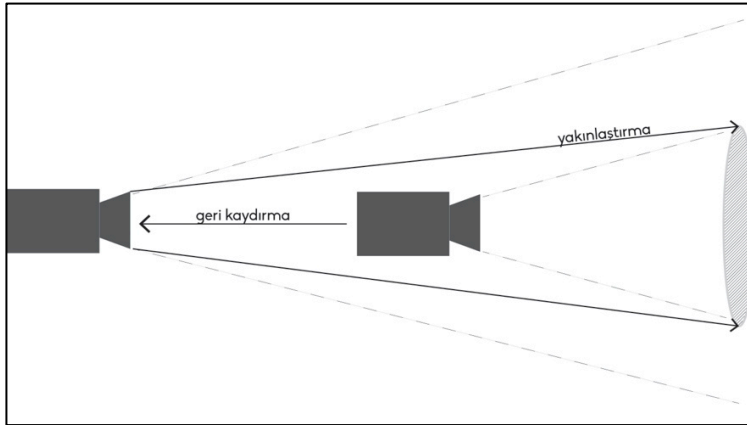


Şekil 5.16 : Nefret’de kameranın 7 ve 8 numaralı bakışları arasındaki hareketinin kolajı.

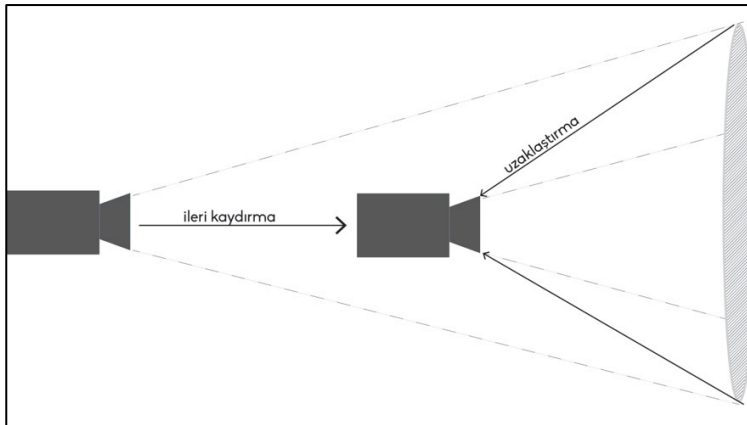
5.1.5 Kaydırmalı yakınlaştırmmanın montajı: *Vertigo*'nun kesitini çizmek

Montaj, 4. Bölümde ele alındığı gibi sinemada süreksizliğin devreye girmesiyle ortaya çıkmıştır. Sinematografik üretimde önce kayıt parçalarının *fragmanlara* parçalanıp daha sonra yeniden *sekanslar* şeklinde bir araya getirilmesiyle yeni bir mekân *kurgusu* yaratılır. *Montaj sekanslarında* izleyici kendisine sunulan parçalar arasında bağlantılar kurma ve yorumlama imkânı bulur. Bu sayede kendisine sunulan mekân ve zaman parçalarından bütünsel bir mekân deneyimi üretir.

Kayırmalı yakınlaştırma tekniği mekânın kameranın yönünün tersi yönünde bir *yakınlaştırma/uzaklaştırma* yapılmasıyla elde edilir. Bu sayede kaydedilen mekânın formuyla oynanır, derinleşip uzuyormuş yada basıklaşıp kısalıyormuş etkisi yaratılabilir. Şekil 5.17 ve Şekil 5.18'de kaydırmalı yakınlaştırma diyagramları görülmektedir. Şekil 5.17'de kamera geri kaydırılarak görüş açısı genişlese de aynı anda yakınlaştırılarak bakış noktası daraltılır. Böylece mekânda bir daralma etkisi yaratılır.



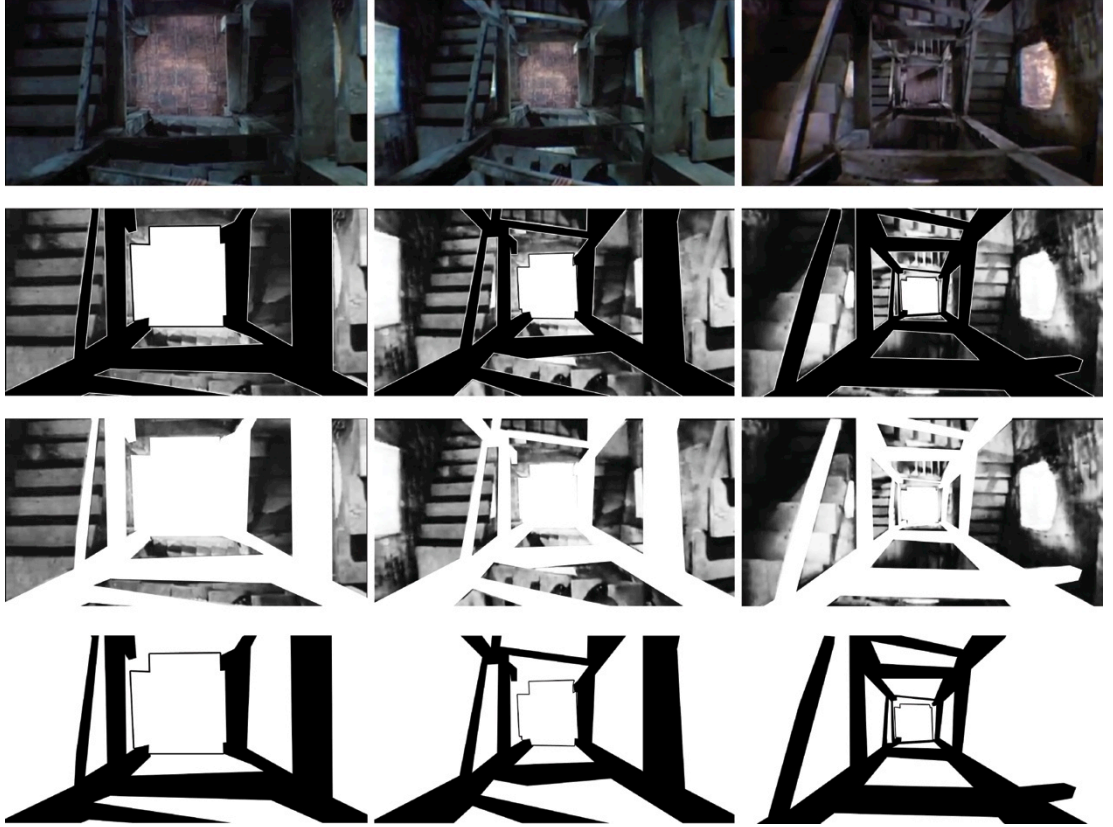
Şekil 5.17 : Geri kaydırma - yakınlaştırma.



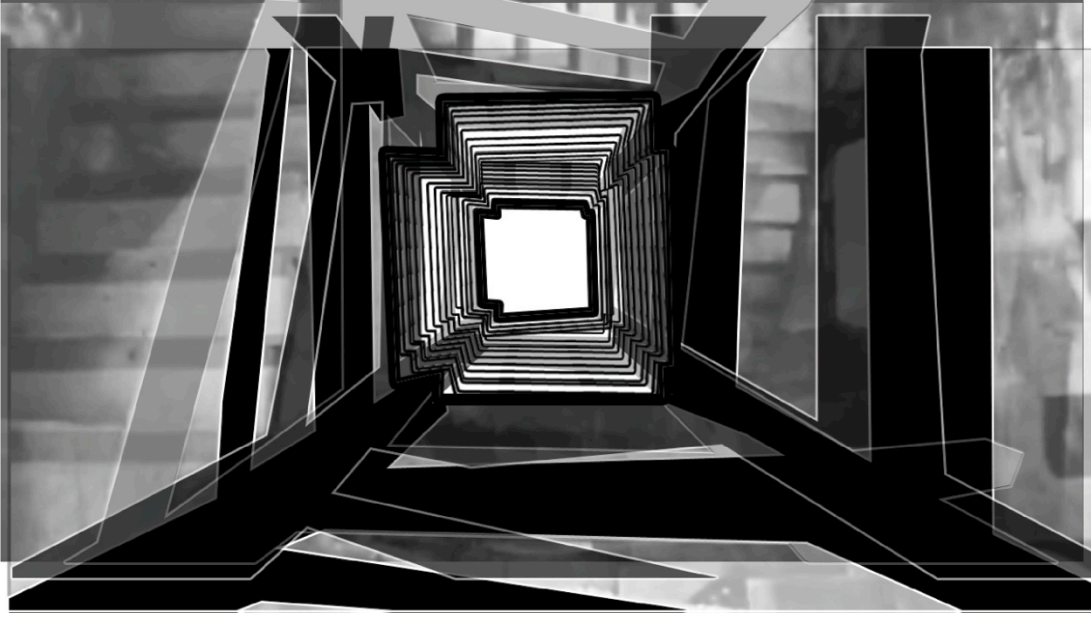
Şekil 5.18 : İleri kaydırma – uzaklaştırma, *Vertigo* etkisi.

Şekil 5.18’de ise *Ölüm Korkusu (Vertigo)* (1958) filminde Alfred Hitchcock tarafından ilk defa kullanılmış olan *kaydırmalı yakınlaştırma (dolly zoom)* görülmektedir. Hitchcock bu tekniği *Vertigo* (baş dönmesi) hastalığını izleyiciye hissettirmek için kullanır. Filmin ana karakteri olan John Ferguson yükseklik korkusu nedeniyle bu hastalığa yakalanır. Madeline Elster karakteri ise filmde intihara eğilimli bir karakter olarak aktarılmaktadır. Madeline’in intihar etmek üzere tırmandığı kilisenin çan kulesi, ardından kuleye tırmanan John’un hastalığını tetikler. Çan kulesinin merdivenlerine tırmanan Madeline’in peşinden giden John merdivenlerden aşağı baktığında, kameranın bakışı John’un bakışına dönüşür ve *kaydırmalı yakınlaştırma (dolly zoom)* tekniğiyle bakılan merdiven boşluğu John’un *Vertigo* hastalığını filmde üretmek için kullanılır.

Şekil 5.19’da görüldüğü gibi kamera merdiven boşluğunda aşağı doğru ilerlerken eşzamanlı olarak *uzaklaştırma* yapılır. Bu sayede mekân Şekil 5.20’de görüldüğü gibi aşağıya doğru uzar, merdiven yükseliyormuş gibi gözükür. Bu çekimden önce John’un gösterilmesi bu bakışın John’un gözünden yaşanmasını sağlar: Kamera John’un bedenine girer, izleyici de kendisini filmde John olarak bedenleşmiş bulur.



Şekil 5.19 : *Vertigo*’da kaydırmalı yakınlaştırma.

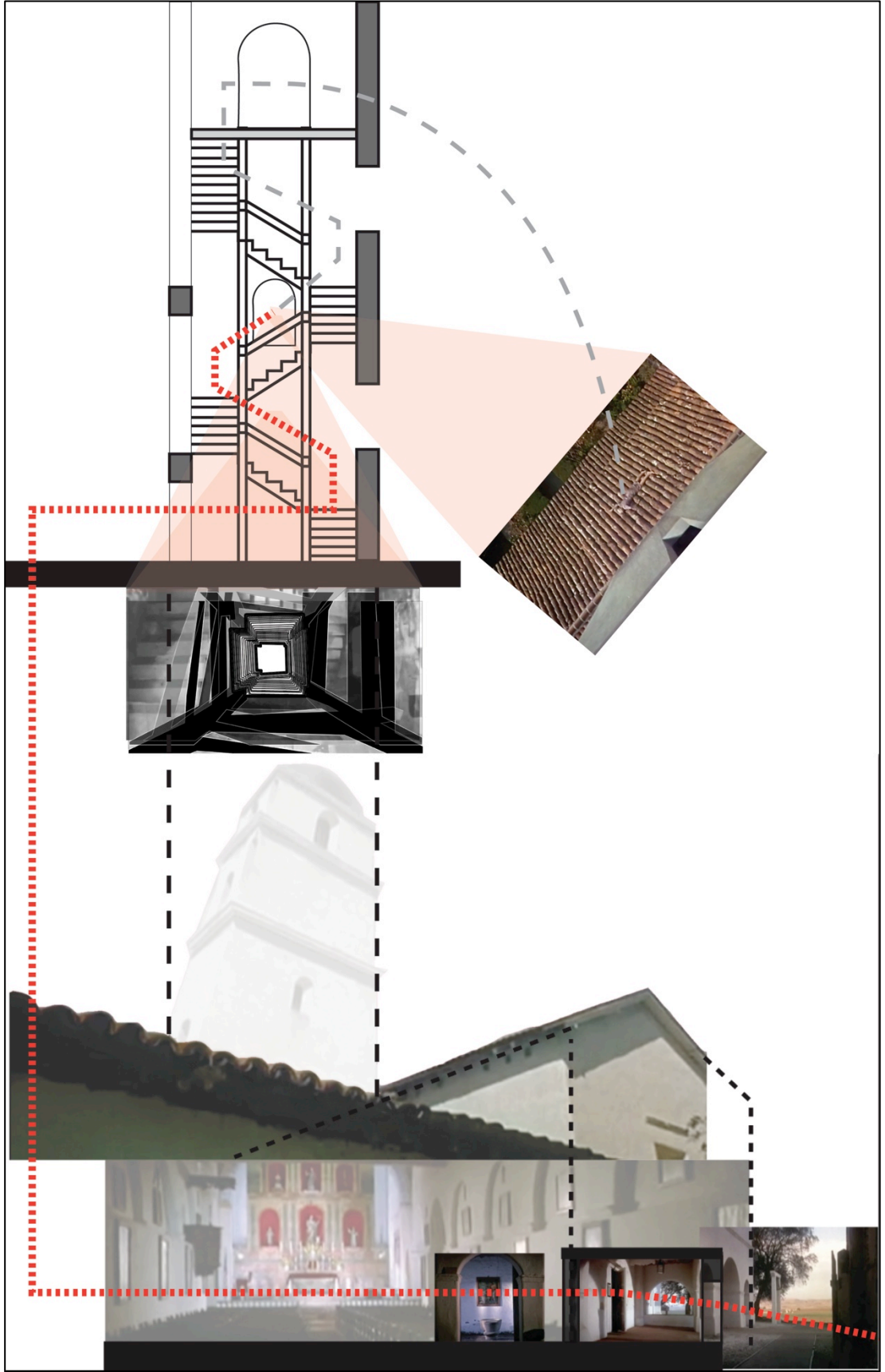


Şekil 5.20 : *Vertigo* etkisi.

Şekil 5.21’de Madeline’in çan kulesine koşmasıyla başlayan *montaj sekansı* görselleştirilmiştir. Filmde *kadrajın* tamamına oturan parçalı imajlar, ölçekleri değiştirilerek birbiriyle birleştirilmiştir. Bu sayede *montajın* yarattığı sürekli parçalı görüntülerin izleyici tarafından bir araya gelişi aktarılmıştır. Turuncu kesikli çizgi John’un bu sekans boyunca hareketini gösterir. Parçalı mekân kolajları da filmde onun bakış açısıyla gösterilen görüntülerdir. John’un hareketini takip eden izleyici John’la beraber kiliseye girer ve kuleye tırmanmaya başlar, bu sayede kulenin yüksekliği bir kesit üzerinde okunur hale gelir. Yükselme etkisi merdiven tırmanmayla ve araya *kaydırmalı yakınlaştırmaların* girmesiyle verilir. Bu sayede filmde oluşturulan kesitin endişe yaratan deneyimi izleyiciye ulaştırılır.

"Hitchcockçu montaj gündelik, önemsiz bir nesneyi yüce bir Şey düzeyine çıkarır. Sırf biçimsel manipülasyon yoluyla, sıradan bir nesneye endişe ve tedirginlik halesi yükler" (Zizek, 2012).

Kaydırmalı yakınlaştırmayla merdiven boşluğu hareketli hale gelir, deforme olur. Parçalı bakışların bu teknikle ilişkilendirilmeleriyle filmde yaratılan merdiven mekânının tedirginlik verici ve baş döndürücü etkisi izleyicide beden bulmuş olur.



Şekil 5.21 : *Vertigo*'da izleğin çizimi.

5.2 Bölüm Sonucu

Bu bölümde sinematografik üretimin izleyiciyle buluşması ve sonucunda izleyici tarafından deneyimlenerek yeniden bir üretime dönüşmesi ele alınmıştır. İlk olarak izleyicinin film ile buluştuğu mekân (ev) incelenmiştir. Bu mekânda projeksiyondan gelen, filmin yansıma formundaki hareketi haricinde her şey hareketsizdir. İzleyicinin ekrana belirli bir mesafeden bakması ve dokunamaması, onu bir *gözetleyiciye* dönüştürür. Bu hareketsiz bakışı hareketlendiren filmin izleyiciye sunduğu mekân ve zaman izleği ise onu bulunduğu sabit mekândan kopartarak filme dâhil eder ve bir *yolcuya* dönüştürür. İzleyici gezdiği ve beden bütünlüğüyle duyumsadığı film mekân ve zamanını bu sayede kendisi yeniden üretir. İzleyicinin yaptığı bu yeniden üretimi tetikleyen bazı teknikler filmler üzerinden ele alınarak bu tekniklerle izleme eylemi sırasında mekân ve zaman deneyiminin nasıl yeniden oluşturulduğu incelenmiştir. Ele alınan teknikler ve imkânları kısaca şöyle özetlenebilir:

1. *Uzak plan*: Jacques Tati'nin *Amcam (Mon Oncle)* (1958) filminde 10:50 ile 11:50 dakikaları arasında geçen Monsieur Hulot'nun Paristeki evinin *uzak plan* cephe kaydı ile ele alınmıştır. *Uzak plan* izleyiciye filmin dışında olduğunu hissettirir, izleyici filmdeki mekânı dışarıdan seyreder ve görünmeyen iç mekânı kendisi *kurgular*. Bu sayede filmde verilen hareket üzerinden ipuçları yakalayan izleyici, *kadraj* dışında kalan görünmeyeni kendisi tamamlar.

2. *Dekadraj*: Wong Kar-wai'in *Aşk Zamanı (In the Mood for Love)* (2000) filminde *dekadrajın* yarattığı etki incelenmiştir. Filmde kullanılan mekânın iç sınırları *kadrajın* içinde ikinci bir *kadraj* oluşturur. İzleyici kendisini *kadrajın* içinde yani *alan-içine* ait ama iç mekandaki çerçevelerin dışında yani *alan-dışına* ait hisseder. İzleyicinin mekânın içinde çerçevelenen olayları dışardan izlemesi, ona filmin içindeki olayları gözetliyormuş hissi verir. Ayrıca *kadrajın* olay örgüsünden çok mekânın dokularını, malzemelerini ve ışıklarını ön plana çıkartarak çerçevelemesi izleyicinin filmdeki mekânı dokunsayarak, çağrışımlarla yeniden üretmesini sağlar.

3. *Pan ve tilt*: Bu tekniklerin incelemesi Alfred Hitchcock'un *Arka Pencere (Rear Window)* (1954) filminde 1:42 ile 2:19 dakikaları arasındaki *plan-sekans* üzerinden yapılmıştır. Kameranın konumu değişmeden plan ve kesit düzleminde döndürülerek

hareket ettirilmesiyle aŐađı-yukarı ve sađa-sola kaydırmalar yapılarak *kadrajın* iine alınan *alan-iinin* sınırları belirlenir. Bu sayede *alan-dıŐında* kalan alan her kamera hareketinde farklılaŐır, i ve dıŐ arasındaki sınırlar s¼rekli deđiŐir. *Kadraj* giren nesnelerin ¼leklerinin kameranın bu hareketine bađlı olarak deđiŐmesiyle *kadraj* iine *yakın* ve *uzak planlar* eŐzamanlı olarak alınmıŐ olur. Bu izleyiciye sunulan mekânın *alan derinliđini* arttırır, izleyici *alan-iini* ok katmanlı okur. *Pan* ve *tilt* hareketinin hızı filmin mekanik zamanını ŐaŐırtmaya uđratır bu sayede, her alanı farklı hızlarla tarayan *kadraj* yeni bir zaman d¼zlemi ¼retmiŐ olur.

4. *Kaydırmalı ekim*: Jean-Luc Godard'ın *Nefret (Le M¼pris)* (1963) filminde, 37:45 ve 39:50 dakikaları arasında Javal evinde geen ilk *plan-sekans* incelenerek ele alınmıŐtır. *Kaydırmalı ekimde* kamera hareketlidir, d¼nerek ve mekânda ilerleyerek kayıt yapar. *Kaydırmalı ekim*, *Arka Pencere* ¼rneđinde olduđu gibi *yakın* ve *uzak planın* aynı *kadrajda* eŐ zamanlı g¼sterilmesini sađlar. Kameranın hareketinin her deđiŐiminde *uzak plan* ve *yakın planlar* farklı Őekillerde ¼st ¼ste binerek farklı *alan derinlikleri* oluŐtururlar. İzleyiciye bu sayede gerek g¼rme deneyimine yakın bir deneyim sunulur, izleyici kameranın kendisine sunduđu rota ¼zerinde bir *yolcuya* d¼n¼Ő¼r.

5. *Kaydırmalı yakınlaŐtırma*: Alfred Hitchcock'un *¼l¼m Korkusu (Vertigo)* (1958) filmindeki an kulesi merdiven sahnesi ¼zerinden incelenmiŐtir. *Kaydırmalı yakınlaŐtırma*, kameranın kayma y¼n¼n¼n tersi y¼n¼nde bir *yakınlaŐtırma* veya *uzaklaŐtırma* yapılması ile elde edilir. Bu teknik mekânın derinliđini deforme eder, mekânın boyutlarının aynı anda hem uzamasını hem de daralmasını sađlar. Bu sayede bu incelemede olduđu gibi izleyicide baŐ d¼nmesi yaratır. Bu teknik aracılıđıyla g¼rme deneyimi ¼zerinden izleyicinin b¼t¼n bedeni filmde sunulan deneyime dâhil olur. İzleyici daha ¼nce yaŐamadıđı bir g¼rme deneyimi ile filmi duyumsarken *Vertigo* etkisiyle mekânı dokunsa. Bu etkinin bir *montaj sekansı* iinde verilmesi izleyicinin merdivenin deneyimini b¼t¼n mekânın kesitiyle iliŐkilendirmesini beraberinde getirir.

6. SONUÇ

Mekân ve zaman bedeninin bütünsel deneyimi ile var olur. Bu bütünsel deneyim bedeni, mekân ve zamanla bir bütün olan *beden imajı* olarak var eder. Araştırmada bir mekân ve zaman üretme aracı olarak sinematografik üretim ele alınmıştır. Sinematografinin mekânı ve zamanı beden dışında mekanik olarak kaydetmesi ve yeni bir mekân ve zaman üretmesi üzerinde durulmuştur. Filmde saklanan bu üretimin izleyiciyle buluşma anında bir deneyime dönüşerek izleyicide *bedenleşmesi* ve izleyici deneyimiyle yeni bir üretime dönüşmesi incelenmiştir. İzleyicinin filmde sunulan yeni mekân ve zaman üretimine dâhil olarak filmi kendisinde üretmesini tetikleyen teknikler araştırılarak, film incelemeleriyle potansiyelleri ortaya konulmuştur. Araştırmanın üzerinden bir kere daha geçilerek bu anlamda yapılan çıkarımlar sonuçlandırılabilir.

İlk olarak bedeninin mekân ve zaman deneyimi ele alınmıştır. İnsanın psiko-somatik bir özne olması beden, ruh ve zihin bütünlüğünü ifade eder. Mekân ve zamanda var olan ve deneyimleriyle mekânı ve zamanı kendinde var eden özne, bu anlamda Merleau-Ponty'nin *beden imajı* kavramı ile ele alınmıştır. *Beden imajı* (kısaca beden) bütün duyularının ve kaslarının birlikteliğiyle içinde bulunduğu mekânı ve zamanı deneyimler ve bu deneyim üzerinden anılar üretir. Bu algı ve anı üretimine Bergson ve Deleuze'ün ele aldıkları *sıçramalı zaman* kavramıyla bakıldığında, beden her şimdi anında yeni bir mekânsal deneyim üretir ve onu kendi geçmişinde barındırır. Bu geçmiş, şimdi anından kopuk değildir; her anımsama anında sıçramalar yaparak şimdiye geri dönüş yapar. Bu da zamanın bir bütün olarak bedeninin mekân deneyimini barındırmasını sağlar. Yani beden, mekân ve zaman birbirleriyle var olur ve birbirlerini var ederler.

Sonraki bölümde, 2. Bölümde ele alınan mekân ve zaman üretiminin beden dışında yapılmasını, mekân ve zamanın temsil edilmesini sağlayan bir araç olarak sinematografi ele alınmıştır. Hareketin kaydedilmesi olarak tanımlanan sinematografinin öncelikle tarihsel keşif süreci araştırılmıştır. Kameranın kayıt mekanizmasının ilk denemesi, görme deneyiminin bedeninin dışında gerçekleşmesini

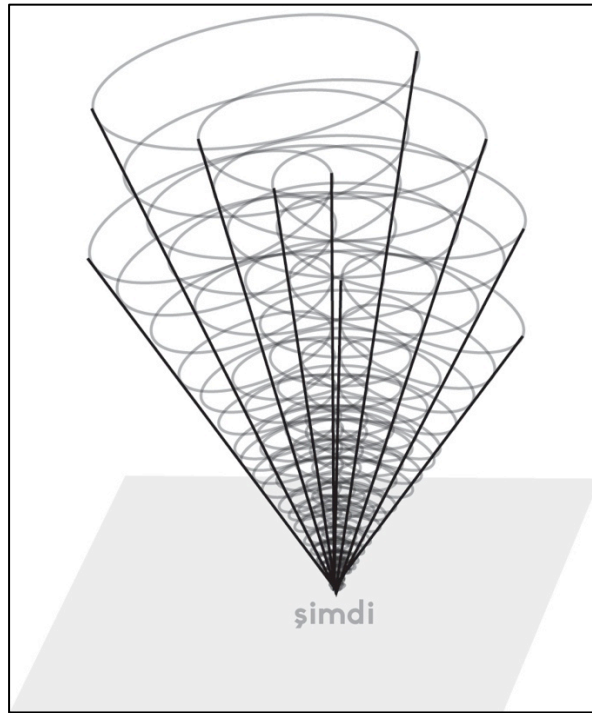
sağlayarak mekânı yansıma yoluyla başka bir mekân içine taşıyan camera obscurayla ortaya çıkar. Bu tekniğin sinemaya doğru evrilme aşamalarında perspektif resimde ve fotoğraf makinesinin mekanizmasında kullanıldığı görülür. Fakat süreçte kullanılan tekniklerde mekân, hep bir zaman noktasında dondurulmaya çalışılmış; mekân deneyimi zamandan ve bedenden kopartılmıştır. Sinemanın diğer mekân üretimlerinden farkı ise zamanı, yani hareketin kendisini kaydetmesi ve yeniden tasarlamasıdır.

4. Bölümde sinematografik üretimin farklı aşamaları incelenerek, bu aşamalarda kullanılan araç ve teknikler ortaya konulmuştur. Kamera tarafından kaydedilen mekân bir *kadraj* içinde çerçevelenir. Bu *kadraj* içinde kalan alan *alan-içi*, ve kadraj dışında kalan alan *alan-dışı*; filmde izleyiciye sunulan mekânın sınırlarını belirler. Bu sınırlar kameranın konumuna, bakış açısına ve hareketine göre farklılaşır. Her farklılaşma farklı bir *alan-içi* ve *alan-dışı* yaratır. Sabit kamerayla yapılan kayıtlarda *uzak* veya *yakın plan* olarak *alan-içini alan-dışından* ayıran çizgi sabitleşir, *alan-içindeki* nesne ve mekân ilişkileri gösterilir. Kameranın hareket etmesiyle ise *planların* birbiri içine geçmesiyle *alan-içi* ve *alan-dışı* arasındaki sınırlar muğlaklaşır. Bu şekilde kameranın hareketli olmasıyla tek çekimde yapılan kayıtlarda bir tür *montaj* etkisi yaratılmış olur. Farklı kayıtların *montajlanmasıyla* ise *fragmanlar* aralarında ilişkiler ve geçişler oluşturularak bir *kurgu* çerçevesinde bir araya getirilir. *Montajlanan* parçaların birleşme şekilleri parçalı kayıtlardan bir bütün mekân oluşturulmasını sağlar; bir araya geliş şekilleri ve aralarında kurulan ilişkilerle filmde çizgisel olmayan yeni bir zaman boyutu oluşturur.

Sinematografik üretim izleyiciyle buluşma anında ise mekanik ortamdan çıkarak bir deneyime dönüşür. Filmde izleyicinin yeni bir üretim yapmasını tetikleyen tekniklerden *uzak plan*, *dekadraj*, *pan* ve *tilt*, *kaydırmalı çekim* ve *kaydırmalı yakınlaştırma* ele alınmıştır. Bu teknikleri incelemek için daha çok mimari mekânların deneyiminin aktarıldığı: *Amcam*, *Aşk Zamanı*, *Arka Pencere*, *Nefret* ve *Ölüm Korkusu* filmleri tercih edilmiştir. Bu sayede izlenen mekânın izleyici tarafından üretilen deneyimi mimari çizimlerin kolaj aracılığıyla katmanlaştırılmasıyla oluşturulan diyagramlar ile görselleştirilmiştir. Bu görselleştirmeler, incelenen tekniklerin izleyicinin mekânı kendi deneyiminde görmediği *alan-dışını* tamamlayarak ve *alan-içiyle* bütünleştirerek ürettiğini bulgulamıştır. Bu tekniklerle yaratılan mekânda görme duyusu başkalaşarak

dokunma duyusuna dönüşür, böylece izleyici filmde gördüklerini teninde ve kaslarında hisseder. Bu etki film izlenen mekâna herhangi bir hareket, bir doku veya bir koku verilmesiyle olmaz. Hareketli yansımalarla izleyiciye ulaşan film mekânını izleyicinin kendisi çağrışımları yoluyla tamamlayarak yeniden üretir.

Yapılan film incelemeleriyle örneklendirildiği gibi sinema, mimari mekânın deneyimini üretmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Mimari mekânın kendisi de bedenın zaman ve mekân deneyimini inşa eden bir araç olarak düşünülebilir. Beden içinde bulunduğu mekânla bir *dokuma* gibi bütünleşir, onun bir parçası haline gelir. Mimarlık da bedenın mekânla bütünleşme şekillerini tasarlar. *Yaşanmış mekân (lived space)* olarak ele alınan mimari mekân bedenın duyumsamalarını, deneyimlerini ve anılarını bir bütün olarak barındırır. Mimarlığın barındırdığı yaşantıya ait bu detaylar ona biricikliğini verir. Var olduğu yer ve zamanla ve barındırdığı insanlarla bir bütün olur, bağlamında anlamlanır. Araştırma süresince ele alınan koni metaforuna geri dönülürse, mimarlığın şimdi anından geçmişe uzanan konileri çoğalttığı söylenebilir. Bedenın her bulunduğu mekânla ilişkili olarak ürettiği anılar birbirlerine bağlanır ve şimdi anında deneyimlenen başka mekânlarla ilişki içine girerler. Bu durumda Şekil 6.1'de temsil edilmeye çalışıldığı gibi çok sayıda koni üst üste biter. Geçmişe uzanan koniler üzerinde AB arakesitleriyle temsil edilen anı-imgeler birbirleriyle ilişkilendirilir. Mimarlık anı-imgeleri bir arada, birbirleriyle ilişkili halde tutar.



Şekil 6.1 : Koni diyagramının çoğalması.

Deneyimi içinde barındıran, mekân ve zaman ilişkilerini kurgulayan mimarlık temsil edilirken sinematografik anlatımın kullanılması bu anlamda önemlidir. Sinematografik üretimin izleyiciyle bedenleşmesiyle yeni bir deneyim üretmesi, temsilin yaşayan ve *yaşanmış mekânı* içeren bir üretime dönüşmesini sağlar. Mimarlığın tasarım ve temsil araçları olan çizimlerin ve üç boyutlu maket ve modellerin imkânlarına sinematografik üretim yeni açılımlar getirebilir.

Mimari plan, kesit ve görünüş çizimleri mekânı iki boyuta indirgeyerek temsil eder, üç boyutlu ilişkiler bütünleşik olarak verilemez, mekânın zamansal ilişkileri okunamaz ve bedeninin mekânı deneyimine çizimde yer verilemez. Mimari maketlerde üç boyutlu ilişkilerin ve mekânsal kurgular çizimleri besler, bakan kişinin maket üzerinden hayal kurmasına ve mekânsal deneyimler üretmesine imkân tanır. Fakat makette malzemelerin sabit olması ve sınırların net olması bedeninin temsille kurduğu ilişkiyi sınırlandırır. Dijital modellerde de aynı şekilde sabit açılardan canlandırmalar yapılması, fotografik imajlar üretilmesi, izleyicinin yine donmuş tek bir bakış noktasından temsille ilişki kurmasını sağlar. Bu anlamda bu tekniklerin birlikteliğiyle oluşturulan kolaj çalışmaları, çoğul okumalar sağlayabilir. Fakat yine de araştırmada keşfedildiği gibi fotoğraf sadece yatay düzlemde bir mekân temsili oluşturur. Bu tekniklere sinematografik üretim dikey bir boyut ekleme potansiyeline sahiptir. Bu dikey boyut temsile *alan derinliği* kazandırarak izleyicinin temsile dâhil olmasını ve onu yeniden üretmesini sağlar. Çalışmada ele alınmış olan bu derinliği arttıran farklı *bakış açıları, dekadrajlar, kamera hareketleri ve montaj* teknikleri mimarlık temsiline bu anlamda katkı sağlayabilir. Sinematografik anlatım; mimari proje çalışma alanının belgelenmesi, mimari tasarım ve tasarımın sunulması aşamalarında kullanılabilir:

1. Çalışma alanının belgelenmesi sürecinde mekân potansiyellerini keşfetmek amacıyla farklı *bakış açıları* ve *kamera hareketleri* kullanılarak *yakın plan* ve *uzak planlarda* belgeleme çalışmaları yapılabilir. Bu sayede farklı detaylarda ve farklı hareketlerde alandan toplanan veriler tasarım öncesinde mimar tarafından izlendikçe yeni deneyimler üretir. Bu deneyimler üzerinden tasarlanacak olan mimari mekânın içine alanla ilgili yaşanmışlığın eklenmesini sağlayabilir.

2. Tasarım aşamasında film üretimi, tasarımın deneyimini üretmek için başlı başına bir teknik olarak kullanılabilir. Farklı görüntülerin *montajlanması* üzerinden mekânlar kurgulanabilir. Sonrasında mekânın fiziksel sınırları keşfedilmeye

çalışılarak maketler ve çizimler üretilebilir. Fakat sinemanın var olan mekânları kaydederek onlar üzerinden yeni üretimler yapıyor olması, mimarlığın hayal gücü ile öngörülmeven bir mekân tasarlama eğilimiyle zıt düşebilir. Bu bağlamda Villa Savoye'yı tasarlarken Le Corbusier'nin mekânın hareketli algısını sinematografiyi kullanarak tasarlaması gibi, tezde ele alınan teknikler üzerinden yeni mimarlık üretimleri geliştirilebilir. Farklı teknikler kullanılarak yapılacak denemelerle sinematografi, mekânın deneyimleri üzerine hayal kurmayı tetikleyebilir.

3. Sunum aşamasında ise diğer tasarım araçları olan mimari çizimler, üç boyutlu maket, dijital modeller ve foto kolaj çalışmalarına bir ek katman olarak filmler kullanılabilir. Tasarlanacak mekânda yaratılmak istenen deneyime ait detaylar film olarak kurgulanıp, diğer temsil teknikleriyle *montajlanabilir*. Çizimlerin, model ve maketlerin üzerine farklı deneyimler üreten filmler yansıtılabilir. Üç boyutlu dijital modellerde sinematografik teknikler kullanılarak, tasarlanmak istenen deneyimi aktarmak üzere hareketli izlekler yaratılabilir. Farklı temsil tekniklerinin sinematografik üretim ile birlikteliğiyle tasarıma ait ölçek, boyut ve detay özellikleri farklı boyutlarıyla bir arada verilirken tasarlanan mekânın dokunsal özellikleri ve deneyimi sunumun bir parçası haline getirilebilir.

Sinematografinin mimarlık üretimi ve temsili üzerine etkileri düşünülebileceği gibi, tezde üretilen çalışmalar üzerinden mimarlığın ve mimari anlatım tekniklerinin sinematografik anlatıma katkıları da düşünülebilir. Tezde sinematografik teknikler kesit, plan, diyagram ve kolaj gibi mimari temsil teknikleri kullanılarak incelenmiştir. Bu bağlamda sinematografik tekniklerle üretilen mekân ve zaman araştırılmış ve görselleştirilmiştir. Araştırma, sinematografiyi ele alış yöntemi bakımından sinema alanında da film mekânları ve olay örgüleri tasarlanırken kullanılabilir.

KAYNAKLAR

- Barthes, R.** (1978). Rhetoric of the Image. *Image-Music-Text* içinde (ss. 32-51). (S. Heath, Çev.) New York: Hill and Wang.
- Baudry, J. L.** (1986). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Narrative, Apparatus, Ideology* içinde. (Rosen, P. Ed.)(ss: 286-298). New York: Columbia University Press.
- Bellour, R.** (2007). The Pensive Spectator//1984. *The Cinematic* içinde (ss. 119-123). (Campany, D. Ed.) London; Cambridge, Mass.: Whitechapel Art Gallery.
- Benjamin, W.** (1969). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. *Illuminations: Essays and Reflections* içinde (ss. 217-252). (H. Zohn, Çev., H. Arendt, Ed.) (İngilizce Baskı). New York: Schocken.
- Berger, J.** (1999). *Görme Biçimleri*. (J. Berger, S. Blomberg, C. Fox, M. Dibb, R. Hollis Ed., Y. Salman Çev.) (7. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bonitzer, P.** (2011). *Kör Alan Ve Dekadrajlar*. (I. Yaşar, Çev.) İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Bonitzer, P.** (2013). *Bakis ve Ses*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Bruno, G.** (1997). Site-seeing: Architecture and the Moving Image. *Wide Angle Volume 19 No. 4: Cityscapes I* içinde. (C. Arnwine, J. Lerner Ed.) (ss:8-24). Ohio University Center for International Studies.
- Bruno, G.** (2007). *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. New York: Verso.
- Burger, N.** (Yönetmen). (2011). *Limitless* [Sinema filmi].
- Colomina, B.** (2002). Where Are We? *Architecture and Cubism* içinde (ss. 141-165). (Blau, E., & Troy, N. J. Eds.) Cambridge, Mass.; London: The MIT Press.
- Deleuze, G.** (2001). *Cinema 1: The Movement-Image* (6. Baskı). (H. Tomlison, B. Habberjam Çev.) Minneapolis: University Of Minnesota Press.
- Deleuze, G.** (2010). *Bergsonculuk*. (H. Yücefer, Çev.) (2. Baskı). İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- De Palma, B.** (Yönetmen). (1973). *Soeurs de Sang* [Sinema filmi].
- Elhan, A.** (2008). Fotografik Bir Düşünme Biçimi. *Zaman-Mekân* içinde (s. 68-73). (A. Şentürer, Ş. Ural, Ö. Berber, F. U. Sönmez Ed.) İstanbul: YEM Yayıncılık.
- Eisenstein, S.** (2006). *Sinema Dersleri*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

- Eisenstein, S. M., Bois, Y.-A.** (1989). Montage and Architecture. *Assemblage* içinde (ss. 110-131). (M. Glenny, Çev.) Erişim tarihi: Ekim 2014, doi:10.2307/3171145
- Eisenstein, S.** (Yönetmen). (1925). *Battleship Potemkin* [Sinema filmi].
- Erkaya, G.** (2003). Zaman, Saatler, Fabrikalar, Kapitalizm. *Zaman'ın Kitabı* içinde (ss. 67-81). (L. Safalı, Ed.) İstanbul: YGS Yayınları.
- Foucault, M.** (2005). Las Meninas. *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences* içinde (ss. 3-18). London; New York: Routledge.
- Godard, J. L.** (Yönetmen). (1964). *Le Mepris* [Sinema filmi]. United States: Embassy Pictures.
- Graafland, A., Hauptmann, D.** (2012) Camera Eye: A Machine for Projective, Practice in Architecture. *Architecture, Technology & Design* içinde (ss. 102-109). (A. Graafland Ed.) Çin: Nanjing University.
- Grosz, E. A.** (1994). *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington; Indianapolis: Indiana University Press.
- Gruber, J. M., Bress, E.** (Yönetmen). (2004). *The Butterfly Effect* [Sinema filmi].
- Hill, G. R.** (Yönetmen). (1969). *Butch Cassidy and the Sundance Kid* [Sinema filmi].
- Hitchcock, A.** (Yönetmen). (1954). *Rear Window* [Sinema filmi]. United States: Paramount Pictures/Patron Inc.
- Hitchcock, A.** (Yönetmen). (1958). *Vertigo* [Sinema filmi]. United States: Paramount Pictures/Alfred J. Hitchcock Productions.
- Hitchcock, A.** (Yönetmen). (1960). *Psycho* [Sinema filmi].
- Holl, S.** (1988). *Design Quarterly 139: Within the City, Phenomena of Relations*. Walker Art Center/ MIT.
- İnam, A.** (2003). Zamanla Yaşamak. *Zaman'ın Kitabı* içinde (ss. 31-63). (L. Safalı, Ed.) İstanbul: YGS Yayınları.
- Keiller, P.** (2002). Architectural Cinematography. *This is Not Architecture: Media Constructions* içinde. (ss. 37-44). (Rattenbury, K. Ed.) (1. Baskı). London ; New York: Routledge.
- Keiller, P.** (2007). Film as Spatial Critique. *Critical Architecture* içinde. (ss: 115-122). (Rendell, J., Hill, J., Dorrian, M., & Fraser, M. Ed.) London ; New York: Routledge.
- Kubrick, S.** (Yönetmen). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Sinema filmi].
- Kuleshov, L** (Yönetmen). (1920). *Kuleshov Experiments* [Sinema filmi].
- Lumière, A., Lumière, L.** (Yönetmen). (1895). *La Sortie de L'usine Lumière à Lyon* [Sinema filmi].
- Lynch, K.** (1993). *What Time is this Place?* (Yedinci baskı). Massachusetts: MIT Press.
- Marker, C.** (Yönetmen). (1962). *La Jetée* [Sinema filmi].
- Méliès, G.** (Yönetmen). (1902). *A Trip to the Moon* [Sinema filmi].

- Merleau-Ponty, M.** (2002). *Phenomenology of Perception* (2. Baskı.). London; New York: Routledge.
- Merleau-Ponty, M.** (2012). *Göz ve Tin* (3. Baskı). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Metz, C.,** (1986). The Imaginary Signifier [Excerpts]. *Narrative, Apparatus, Ideology* içinde. (Rosen, P. Ed.)(ss: 244-278). New York: Columbia University Press.
- Noé, G.** (Yönetmen). (2010). *Enter the Void* [Sinema filmi].
- Pallasmaa, J.** (1996). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses* (1. Baskı). London : Lanham, MD: Wiley.
- Tati, J.** (Yönetmen). (1958). *Mon Oncle* [Sinema filmi]. France: Gaumont.
- Toprak, M.** (2013). *Filmin Dili Kurgu* (2. Baskı). İstanbul: Kalkedon yayınları
- Vertov, D.** (Yönetmen). (1929). *The Man with the Movie Camera* [Sinema filmi].
- Von Trier, L.** (Yönetmen). (2003). *Dogville* [Sinema filmi].
- Warhol, A., Morrissey, P.** (Yönetmen). (1966). *Chelsea Girls* [Sinema filmi].
- Wong, K. W.** (Yönetmen). (2000). *In the Mood for Love* [Sinema filmi]. United States: USA Films.
- Zizek, S.** (2012). *Yamuk Bakmak* (T. Birkan Çev.) (Beşinci Baskı). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Zumthor, P.** (2006). *Thinking Architecture* (2.baskı). Basel; Boston: Birkhauser.
- Belton, J.** (1988). The Space of Rear Window. *Comparative Literature* içinde (ss. 1121-1138) (Vol. 103) The Johns Hopkins University Press. Alındığı tarih: Mayıs 2012, Adres: <http://www.jstor.org/stable/2905203>
- Cinema** (t.y.). *Online Ethymology Dictionary*. Alındığı tarih: Kasım 2014, Adres: <http://www.etymonline.com/index.php?term=cinema>
- Lefebvre, T.** (2005). Marey and Chronophotography. Alındığı tarih: Kasım 2014, <http://www.biusante.parisdescartes.fr/histmed/medica/marey/marey03a.htm>
- Pallasmaa, J.** (2008). Lived Space in Architecture and Cinema. Alındığı tarih: Ekim 2014, Adres: http://www.worldarchitecture.org/community/links/?waur1=http://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable_architecture/Juhani_Pallasmaa/index.html
- Shu-Yeng Chung, S.** (2003). Reading Perspective and Architecture Through the Film “In the Mood for Love”. Alındığı tarih: Ekim 2014, Adres: <http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/1260>
- Tseng, C.** (2008, 15 Ağustos). The Disjunction between Image and Space: The Representation of Imaginary Reality and Its Spatial Reconstruction. Alındığı tarih: Kasım 2014, Adres: <http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/1331>
- Url-1**<<http://www.thedarkroom.it/inthedarkroom/2014/10/03/the-discovery-of-the-camera-obscura-2/>>, Alındığı tarih: 07.12.2014.

- Url-2**<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/90/Camera_Lucida_in_use_drawing_small_figurine.jpg>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-3**<http://jonathanblakefine.files.wordpress.com/2013/05/hans_holbein_the_younger_-_the_ambassadors_-_google_art_project.jpg>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-4**<<http://www.earlycinema.com/technology/zoetrope.html>>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-5**<<http://www.stephenherbert.co.uk/wheelZOETROPEpart1.htm>>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-6**<http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optical_Recreations/Praxinoscopes/Praxinoscopes.html>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-7**<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f0/Lanature1879_praxinoscope_reynaud.png>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-8**<http://www.youtube.com/watch?v=Ez_UJAafRMs>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-9**<http://www.kingston.gov.uk/info/200246/museum_collections_and_exhibitions/539/eadward_muybridge>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-10**<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/73/The_Horse_in_Motion.jpg>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-11**<<http://www.dpcdsb.org/NR/rdonlyres/E75D4CC7-48C0-41C5-ACBC-87B2E20D0207/72106/muybridgezoopraxiscope.jpg>>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-12**<http://fredhatt.com/blog/wp-content/uploads/2013/02/012_etienne_jules_marey_theredlist.jpg>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-13**<<http://petapixel.com/assets/uploads/2013/04/photogun3.png>>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-14**<http://www.hockneypictures.com/photos/photos_collages_05_large.php>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-15**<<http://www.billwadman.com/motion/gal0jhd6sdq582w0xdsd9doon1au2u>>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-16**<http://1.bp.blogspot.com/_wVdrZso2O8/TFcOkaBSMqI/AAAAAAAAAVQ/hhwRz6OJP-A/s1600/courbosier.jpg>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-17**<[https://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Split_screen_\(filmmaking\).html](https://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Split_screen_(filmmaking).html)>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-18**<<http://imageshack.com/f/203/mononclesc5.jpg>>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-19**<<http://ad009cdnb.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1343841188-mon-oncle.jpeg>>, Alındığı tarih: 07.12.2014.
- Url-20**<<http://melinasherman.files.wordpress.com/2014/06/bentham-panopticon.jpg>>, Alındığı tarih: 07.12.2014.

EKLER

Sinematografik Teknikler Sözlüğü

SİNEMATOGRAFİK TEKNİKLER SÖZLÜĞÜ

Alan derinliği (depth of field)

Kamera kadrajı içerisinde kalan alanın sınırlarıyla tanımlı hacimdir.

Alan-dışı (out of frame)

Kamera kadrajının sınırlarının dışında kalan, mekânın izleyiciye gösterilmeyen kısmıdır.

Alan-içi (in frame)

Kamera kadrajının sınırlarıyla tanımlanan, mekânın izleyiciye gösterilen kısmıdır.

Bakış açısı (angle of view)

Çekim için kurulduğu konumda kameranın baktığı alanı tanımlayan açıdır.

Bindirme (superimpose)

Farklı iki ya da daha fazla görüntünün geçirgenliklerinin azaltılarak üst üste bindirilmesiyle oluşan katmanlı filmlerdir.

Bölüm (part)

Filmin kendi içinde gelişip sonuçlanan ana parçalarından biridir.

Bölünmüş ekran (split screen)

Montaj aşamasında ekranın iki ya da daha fazla parçaya bölünerek farklı görüntülerin eşzamanlı olarak aynı zemin üzerinde birleştirilmesidir.

Bulanıklaşma/netleşme (out of focus/sharp focus)

İki görüntü arasındaki geçişte, ilk görüntünün odağın bozulmasıyla bulanıklaşması ve eşzamanlı olarak ikinci görüntünün netleşmesidir.

Çekim (shot)

Kameranın kayıt süresince ürettiği film parçasıdır.

Dekadraj (deframe)

Pascal Bonitzer tarafından üretilen bu kavram, alan-dışındaki görünmez olanın veya alan-dışı ve alan-içi arasındaki kısmi görünmez olanın alan-içinde hissettirilmesidir.

Donma (freeze)

Filmin akışı esnasında bir anın dondurulması ve filmde bir süre o sabit anın gösterilmesidir.

Fotogram (photogram)

Fotogram kamera olmadan ışık ve fotoğrafik bir kağıt aracılığıyla nesnelerin görüntülerinin oluşturulması tekniğidir. Çalışmada fotogram kelimesi, Bellour'un filmin dondurulmuş anlarını fotoğraf değil de ışığın görüntüsü olan fotogramla ilişkilendirmesi bağlamında kullanılmıştır.

Fragmantasyon (fragmentation)

Filmin kurgulanmak üzere mekânsal ve zamansal ilişkiler içeren kısa parçalara bölünmesidir.

Kadraj (frame)

Kameranın bakış alanını (vizör) tanımlayan kaydedilen görüntünün sınırlarını çizen çerçevedir.

Kararma/açılma (fade-in/fade-out)

Filmin başlangıcında, sonunda veya iki görüntü arasındaki geçişlerde, ilk görüntünün ekran tamamen siyah olana dek aşamalı olarak kararması ve ikinci görüntünün bu siyah ekran üzerinde aşamalı olarak belirginleşmesidir.

Kesme (cut)

İki veya daha fazla farklı görüntü arasında hiçbir geçiş efekti olmadan görüntülerin art arda birleştirilmesidir.

Kuleshov efekti (Kuleshov effect)

Sovyet yönetmen Lev Kuleshov'un yaptığı montaj deneyleri sonucunda isimlendirilen, iki farklı sahnenin bir araya getirilmesiyle oluşturulan ilişki üzerinden yeni bir anlam üretilmesi etkisidir.

Kurgu (editing)

Bir filmin parçalarını (fragmanlarını), bir anlatı oluşturmak amacıyla anlamsal ve bütünsel olarak bir araya getirme işlemidir.

Montaj (montage)

Filmde anlatıyı oluşturan mekânsal ve zamansal ilişkilerin tasarlanması için kesme ve geçişlerle farklı çekimlerin bir araya getirilmesidir.

Objektif (objective)

Nesnelerden yansıma yoluyla kameranın içinde bir görüntü oluşmasını sağlayan mercek veya merceklerdir.

Odak (focus)

Bir objektiften geçen ışık ışınlarının bir görüntü vermek için birleştiği noktadır.

Odak uzunluğu (focal length)

Kamera merceğinin merkezi ile uzaktaki bir nesnenin görüntüsünün net olarak belirdiği kritik odak noktası arasındaki uzaklıktır.

Plan (plan)

Alan derinliğinin kamera ve nesnelere arasındaki uzaklıkları belirtmek üzere oluşturulmuş arakesitleridir.

Plan-sekans (plan sequence)

Kameranın hareket halinde olması durumunda tek kayıt boyunca kameranın farklı mekân ve olayları kaydetmesiyle oluşur.

Sahne (scene)

Aynı veya ilişkili mekânlarda geçen, zaman ve olay bütünlüğü içeren çekimlerin art arda dizilmesiyle oluşur.

Sekans (sequence)

Olay bütünlüğü içeren, farklı mekân ve zamanlara ait sahnelerden oluşmuş bütündür.

Uzak plan (long shot)

Alan derinliđinin kameradan uzak bir ara kesitini ieren, kameranın olay ve nesnelere uzakta konumlandığı, mekân ve nesnelere arasındaki iliřkileri okunur kılan ölçekleri belirginleřtiren plan türüdür.

Yakın plan (close-up/insert)

Alan derinliđinin kameraya yakın bir ara kesitini ieren, kameranın olay ve nesnelere yakın konumlandığı, nesnenin detaylarını okunur kılıp ölçeđini belirsizleřtiren plan türüdür. Close-up insanın duygulanımlarını ifade eden yüzün yakın plan kaydedilmesi için kullanılır. Insert ise insan bedeninin diđer paralarının veya nesnelere yakın plan kaydedilmesi için kullanılır.

Yakınlařtırma/uzaklařtırma (zoom-in/zoom-out)

Kamera sabitken, objektifin odak uzunluđunun deđiřtirilmesiyle görüntüdeki nesnelere boyutlarının deđiřtirilmesidir. Yakınlařtırma (zoom-in) esnasında cisimler büyür, fakat alan derinliđi azalır ve görüş açısı daralır; uzaklařtırmada (zoom-out) ise tam tersi olur.

Zincirleme (dissolve)

Art arda gelen iki görüntüden ilk görüntünün üstünde ikincisinin belirmeye başlaması ve eşzamanlı olarak ilk görüntünün çözünerek yok olmasıdır.

ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad: Ece Üstün

Doğum Yeri ve Tarihi: İstanbul, 18.07.1989

E-Posta: eceustun@hotmail.com

Lisans: 2012, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

Mesleki Deneyim ve Ödüller: İTÜ Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü'nden 2012 yılında Fakülte ve Bölüm Üçüncülüğü dereceleriyle mezun oldu. Yüksek Lisans eğitimi süresince VIA ve Kr2b tasarım ofislerinde mimar ve Maltepe Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalıştı.

TEZDEN TÜRETİLEN YAYINLAR/SUNUMLAR

- **Üstün E., Şenel A., 2014.** Deciphering Home: Deciphering Home: Transformation of the Apartment Through Everyday Activities. *European Network of Housing Research*, July 1-4, 2014 Edinburgh, Scotland.