



KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

**WAKING LIFE VE A SCANNER DARKLY FİMLERİNDE ROTOSKOP
TEKNİĞİNİN KULLANIMININ ANLATIYA ETKİSİ**

ZEYNEP UÇAR

DANIŞMAN: DOÇ. DR. ESER SELEN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, MAYIS, 2019

**WAKING LIFE VE A SCANNER DARKLY FİLMLERİNDE ROTOSKOP
TEKNIĐİNİN KULLANIMININ ANLATIYA ETKİSİ**

ZEYNEP UÇAR

DANIŐMAN: DOÇ. DR. ESER SELEN

YÜKSEK LİSANS

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Sinema ve Televizyon Tezli Yüksek Lisans Programı'nda
Yüksek Lisans derecesi
için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla
Kadir Has Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'ne
teslim edilmiştir.

İSTANBUL, MAYIS, 2019

Ben, ZEYNEP UÇAR;

Hazırladığım bu Yüksek Lisans Tezinin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.

ZEYNEP UÇAR



10.06.2019

KABUL VE ONAY

ZEYNEP UÇAR tarafından hazırlanan *WAKING LIFE VE SCANNER DARKLY* FİLMLERİNDE ROTOSKOP TEKNİĞİNİN KULLANIMININ ANLATIYA ETKİSİ başlıklı bu çalışma **15 MAYIS 2019** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Eser Selen (Danışman)

Kadir Has Üniversitesi



Dr. Elif Akçalı

Kadir Has Üniversitesi



Dr. Ayşegül Kesirli Unur

İstanbul Bilgi Üniversitesi



Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

ONAY TARİHİ:

Müdür
Prof. Dr. Sinem Algül Arikmeşe

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	iii
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vi
BÖLÜM 1: GİRİŞ.....	1
1.1. Amaç.....	4
1.2. Problemin Tanımlanması.....	5
1.3. Araştırma Soruları.....	5
1.4. Önem.....	6
1.5. Yöntem.....	7
BÖLÜM 2: TEKNİĞİN TARİHÇESİ VE KULLANIM ALANLARI.....	8
2.1. Görsel Efektler ve Animasyon.....	8
2.2. Fleischerlar ve Rotoskop Tekniği.....	8
2.3. Disney Stüdyosu.....	10
2.4. Dijital Çağda Rotoskop Tekniğinin Kullanımı.....	11
2.5. Bob Sabiston ve Rotoshop Yazılımı.....	12
BÖLÜM 3: ROTOSKOP TEKNİĞİ, GÖRÜNTÜNÜN ONTOLOJİSİ, GERÇEKLİK VE DENEYİM	13
3.1 Sinemada Gerçeklik Tartışması.....	13
3.2. İmgenin Gerçekliği Üzerine Tartışmalar ve Bu Tartışmaların Sanatın Ontolojisi Üzerindeki Tezahürleri.....	13
3.3. Rotoskop Tekniği, Deneyim ve Gerçeklik.....	21
BÖLÜM 4: RICHARD LINKLATER SİNEMASI.....	28

BÖLÜM 5: WAKING LIFE VE A SCANNER DARKLY FİMLERİNİN TÜMBAKIŞI.....	30
5.1. <i>Waking Life</i> Filminin Tümbakışı	30
5.2. <i>A Scanner Darkly</i> Filminin Tümbakışı.....	31
BÖLÜM 6: WAKING LIFE VE A SCANNER DARKLY FİMLERİNDE ROTOSKOP TEKNIĞİNİN KULLANIMININ ANLATIYA ETKİSİ	35
6.1. Rüya Ve Halüsinasyonda Algı ve Deneyim	35
6.2. <i>Waking Life</i> Ve <i>A Scanner Darkly</i> Filmlerinde Rüya ve Halüsinasyon Deneyimlerinin Aktarılması.....	39
6.3. Rotoskop Tekniğinin Rüya Ve Halüsinasyon Deneyimlerine Yönelik Anlatının Kurulmasına Etkisi.....	45
SONUÇ	54
KAYNAKÇA.....	58
FİLM KAYNAKÇASI.....	60

ÖZET

ZEYNEP, UÇAR. *WAKING LIFE VE A SCANNER DARKLY FİMLERİNDE ROTOSKOP TEKNİĞİNİN KULLANIMININ ANLATIYA ETKİSİ*, YÜKSEK LİSANS TEZİ, İstanbul, 2019.

1915 yılında Max Fleischer tarafından geliştirilen ve günümüzde hem elde hem de dijital olarak üretimi sürdürülen rotoskop tekniği, oyuncunun filme alınmış performansının projeksiyon yardımıyla cam bir yüzeyin arkasına yansıtılarak tek seferde tek kare olmak üzere görüntünün üzerinden elde çizim yapılmasına olanak tanıyan bir yöntemdir. Yöntem, diğer tekniklerden hareketin çizgi karaktere kopyalandığı süreçte fotoğrafik görüntünün çizgisel form ile bastırılması yoluyla ayrılmaktadır. Bu durum, görüntünün varlık-yokluk, gerçeklik-temsil, görüntülenen öznenin yahut animatörün varlığı gibi ikilikler arasındaki gerilimden beslenerek muğlak bir görsel izlenim yaratmasına neden olmaktadır. Ayrıca, yöntem, animasyonun erken dönemlerinde, tekniğin ontolojisi göz önünde bulundurulmaksızın, yalnızca hareket kesitleri arası geçişin akışkan ve gerçekçi bir biçimde gerçekleşmesini sağlamak için kullanılmıştır. Bu nedenle dijital çağa geçilmesi ile birlikte hareket yakalama [*motion capture*] gibi tekniklerin kullanılmaya başlamasıyla yalnızca rotoskop tekniği kullanılarak üretilen animasyon sayısında düşüş gözlenmektedir. Buradan hareketle, dijital çağa geçilmesinden itibaren yalnızca rotoskop tekniği kullanılan animasyonlar, tekniğin ontolojisini anlam yaratmaya yönelik bir biçimde kullanmaya başlamışlardır. *Waking Life* (Linklater, 2001) ve *A Scanner Darkly* (Linklater, 2006) gibi rotoskop tekniğini kullanan ve karakterlerin uyuşturucu ve rüyalar dolayısıyla içinde buldukları gerçeklik ile olan ilişkilerini merkezine alan animasyonların, anlatılarında, görüntünün kullanmakta olduğu fotoğrafik imge ile olan ilişkisinden, algısal alana dair ve çizgisel olanın bir arada bulunmasının sağladığı muğlak izlenimden yararlanılmaktadır. Bu ilintiden yola çıkılarak yapılacak araştırmanın amacı rotoskop tekniğinin algı ile nasıl bir ilişki kurduğunu ve bahsi geçen filmlerin anlatısında sinemanın deneyim ile ilişkisi üzerine ne gibi söylemler üretilmesini sağladığını, Maurice Merleau-Ponty, Andre Bazin, Walter Benjamin gibi kuramcılarının imge üzerine teorileri doğrultusunda kavramaktır.

Anahtar Sözcükler:

Rotoskop, Sinema, Fotoğraf, Resim, Belirti, Hareket, Zaman, Deneyim, Algı

ABSTRACT

ZEYNEP, UÇAR. *NARRATIVE EFFECTS OF ROTOSCOPING IN WAKING LIFE AND A SCANNER DARKLY*, MASTERS THESIS, İstanbul, 2019.

Developed by Max Fleischer in 1915, rotoscoping is an animation technique which allows the artist to draw and duplicate the actor's performance which is reflected on a transparent surface frame by frame. The technique differs from other animation techniques by the repression of the photographic image by a sketched form, during the process of duplication of the movement to the sketched character. This situation causes the image to create an ambiguous visual impression provoked by the tension between absence-presence, reality-representation, actor-animator dynamics. In early periods of animation, rotoscoping was used to ease the transition of the movement between sequential frames, regardless of its formal and ontological features. Correspondingly, a decrease is observed in the usage of rotoscoping in the digital era, after the invention of new techniques such as motion capture. The animations that use rotoscoping after digitalization mostly aim to use the technique to create meaning considering its form features. Rotoscoped animations which focus on personal realities of characters who are experiencing dreams or hallucinations, including *Waking Life* (Linklater, 2001) and *A Scanner Darkly* (Linklater, 2006), benefit from the ambiguous characteristics derived from the coexistence of the linear image and the perceptual ground of photographic cinema. The objective of this research is to figure out how rotoscoping relates to perception and what kind of statements are provided by the use of the technique, utilizing the ideas and writings of theoreticians such as Maurice Merleau-Ponty, Andre Bazin and Walter Benjamin.

Keywords:

Rotoscoping, Cinema, Photograph, Painting, Index, Movement, Time, Experience, Perception

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Animasyon teriminin kökeni Latince'deki *animare* kelimesine dayanır ve bu kelimenin anlamı “canlandırmak, nefes ile doldurmak”tır (Wright, 2013, s. 1). Buradan da anlaşılacağı üzere animasyon, duygu ve düşüncelerin görsellere dökülüp arka arkaya dizilmek suretiyle gösterilerek bir nevi canlandırıldığı bir form olarak izleyiciye sunulmaktadır (2013, s. 1). Animasyon dolayısıyla cansız nesnelere ve görseller canlanıyormuş izlenimi verebilir ve bu canlanma izlenimi izleyicisini cansız olan bu nesnelere hareket ediyor olduğuna ikna edebilir. Ne var ki, cansız nesnelere hareketli görüntülerinden bahsederken kameraya alınmış performansın üretim sürecinden bütünüyle dışlandığı bir evren hayal etmek mümkün değildir. Bunun nedeni animasyonun, erken dönemlerinden itibaren kameraya alınmış, gerçekliğe dair görüntünün taklit edilmesi ile birlikte gelişmiş ve bu görüntülerin animasyon süreci içerisinde büyük ölçüde kullanım olanağı bulmuş olmasıdır. Kameraya alınmış görüntünün üzerine çizim olanağı tanıyan Rotoskop adlı cihazın icadından, nesnelere değiştirilen konumlarının fotoğraflanarak art arda getirilip nesne hareket ediyormuş algısının yaratıldığı *Stop Motion* [bu kelime grubu, dilimizde “duran hareket” gibi bir karşılığa denk düşmekteyse de böyle bir çevirinin tekniği betimlemekten uzak olacağı düşüncesiyle orijinal tanımın olduğu gibi yazılması gerektiği kanaatindeyim] ve oyuncuların hareketlerini kayıt altına alan kızıl-ötesi kameraların kullanıldığı hareket yakalama [*motion capture*] tekniklerine değin geçen süreç bu duruma örnek gösterilebilir. Bahsi geçen tekniklerden de anlaşılacağı üzere, animasyon, çok eski dönemlerden beri çoklu disiplinlerin söz konusu olduğu bir süreç halinde olagelmıştır.

Animasyonu kamera görüntüsü ile birleştirdiği bilinen ilk tekniklerden birisi olan rotoskop, “*Waking Life* ve *A Scanner Darkly* Filmlerinde Rotoskop Tekniğinin Anlatıya Etkisi” başlığındaki bu tez çalışmasının odağındaki meseleyi oluşturmaktadır. Rotoskop, algısal alandan alınan fotoğrafik belirtiyi, fotoğrafta referans alınan biçime bağlı kalacak şekilde resim ile bir araya getirmesi ile farklı animasyon tekniklerinden ayrılan bir bağlam kazanmaktadır. Buradan hareketle, diğer animasyon ve film tekniklerinden farklı bir biçim olması bağlamında rotoskop tekniğinin, bahsi geçen

filmlerin temasını oluşturan fantazma deneyiminin anlatısı ile nasıl bir ilişki kurduğu araştırılacaktır. Bu doğrultuda, algısal alan, gerçeklik, gerçekçilik, zaman ve deneyim gibi kavramların tekniğin biçimsel yapısında nasıl çalıştığına odaklanılarak, aynı kavramların fantazma deneyimindeki yeri ve biçimin anlatılardaki kullanımı incelenecektir. Yapılacak incelemeden elde edilecek bilgiler ışığında tekniğin, birinci bölümde öne sürülecek, “fantazmanın filmlerdeki ifadesi kapsamında anlatıya anlamlı ve diğer tekniklerin kullanımı ile sağlanması mümkün olmayan bir katkısının olduğu” tezinin geçerliliği tartışılacaktır. Burada varılacak sonucun biçimin anlatı üzerindeki etkisinin nasıl bir önem arz ettiği hususunda aydınlatıcı olması beklenmektedir.

Çalışmanın ikinci bölümünde, rotoskop tekniğinin tarihçesi ve kullanım alanları, mucitleri Fleischerlar ve ardıl kullanıcıları Disney Stüdyoları tarafından ne şekillerde ve hangi amaçlarla kullanıldığı ve dijital çağdaki kullanım biçimlerine değinilerek rotoskopun tarihsel süreç içerisindeki gelişimi kısaca incelenecektir. Bu gelişim sürecinde kullanımın anlatılardaki anlamsal ilerleyişine bakılarak, ilerleyen bölümlerde tekniğin amaçlanan etkinin elde edilmesine hizmet edip etmediğinin tartışılabileceği bir zemin oluşturulması hedeflenmektedir. Böylelikle rotoskop tekniğinin biçim olarak kendi başına, kullanıldığı bağlam dışında bir anlam yahut bir söylem oluşturup oluşturmadığı konusunun açıklığa kavuşacağı düşünülmektedir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde, resimden dijital sinemaya uzanan gerçeklik tartışmasının, ontolojik ve göstergebilimsel kuramlar kapsamında nasıl değerlendirildiği, sinemanın nesnel gerçeklik çerçevesinde nereye yerleştiği, rotoskop tekniğinin fotoğrafik sinemadan ne yönlerde ayrıştığı gibi sorulara cevap aranacaktır. Bu anlamda sinema kuramlarının felsefe gibi disiplinlerde nasıl yer aldığı üzerine yapılacak bir alan yazın taramasının, rotoskopun biçimsel niteliklerini değerlendirme konusunda ön ayak olacağı düşünülmektedir. Sinema kuramlarında sıkça görüldüğü gibi, Platon’dan itibaren felsefede sanat eserinin görüntü ve gerçeklik ile ilişkisi önemli bir tartışma konusu olarak değerlendirilmiş ve sanatsal biçimlerin gelişim süreci bu bağlamda çeşitli yönleri ile ele alınmıştır. Peirce, Bazin, Benjamin ve Barthes gibi çeşitli düşünür ve göstergebilimcilerin ilgisini çekmiş olan bu teknolojik ve biçimsel gelişimler ontolojik bağlamda çeşitli sorunları gündeme getirmiş, farklılaşan biçimleri

tanımlama isteği doğurmuştur. Bu tartışmalarda resim disiplini çoğunlukla “temsil”, “ebediyet”, “imgesellik” gibi kavramlarla anılırken fotoğraf disiplini tartışmanın “gerçeklik”, “şimdi ve buradalık” ve “belirti” tarafında kalmış durumdadır. Sinema ise bu bağlamda hareket ve zaman tanımlarının hareketsiz biçimden farklı bir konuma yerleştiği ve deneyimin belki de en sık tartışıldığı disiplin olagelmıştır. Sinemada dijitalleşmeye geçişle birlikte Manovich gibi çeşitli kuramcılar belirtisel olana dair tanımları yeniden gündeme getirmiştir.

Spesifik olarak, sinema disiplininin hem resim hem de fotoğraf kökenlerine bir arada başvuran rotoskop tekniği, kamera görüntüsünün üzerine çizgisel yapının eklenmesi ile performans ve belirti gibi unsurların varlık yokluk durumlarının muğlaklaştığı, tekinsiz olarak da ifade edilebilecek bir izlenim yaratması kapsamında tartışılmaktadır (örn., Bouldin, 2004). Teknik, iki disiplinden de beslenen ve bununla beraber iki disiplinden de ayrılmış bir biçim ortaya koyması ile biçimdeki gerçekliğin ve bu gerçekliğin anlatıya etkisinin yeniden sorgulanabileceği bir temel oluşturmaktadır. Bu anlamda sinemanın bir izlek olarak deneyimin neresinde durduğunu anlayabilmek için algı fenomenolojisinin anlatı üzerine söylemlerini kavrayabilmek önem arz etmektedir. Rotoskop tekniğinin deneyimlenen anlatı zemini bağlamında, film ve animasyondan farklı olarak nasıl incelenebileceğini anlamak aynı zamanda film ve klasik animasyon uygulamaları ile direkt olarak yapılabilecek bir karşılaştırmayı gerektirir. Buna karşılık, üçüncü bölümün son kısmında rotoskop tekniğinin kısmi olarak kullanıldığı ilk örneklerden olan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (Cottrell 1937) filmi incelenecektir. Bu kısımda film stüdyosuna gönderilen, filme ilişkin yorumların yazıldığı bir mektupta yer alan “gerçek aktör” ifadesinin nedeni irdelenerek, tekniğin sunduğu muğlak görselliğin ontolojik kaynağı ve algı üzerindeki etkileri araştırılacaktır.

Dördüncü bölümde, tezin örneklemini oluşturan *Waking Life* (Linklater, 2001) ve *A Scanner Darkly* (Linklater, 2006) filmlerinin Richard Linklater filmografisi içerisinde nerede konumlandığı tartışılarak yönetmenin üzerinde durduğu belli başlı kavramlar ve söylemler kısaca incelenecektir. Yapılacak bu incelemenin, biçim ve anlam arasındaki bağıntının yönetmenin sinema anlayışında nasıl bir rol oynadığını açıklığa kavuşturacağı düşünülmektedir. Yönetmenin sinema anlayışının incelenmesinin

ardından beşinci bölümde *Waking Life* ve *A Scanner Darkly* filmlerinin tumbakışı çıkarılarak anlatıda ele alınan rüya ve halüsinasyon deneyimi temasının nasıl bir olay örgüsüne dahil edilerek işlendiği çözümlenecektir. Burada yapılacak çözümlemenin, anlatı çerçevesinde deneyimin hangi açılardan irdelenip hangi açılardan dışarıda bırakıldığını açıklığa kavuşturarak, biçimin mevzubahis filmlerin anlatısında nasıl bir rol oynadığını anlamlandırmaya katkıda bulunması beklenmektedir. Böylece, filmlerde verili bazı söylem ve niteliklerin biçimde nasıl karşılık bulduğunun anlaşılabilir kılınması amaçlanmaktadır.

Sinemanın erken dönemlerinde hareketler arası geçişin yumuşak ve akışkan görünmesi amacıyla kullanılmakta olan rotoskop tekniği, sinemanın gelişimi ile birlikte, biçimde bir nevi fantazmayı ifade etme aracı olarak yeniden keşfedilmiştir. Tezin beşinci bölümünde, *Waking Life* ile *A Scanner Darkly* filmlerinde temalaşmış rüya ve halüsinasyon gibi fantazma deneyimlerinin anlatısı ile rotoskop tekniği arasında kurulan bağın, tekniğe dair nasıl bir söylemi vurguladığına odaklanılacaktır. Bu bağlamda rüya ve halüsinasyon deneyimlerinin algısal alanın deneyiminden ne ölçüde ayrıştığı ve iki deneyim arasındaki benzerlikler belirlenecek, söz konusu deneyimlerin filmlerde hangi açıdan ele alınmakta olduğu araştırılacaktır. Bu iki araştırmadan hareketle, rotoskop tekniğinin rüya ve halüsinasyon deneyimleri ile hangi noktalarda paralellik gösterdiği, rotoskop tekniğinin dijital süreçte nasıl bir anlam ve yapı değişimine uğradığı meseleleri kavramsallaştırılacaktır.

1.1. AMAÇ

Yapılacak araştırmanın amacı rotoskop tekniğinin icadından bugüne anlatı içerisinde ne gibi amaçlar doğrultusunda kullanılmakta olduğunu, tekniğin biçimsel yapısında var olması beklenen ikiliklerin anlatıyı nasıl ve ne yönde etkilediğini irdeleyerek *Waking Life* (Linklater, 2001) ve *A Scanner Darkly* (Linklater, 2006) filmlerinde tekniğin, sinemanın ontolojisi kapsamında üretilen söylemler doğrultusunda ne anlam ifade ettiğini kavramaktır.

1.2. PROBLEMİN TANIMLANMASI

Rotoskop tekniğinin çizim esnasında fotoğrafik görüntüden yararlanıyor olması ontolojik bağlamda birçok tartışmaya konu olmuştur ve bu tartışmaların önemli bir kısmı (örn., Bouldin, 2004), tekniğin ortaya koyduğu gerçeklik izleniminin film ve animasyon tanımlarının sınırlarını nasıl etkilediğine ilişkindir. Bunun sebebi, rotoskop tekniğiyle yapılmış animasyonlarda fotoğrafik görüntüye özgü unsurların varlık-yokluk durumlarının tanımlanamamasının yarattığı muğlak izlenimdir.

Rotoskop tekniği ile oluşturulan animasyonların her bir karesi hareketsiz, tekil görüntüler olarak ele alınırsa, bu görüntülerin karanlık oda [*camera obscura*] yardımı ile resmedilmiş tablolara benzer bir ontolojik yapıya sahip olduklarından söz edilebilir. Bahsi geçen bu iki tekniğin ortak noktası, gerçekliğe ait görüntüyü çizgisel bir forma aktardıkları üretim sürecidir. Bu benzerliğe bağlı olarak, rotoskop tekniği ile yapılan animasyonlarda hareketin varlığının, söz konusu teknikleri yapısal anlamda birbirinden farklı kılan asıl unsur olduğu çıkarımında bulunmak mümkündür. Ancak hareketin varlığı, tek başına, rotoskop tekniğinin varlık ve yokluk kapsamında neden muğlak bir izlenim sunduğunu açıklamakta yetersizdir.

Hareketin, sinemaya ve fotoğrafa özgü birtakım unsurları rotoskop tekniği kullanılan animasyonların bünyesinde yeniden canlandırıyor görünmesi varlık/yokluk sorununun temeline ilişkin bir ipucu sağlamaktadır. Bu durum, rotoskop ile elde edilmiş tekil görüntüyü tekrar gözden geçirmeyi gerektirir. Görüntüde artık var olmayanın varlığına dair arayış, tanımlama çabasının Freudyen deyişle tekinsiz (1955) kavramına uzanmasına ve gerçekliğe dair algının sorgulanmasına neden olacaktır. Bu durumda, tekinsiz kavramının rotoskop tekniği ile yapılan animasyonların anlatısına hangi biçim ve anlamlarda dahil olduğunu kavrayabilmek, rotoskop tarafından sağlanan biçimsel yapının algısal düzeydeki etkilerini değerlendirebilme imkanı sağlayabilir.

1.3. ARAŞTIRMA SORULARI

Bu tez çalışmasında, rotoskop tekniğinde hareketli görüntü ve fotoğrafik görüntü arasında nasıl bir ontolojik ilişki kurulduğu sorusundan yola çıkılacaktır. Bu bağlamda,

rotoskop tekniğinin kullanımının gerçeklik ve sinematik görüntünün ontolojisi çerçevesinde ne gibi etkilerin oluşmasını sağladığına ve söz konusu etkinin animasyon anlatısında nasıl yer edindiğine odaklanılacaktır.

- Rotoskop tekniğinin animasyon anlatısındaki kullanımı tarihsel süreç içerisinde ne gibi değişimler geçirmiştir?
- Rotoskop tekniği kullanılan animasyonlarda görüntü, görüntülenen özne ile nasıl bir ilişki içerisinde dir?
- Rotoskop tekniği kullanılan animasyonlarda anlatı nasıl etkilenmektedir?
- Rotoskop tekniği ile kurulan anlatı izleyicinin deneyimini nasıl şekillendirmektedir?

Yapılan çalışma doğrultusunda yukarıda listelenen bu soruların sorulması ile elde edilecek verilerin, Andre Bazin, Walter Benjamin, Lev Manovich ve Maurice Merleau-Ponty gibi çeşitli düşünürlerin biçim mefhumuna yaklaşımları üzerinden, sinemada anlatı ve deneyim ilişkisinin nasıl kavramsallaştırılabileceği araştırılacaktır. Daha sonra dünyaya ilişkin algı kavramından hareketle, görsel biçimin izleyici deneyimini nasıl şekillendiği tartışılarak, rotoskop tekniğinin anlatıya ne gibi bir katkıda bulunduğu incelenecektir.

1.4. ÖNEM

Bu çalışma doğrultusunda toplanacak verilerin,

1. Rotoskop tekniğinin ortaya çıkmasından bugüne değin kaydettiği gelişimin animasyon ve gerçekliğe yakınlık çerçevesinde ne çeşit değişikliklere yol açtığı,
2. Rotoskop tekniğinin ontolojik olarak canlı çekim [*live action*] ve diğer animasyon tekniklerinden hangi noktalarda ayrılmakta olduğu,
3. Görsel biçim ve anlatının izleyicinin sinema deneyimi üzerinde etkili olup olmadığı,
4. Rüya ve halüsinasyon gibi nesnel gerçekliğe yönelik algı ve deneyimlerden ayrılan deneyimlere dayalı anlatılardaki görsel biçimin izleyicinin sinema deneyimini nasıl dönüştürebileceği gibi birtakım problemlerin karşılık bulmasında aydınlatıcı rol oynayacağı düşünülmektedir.

1.5. YÖNTEM

Bu araştırma kapsamında sinemada görüntünün ontolojisine ilişkin teoriler çerçevesinde rotoskop tekniğinin tarihçesi, kullanım alanları, biçimsel özellikleri ve sinemada deneyim üzerine Charles S. Peirce, Bazin, Barthes gibi kuramcılarının çalışmalarına ilişkin alan yazın taranacaktır. Yapılacak alan yazın taraması sonucunda, rotoskop tekniği ile görselleştirilen *Waking Life* (Linklater, 2001) ve *A Scanner Darkly* (Linklater, 2006) animasyonlarının anlatısı Maurice Merleau-Ponty'nin algı ve deneyime dair teorileri üzerinden tartışılacak ve rotoskop tekniğinin bir türevi olan Rotoshop yazılımının bu deneyimlerin aktarılmasında nasıl bir rol oynadığı araştırılacaktır. Böylelikle tekniğin sunduğu görsel biçimin anlatıya etkisi kavramsallaştırılacaktır.

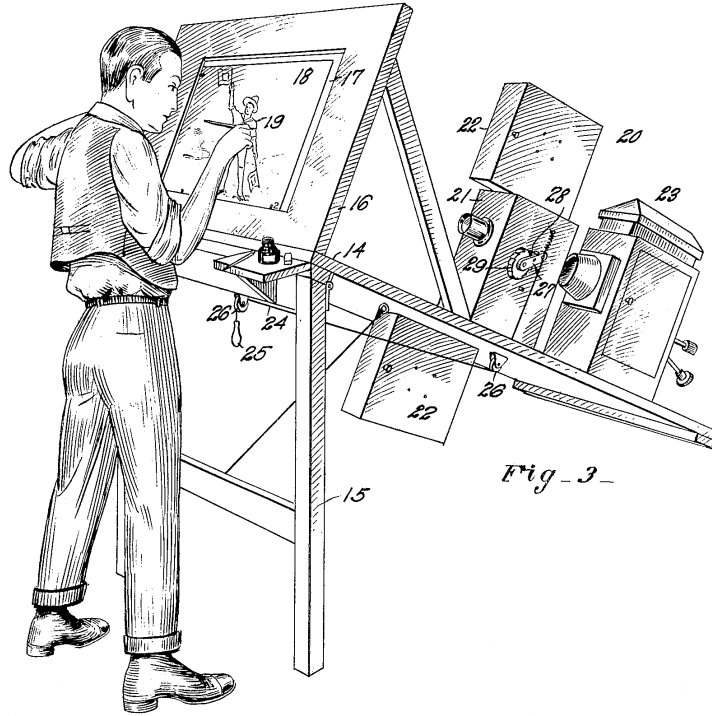
BÖLÜM 2

TEKNIĞİN TARİHÇESİ VE KULLANIM ALANLARI

2.1. GÖRSEL EFEKTLER VE ANİMASYON

Rotoskop tekniği her ne kadar animasyonlar dolayımı ile biliniyor olsa da görsel efektler sınıfına dahil edilmektedir. Bu bağlamda rotoskop tekniğinin nasıl bir görsel izlenim yarattığını irdeleyebilmek, görsel efektler ile animasyon arasındaki bağıntının tanımlanmasını zorunlu kılar. Görsel efektler, normal film yapım sürecinin dışında kalan teknikler olarak var olmuşlardır (Eldin, 2012, s. 115). Görsel efektlerin sinema disiplini içerisindeki yolculuğu Edison'un operatörlerinin elle renklendirilmiş film çalışmalarına değin uzanmaktadır. Bu filmler dans eden figürün elbisesinin boyanması ile görsel efektler çerçevesinde okunmaktayken, kamera görüntüsünün üzerine hareket ettiği izlenimini uyandıran bir form yerleştirmeleri ile animasyonun temel prensibini uygulamaktadırlar.

2.2. FLEISCHERLAR VE ROTOSKOP TEKNIĞİ



Figür 1 Rotoskop tekniğinin çalışma prensibi

1885 yılında Avusturya’da doğan Max Fleischer beş yaşında Amerika’ya göç etmiş ve ilerleyen zamanlarda burada sanat ve teknik eğitimi görmüştür. Gazetecilik yapmaya başlayan Fleischer’in sanat ve tekniğe ilgisi işi ile birlikte artmış ve işini sürdürdüğü sırada kardeşi Dave ile birlikte, animasyonu makinenin devreye girişi ile kolay çalışılabilir bir alan haline getirmek, masrafı düşürmek ve animasyonun hareketini daha yumuşak bir yapıya dönüştürebilmek adına rotoskop adı verilen cihazı geliştirmiştir (Langer, 1975, s. 48). 1915 yılında bu cihaz yardımıyla ilk çizgi filmlerini tamamlayan Fleischerlar, palyaço kılığındaki Dave Fleischer’in rotoskop tekniği ile oluşturulmuş bir versiyonu olan *Koko the Clown* adlı animasyon karakterinin de bulunduğu *Out of the Inkwell* (1921) isimli bir çalışma ortaya koymuşlardır (1975, s. 49). Söz konusu rotoskop tekniği, Richard Rickitt’in *Special Effects: The History and Technique* adlı kitabında kameraya alınan oyuncunun performansının, rotoskop isimli projeksiyon cihazının yardımıyla yüzeye aktarılıp tek seferde tek kare olmak üzere görüntünün üzerinden elde çizim yapılmasına olanak tanıyan bir animasyon tekniği olarak belirtilmiştir (Rickitt, 2007, s. 141). Buna göre, animasyon masasının arka hizasından bir kamera yardımıyla yansıtılan kamera görüntüsü masadaki buzlu cam yüzeye düşürülmekte ve çizimler, animatörler tarafından bu düzeneğin üzerine konulan kağıtlara görüntünün aktarılması yardımıyla gerçekleştirilmektedir. Böylelikle Fleischerlar, animasyon içerisinde akıcı ve gerçekçi bir hareket bütünlüğü sağlamayı başarmıştır. Nitekim Max Fleischer, 1920 yılında New York Times’a verdiği röportajda şu sözleri sarfetmiştir:

Bir sanatçı örneğin bir figürün kolunu hareket ettireceği zaman hareketi vermek için karakteri kolu ile birlikte birçok kereler değişik pozisyonlarda çizer. Fakat büyük olasılıkla bir insan vücudunun aynı harekette alacağı tüm pozisyonları hesaba katamadığından mekanik, doğal olmayan bir sonuç elde edilecektir. Sadece hayal gücü ile sanatçı, perspektif ve ana hareketle ilgili tüm hareketleri veremez. Rotoskop, animatöre bir film görüntüsü üzerinden çalışarak ihtiyaç duyduğu gerçeklik sonuca ulaşmasını sağlar. (Aktaran Çatal, 2011, s. 23)

Yukarıda yer verilen röportajdan da anlaşılacağı üzere rotoskop tekniğinin erken kullanımları tekniğin ontolojisi doğrultusunda ve teknik sayesinde animasyon içerisinde anlam yaratmaya yahut sinemada gerçekliğin ne olduğuna dair bir argümanda bulunmaya yönelik olmaktan ziyade, *camera obscura*’yı anımsatan, animasyon içerisinde fotoğrafik görüntünün gerçekliğine yaklaşmaya yönelik estetik kaygılarla

gerçekleştirilmiştir. Bunun yanında, tekniğin Fleischerlar tarafından izleyiciyi eğlendirmek amacıyla dans figürleri gibi yüksek ölçüde aksiyon içeren grotesk performansların canlandırılması için kullanılması, söz konusu gerçekçi görselin, anlatının inandırıcılığını arttırmak değil ancak figür düzeyinde gerçekliğe yaklaşmak adına kullanıldığını göstermektedir. Nitekim Fleischerlar'ın Paramount Pictures'da çalışmaya başladıkları süreçte, *Betty Boop* (1931), *Temel Reis [Popeye]* (1933) gibi anlatı bütününden çok karakterlerin aksiyonlarına dikkat çeken animasyonlar üretmiş olmaları bu duruma örnek gösterilebilir (Langer, 1975, s. 50). Söz konusu aksiyonlar, popüler aktörler yahut dansçılar tarafından kullanılan dans figürlerini baz aldığından izleyici tarafından kolayca fark edilebilirler. Bu durum Fleischerların anlatısını Tom Gunning'in "The Cinema of Attractions" (2006) makalesinde göstermenin anlatının önüne geçtiği sinemayı tanımlamak için kullandığı gösteri sineması kavramı ile birlikte düşünmeye imkan tanımaktadır.

2.3. DISNEY STÜDYOSU

1923 yılında kurulan Disney Stüdyosu'nun Grimm Kardeşlerin aynı isimdeki hikayelerinden uyarladıkları ilk uzun metrajlı animasyonları olan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (Cottrell 1937) animasyonunda insan karakterleri oluşturabilmek için rotoskop tekniği kullanması ve o döneme kadar üretmiş olduğu animasyonların temelini oluşturan hayvan figürlerinden insan figürlerine geçmesi, halihazırda rotoskop ve insan figürlerini bir arada kullanmakta olan Fleischer Stüdyosu ile Disney Stüdyosu arasında bir rekabet ortamının oluşmasına zemin hazırlamıştır (Dial, 2000, s. 314). Buna rağmen Disney Stüdyosu'nun ve Fleischerların rotoskop tekniğine yaklaşımları oldukça farklıdır. Fleischerların aksiyonu öne çıkaran animasyonlarına karşın Disney Stüdyosunun rotoskop tekniğini kullanımı anlatının gerçekliğe yakınlık ve inandırıcılığını desteklemeye yöneliktir. Örneğin, Fleischerlardan farklı olarak Disney Stüdyosu tanınmış, izleyici tarafından tanınıp, ayırt edilebilecek aktörler kullanmak yerine rotoskop tekniğinde çalışmak üzere naif ve gerçeğe yakın hareketler sergileyebilecek aktörler işe alır (Bouldin, 2004, s. 17). Böylelikle hareketin akışı esnasında modelin bireysel varoluş tarzının izleyiciden gizlenmesi amaçlanmaktadır. Anlatı modelin değil anlattığı karakterin gerçekliğinin benimsenmesine yöneliktir. Bu

anlamda Disney Stüdyolarının animasyonda rotoskop tekniğini kullanmasının öyküde yaratılan fantastik evreni, figüre bağımlı kılmaksızın gerçekçi ve inandırıcı bir biçimde aktarma amacı güttüğü ileri sürülebilir.

Disney Stüdyosu rotoskop tekniğini her ne kadar karakter bazlı kullanmış olursa olsun, teknik, karakteri grotesk bir aksiyon içerisinde sunarak aksiyona dikkat çekmekten ziyade, hareket kesitleri arasındaki akışın gerçekliğe yakınlığını kullanıp temsilin gerçeklikten uzaklığını gizleyerek izleyicinin yaratılan fantezi evrenine gömülmesini sağlama çabası içerisinde kullanılır. Nitekim görüntüler arasında var olan kesintilerin rotoskop tekniği yardımı ile minimize edilerek gizlenmesinin altında var olduğundan söz edilebilecek bu amaç, Christian Metz'in *Film Language: A Semiotics of the Cinema* kitabındaki "On the Impression of Reality in the Cinema" makalesinde sinemaya özgü kılınan devinimin, yani hareket illüzyonunun, izleyicide gerçeklik izlenimi oluşturulmasının temelinde yattığı iddiası ile örtüşür niteliktedir (Metz, 1991, s. 12). Buradan hareketle, gösteri sinemasının Hollywood'un dikişsiz, filmin film olduğunu gizleyen anlatımına evrilmesi sürecinin bir benzerinin, Fleisher'ların çalışmalarından Disney Stüdyosuna evrilen süreçte rotoskop tekniği ile yapılan animasyonlar çerçevesinde gerçekleştiğini ileri sürmek mümkün hale gelir.

2.4. DİJİTAL ÇAĞDA ROTOSKOP TEKNİĞİNİN KULLANIMI

Hareket kesitleri arasındaki akışın gerçeğine daha yakın olması için icat edilmiş bir teknik olarak rotoskop, teknolojinin gelişimi ile sıkı sıkıya bağlıdır. Rotoskop tekniğinin dijital çağdaki uygulamaları, aradeğerleme gibi fonksiyonların geliştirilmesi ile animatörleri birbirinden ufak farklılıklar ile ayırışan her kareyi teker teker çizme zahmetinden kurtarmış, bu durum, eskisine nazaran daha az yorucu bir çalışma süreci sağlamıştır. Bunun yanında dijital çağ ile birlikte *motion capture* gibi harekete dair kesitlerin oyuncu üzerine yerleştirilen sensörler ve kızılötesi kameralar yardımıyla daha direkt bir biçimde aktarılabilirdiği yöntemlerin ortaya çıkışı, gerçekçi bir hava yakalamak isteyen animatör ve yönetmenleri bu gibi yöntemlere itmiş, böylelikle dijital çağda rotoskop tekniğinin kullanımında diğer tekniklere kıyasla düşüş gözlenmiştir. Bu durum, rotoskop tekniğinin özel olarak kullanımının belirli amaçlar doğrultusunda

gerçekleştirilmesini tetiklemiş, nitekim, yapılan araştırma kapsamında tekniği kullanarak çeşitli anlamlar ve argümanlar yarattığına değinilecek *Waking Life* (Linklater, 2001) filmi dijital rotoskop tekniği (Rotoshop) kullanan ilk uzun metrajlı animasyon olarak tarihe adını yazdırmıştır.

2.5. BOB SABISTON VE ROTOSHOP YAZILIMI

Rotoskop tekniğinin dijital ortama aktarılması yolu ile geliştirilen Rotoshop, 1996 yılında Bob Sabiston ve firması Flat Black Films tarafından üretilmiş bir yazılımdır. Buna göre, kameraya alınmış görüntü bilgisayara aktarılarak Quicktime dosyalarına dönüştürülür ve böylelikle, grafik tablet yardımıyla görüntünün üzerinden tek seferde tek kare olmak üzere çizim yapılması mümkün olur (Ward, 2006, s. 116). Yazılım, klasik rotoskop tekniğinden aradeğerleme niteliği ile ayrılmaktadır. Bu nitelik doğrultusunda yazılım, verilen bilgiler yardımıyla aksiyonu oluşturan bağımsız animasyon kareleri arasına hareket algısı yaratacak yeni kareler atamaktadır (Sabiston, 2011, s. 77). Kısacası animatör bir kareyi çizdikten sonra birkaç kare ilerideki bir görüntüyü çizebilir, bu noktada aradeğerleme özelliği devreye girerek kareler arasındaki hareketi bağlayacak biçimde arada kalan kareleri doldurur. Böylelikle kareler arasında daha geçiş daha akıcı bir biçimde gerçekleşir.

Sabiston, Rotoshop yazılımı ile birlikte rotoskop tekniğini, biçimin ontolojisinin yarattığı görsel ve algısal ikiliklerin anlatı tarafından sağlanmaya çalışılan belirli anlamlara işaret etmesi doğrultusunda kullanan ilk isim olarak anılabilir. Sabiston'ın ilk renkli Rotoshop çalışması olan *Snack and Drink* (Sabiston, 1999) adlı animasyon, otizmlili bir birey olan Ryan Power'ın dünyasına yalın kamera görüntüsünün sağlayamayacağı bir erişim sunar, bireyin algısal alanın dışında kalan deneyimini, gerçeklik ve temsil kavramlarını bir araya getiren bir teknik olan rotoskop tekniği ile göstermeyi tercih eder (Roe, 2012, s. 26). Bu anlamda rotoskopik görüntü, sinema ile paralellik gösteren gelişim sürecinden kopuş yaşayarak, fantazmatik deneyimin anlatısının, biçimsel bağlamda nasıl ele alınması gerektiğini sorunsallaştırmaya yönelik bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır (Ward 2006, s. 120).

BÖLÜM 3

ROTOSKOP TEKNİĞİ, GÖRÜNTÜNÜN ONTOLOJİSİ, GERÇEKLİK VE DENEYİM

3.1 SİNEMADA GERÇEKLİK TARTIŞMASI

Rotoskop tekniğinin, araştırmancının odağını oluşturan *Waking Life* ve *A Scanner Darkly* filmleri kapsamında anlatıya hangi biçimlerde etki ettiği üzerine yapılacak herhangi bir inceleme, tekniğin ortaya koyduğu hareketli-hareketsiz imgelerin, sinematik görüntünün ontolojisi bağlamında hangi açılardan okunması gerektiği ve tekniğin kullanımının günümüze kadar hangi gayeleri izlemiş olduğu hakkında fikir sahibi olmayı zorunlu kılmaktadır. Burada bilhassa gerçeklik kavramının üzerinde durulması, sonrasında rotoskop tekniği tarafından sağlanan görüntünün izleyicide yol açtığı algı ve deneyimin kavramsallaştırılarak anlamlandırılabilmesi için bir temel oluşturacaktır. Böylelikle, rotoskop tekniği sürecinin son ürünü olarak değerlendirilebilecek animasyonun, “gerçekçi” olmanın ötesinde “gerçeklik” ile ilişkilendirilmesinin (Bouldin’in “Cadaver of the Real” makalesinde, *Snow White and Seven Dwarfs* animasyonu hakkında bir ev hanımının *Disney* ofisine yazdığı mektubundan aktardığı “gerçek aktör” yorumunda görüldüğü gibi) anlamlı bir zemine oturtulması imkanı hale gelebilir ve nihayetinde buradaki gerçeklik sorunsalının anlatıya nasıl yansıdığına dair fikir yürütülebilir (2004, s. 14).

3.2. İMGENİN GERÇEKLİĞİ ÜZERİNE TARTIŞMALAR VE BU TARTIŞMALARIN SANATIN ONTOLOJİSİ ÜZERİNDEKİ TEZAHÜRLERİ

İmgenin gerçekliği üzerinde temellenen tartışmalar, Platon’un “Mağara Alegorisi”ne değin uzandırılabilir. Platon’un alegorisine göre, birey, imgelerin yalnızca kopyalarının görünür olduğu bir dünyada yer alır ve bireyin bu kopyalardan, imgelerin özlerinin, yani hakikatlerin bulunduğu idealar dünyasına ulaşabilmesi yalnızca akıl, yani düşünme yolu ile mümkündür (1980, ss. 201-202). Bu gerçeklik hiyerarşisinde ressamın ortaya koyduğu ürün ise, *Devlet*’i meydana getiren “10. Kitap” içerisinde Platon tarafından hakikatin görüntüsünün bir taklidi olarak değerlendirilir. Bu anlamda ressam, kopyanın

da kopyasını üreterek görünüşe ait aldatıcı imgeler yaratır ve bireyi hakikate ulaştırmaktan bir adım daha uzaklaştırır (1980, s. 284). Ressamın ürettiği bu ürün, oldukça yakın bir anlayış ile Peirce'ün göstergebiliminde “görüntüsel gösterge” sınıfına dahil edilecektir.

Adından da anlaşılacağı üzere göstergebilim, göstergeleri ve bu göstergelerin anlam ile ilintisini, sınıflandırılmasını, göstergeler arası bağıntıları vb. ilişkileri inceleyen bir sosyal bilim dalıdır. Söz konusu göstergeler Mehmet Rifat tarafından, “bir başka şeyin yerini tutan, daha doğrusu, kendi dışında bir şey gösteren her çeşit biçim, nesne, olgu vb.” olarak tanımlanmıştır (1983, s. 261). Gösterge üzerine ilk düşünceler günümüzden çağlar öncesine denk düşse dahi, göstergeler kuram olarak on yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda dile getirilmiş, söz konusu kuramın bağımsız bir bilim dalı olması ise yirminci yüzyılı bulmuştur. Göstergebilimin bağımsız bir bilim dalı olarak ortaya çıkmasına öncülük eden Peirce, *Speculative Grammar* ve *Existential Graphs* adlı çalışmalarında göstergelerin farklı türlerini sınıflandırmıştır. Mantık ve retorik için gerekli göstergebilimsel tabanı oluşturan söz konusu sınıflandırma “göstergelerin ikinci üçünlüğü”nü barındırarak göstergeleri üçe bölmektedir. Buna göre göstergeler görüntüsel gösterge, belirti ve simge olarak tanımlanabilmektedir (Aktaran Wollen, 1972, s. 122).

İşte bu göstergelerin ilk sınıfı olan görüntüsel gösterge, nesnesini rastlantısal olmayan bir biçimde ve benzeşme yoluyla imleyen, belirttiği şeyi doğrudan canlandıran bir gösterge türüdür (Rifat, 1983, s. 263). Sözelimi, bir insanın resmi ile kendisi arasındaki ilinti de buradan kaynaklanmaktadır. Bu sınıflandırmaya göre, resim, nesnesi ile görüntüsel bir benzeşme sunar ancak bu ilişki, daha sonrasında açıklanacak belirtisel göstergede olduğu gibi nesnel gerçeklikten beslenmemektedir. Bu yönüyle Peirce'ün görüntüsel göstergesi Platon'un resim üzerine düşünceleri ile söylemsel bağlamda benzer bir anlayışa işaret etmektedir. Ancak bu göstergelerin üçüncü sınıfına dahil olan ve nesnesi ile gerçekliğe dayalı ve nedensel/varoluşsal bir ilişki kuran belirti ise Platon'un sanat ve sanatçı tasvirlerini kökünden sarsacak bir aracın habercisidir. Zira Peirce'e göre dumanın ateşin belirtisi olması gibi, fotoğraf da nesnesinin belirtisi olarak var olmaktadır. Peirce, fotoğraf hakkındaki bu çıkarımını fotoğraf üzerine yaptığı şu yorum ile izah etmektedir:

Fotoğraf, özellikle bir anı yakalayan fotoğraf, çok aydınlatıcıdır, çünkü bunun bir ölçüde temsil ettiği şeyin tıpkısı olduğunu biliriz. Bu benzerlik fotoğrafların doğa ile birebir eşleşme yaratmaya fiziksel olarak zorlandığı koşullarda üretilmiş olmalarından kaynaklanır. Bu açıdan bakıldığında, fotoğraflar göstergelerin ikinci sınıfına, fiziksel bağlantı ile oluşan sınıfa aittirler. (Aktaran Wollen, 1972, ss. 123-24)

Gerçekten de fotoğraf, ortaya çıkışı ile birlikte sanatçı ve sanat üzerine kavrayışı devrimsel bir biçimde dönüştürecek bir etki yaratmıştır. Bu anlamda fotoğraf, dönemin Walter Benjamin, Roland Barthes ve Andre Bazin gibi düşünürlerini, sanatın gerçeklik ile kurduğu bu yeni ilişkiyi tanımlamaya iter. Benjamin, 1935 yılında kaleme aldığı “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction” makalesinde fotoğrafı bir “yeniden üretim aracı” olarak tanımlar. Bu tanım, metinde verilen döküm, baskı ve litografi örneklerinden de anlaşılacağı üzere nesnenin teknik bir biçimde, yani yorum katılmaksızın çoğaltılmasını karşılamaktadır (2002, s. 52). Benjamin, bu tanımlamanın devamında fotoğrafın bağımsızlaştırıcı bir sanat yöntemi olarak geliştiğinden bahseder (2002, s. 53). Ona göre sanat yapıtına özgü biricikliğin getirdiği kült değeri, yapıtın fotoğraf tarafından yeniden üretilip çoğaltılmasıyla kamulaştırma ile yer değiştirmektedir (2002, s. 55). Zira fotoğraf, sanat eserini biricik kılan ve onu o an bulunduğu noktada deneyimlemeyi gerektiren “şimdi ve buradalık” niteliklerini bünyesinde hapsederek, eseri bir “aura” yitimine sürüklemektedir (2002, s. 58). Burada iddia edilen, bir bakıma, fotoğraf ile yitirilen yüksek düşüncenin yerini, sanat eserini kamuya açan bir nesnel gerçekliğin alıyor oluşudur.

Roland Barthes, fotoğraf hakkındaki görüşlerine yer verdiği *Camera Lucida* isimli kitabında, Benjamin ile paralel biçimde fotoğrafik imgenin “şimdi ve buradalığı”na eğilerek, aracın zaman ile ilişkisini inceler ve fotoğrafın zaman ile ilişkisini “o burada idi” şeklinde ifade eder. Özetle burada fotoğraf, özne ile sonsuzluk arasına yerleştirilir, fotoğrafın bulunduğu an “geçmişte” ve “şimdi”dir, özneye zamanda durdurulmuş gerçekliğin tanıklığını sunmaktadır (1993, s. 77). Buradaki zaman kayması ile bağlantılı bir başka örneğe ise aynı kitabın 39. bölümünde rastlanır. Barthes bu bölümde, idam mahkumu Lewis Payne’in asılmayı beklerken gösterildiği fotoğrafını irdeleyerek, fotoğrafta “o ölecek”, “bu olacak” ve bu vardı” kavramlarını aynı anda okuduğundan bahseder (1993, s. 96). Barthes’a göre bu fotoğrafı “delip geçici” bir öz haline getiren unsur fotoğrafın tanıklığının imgeyi bulunduğu anda dondururken aynı zamanda bir tür ölümlülüğü görünür kılmasıdır.

Camera Lucida'yı önceleyen "The Ontology of the Photographic Image" makalesinde Bazin, Barthes'ın çözümlemesine zemin oluşturacak bir biçimde "imgenin zamanda mumyalanması" benzetmesini yapar (2009, s. 160). Bazin'e göre fotoğraf, resimde var olan "ölümden sonra yaşayabilme" kaygısını aşır, fotoğraflanan anı, zaman döngüsünün modelde (yahut nesnede) yol açacağı bozulmadan azat ederek mumyalamaktadır. Ek olarak, Bazin, fotoğrafı resimde söz konusu olmayan bir nesnellik kapsamında okur. Buna göre, fotoğraflanmış model artık modelin bir izi halini almıştır (2009, s. 162). Bu ifade Bazin'in şu yorumunda daha da açık bir biçimde görülmektedir:

Fotoğrafın estetik niteliği, gerçekliği olduğu gibi gözler önüne serme gücünde görülebilir. Nesnel dünyanın karmaşık dokusunda, burada bulunan ıslak kaldırımdaki bir yansımayı ya da oradaki bir çocuğun mimiklerini ayırmasam bana göre değildir. Ancak duygusuz lens, nesneyi, bütün görme biçimlerinden, bunların yığılmış önyargılarından, gözümü çevreleyen o manevi toz ve kirden arındırarak bakır bir saflıkla dikkatime ve netice itibarıyla sevgime sunar. Fotoğrafın, yani dünyanın ne bilmemizin ne de bilebilmemizin mümkün olduğu doğal imgesinin gücüyle, doğa, en azından sanata öykünmekten fazlasını yapmakta, sanatçının kendisine öykünmektedir (2009, s. 162-63).

Bazin'in bu paragrafta mesele edildiği ve fotoğrafı deneyimimden ayrıldığı ölçüde önemli kılan unsur, nesnenin benim erişemediğim ve fotoğrafın kendisinde içerilen durumuna ilişkindir. Kısaca açıklarsak, *Phenomenology of Perception*'da Merleau-Ponty'nin de üzerinde durduğu gibi, öznenin yönelimsel müdahalesi olmadan, algı ve deneyim kapsamlarının dışında kalacak nesnenin, bir başka nesneye, özneye açıldığı gibi anlamlı bir şekilde açılabilmesi mümkün değildir (2005, s. 510). Buna bağlı olarak, fotoğraf makinesi adı verilen nesnenin yakaladığı gerçeklik, bu gerçekliğin, kendisini sunacağı bir özne tarafından asla aynı şekilde yakalanamayacağı bir gerçekliktir. Bir diğer deyişle, fotoğrafik gerçeklik ortada bir özne olmadığından mütevellit deneyimin söz konusu olamadığı nesnelere tabi olmuş durumdadır.

Objektifin nesnelere dünyasından çekip aldığı şey, objektif karşısında "dışarıda açığa çıkan bir içerisi" olma niteliğinden yoksundur, zira şey, belirli bir anlama sahip olabilmek için onu anlamlandıracak, algılayan ve deneyimleyen aşkın bir öznenin varoluşuna ihtiyaç duyar. Bu bağlamda, objektif, karşısında konumlandığı bu şey ile yalnızca fiziğin mevzu bahis reaksiyona yol açan imkanları ölçüsünde temas halindedir (Merleau-Ponty, 2005, s. 373). Objektif, bu gerçekliği deneyimleyip indirgeyebilmesinin imkanı olmayışından ötürü yalnızca nesnelere arasındaki

“insanlığın henüz bulunmadığı bir ön dünyanın” gerçekliğine erişebilir. Erişilen bu gerçeklik, henüz bulunduğu noktada tam da herhangi bir insanlık niteliği ile iletişim haline ve dolayısıyla hiçbir varoluşsal birleşime girmediğinden kendinde var olabilme tarzını ve nesnellliğini koruyabilmiştir (2005, s. 376). Burada, nesneye ait kendinde varoluşun korunması durumu fotoğrafın kendisine has bir özelliğidir ve fotoğraf algıma tabi kılınmaya hazır bir nesne olarak bulunduğu takdirde fotoğrafın nesnesi yine algım için fiili olarak verili olmayacaktır. Yani üzerinde durmakta olduğum nesnel gerçeklik mefhumu fotoğrafın bana verili olduğu halinde değil, fotoğrafın kendi kendinde bir nesne oluşunda mümkün kılınmıştır.

Fotoğrafi izleyen sinemanın gelişimi de, imgenin ontolojik yapısı üzerinde temellenmiş tartışmaların, sinemada saniyede yirmi dört kare halinde devinmekte olan fotoğrafik imgenin göz önünde bulundurulmasıyla süregelmesine neden olmuştur. Bazin’in, “The Ontology of the Photographic Image” makalesinde bu yeni sanat formuna ilişkin çeşitli çıkarımlara da yer verilmiştir. Bu çıkarımlara göre, sinema, yalnızca nesnenin imgesini değil, nesnenin süresinin imgesini de taşıyarak “zaman içerisindeki nesnellik” ve “imgenin değişiminin mummyası” halini almaktadır (2009, s. 162). Zira sinematik imge, nesnenin maruz kaldığı süreci imleyerek fotoğrafın, nesnesine, nesnesinin görüntüsünü zamanda muhafaza edilmiş bir biçimde aktarabilme niteliği sayesinde eklediği mummyalanmış ve kusursuz imgesini yıkmakta ve onu zaman içerisindeki bozunabilirliği ile birlikte aktarmaya doğru ilerlemektedir. Öyleyse, sinemadan söz edildiğinde artık muhafaza edilme iddiasını taşıyanın zamanın imgede yol açtığı dönüşüm olduğundan bahsedilebilir.

20. yüzyılın sonlarına doğru, fotoğraf ve sinema alanlarında geliştirilen dijital teknolojilerin, yakalanan görüntü üzerinde analog yöntemlere oranla daha zahmetsiz ve hızlı bir biçimde çalışabilme olanağı tanınması, sektörün dijital yöntemlere olan ilgisini arttırmış ve böylelikle, analog yöntemlerden dijital yöntemlere doğru ivmelenerek artan bir geçiş süreci söz konusu olmuştur (Manovich, 1998, s. 405). Dijital metotlara yönelik talebin bu denli artış göstermesi ve analog yöntemlerin neredeyse kullanım dışı kalması 20. ve 21. yüzyılın Lev Manovich gibi sinema ve medya kuramcılarını kaygılandırmış, sanat ve nesnel gerçeklik ilişkisinin yeniden tanımlanması gerektiğine yönelik çeşitli

varsayımların gündeme gelmesine sebebiyet vermiştir. Nitekim Manovich, 1998’de yayınladığı “What is Digital Cinema?” adlı makalesinde dijital sinemayı resim disiplininin bir kolu olarak tasavvur etmektedir (1998, s. 410).

Manovich’in iddiasına göre, sayısal tabanlı ekranda zuhur eden dijital imge, sıfırlar ve birlerden, işlem ve kodlardan itibaren incelenmek durumundadır. Kısacası, 21. yüzyılın popüler imgesi, hesaplanabilirliğin, nesnenin kendisinin değil, nesneden hareketle yapılmış çıkarımların sisteminde görünürlük kazanmıştır. Bu yorum ilk bakışta dijital imge üzerine düşünceleri Platon’un nesneden uzaklaştıran resim iddiasına geri götürüyor gibi görünmektedir ve imgeyi temsil ile ilişkilendirir. Böylelikle dijital olan, yeniden üretimin haricinde ve görüntüsel gösterge kapsamında kabul görmesi gereken bir biçime dahil edilmektedir.

Makale, analog ile dijital imgeyi kıyaslamak üzere bu imgelerin nesnel farklılıklarına atıfta bulunur. Elbette ki, kimyasal reaksiyon yoluyla selüloide alınmış fotoğraf, dijital fotoğrafın aksine elle tutulur bir nesne olarak, zamana yerleşen bir üründür. Sontag’ın *On Photography* kitabında da belirttiği üzere analog fotoğrafta materyaller “eski ve kaybolurlar”, bu fotoğrafların kendileri birer nesnedir ve böylelikle zamanın getirdiği bozulmaya mahkumdurlar (2005, s. 2). Dijital fotoğrafta ise aynı durum söz konusu değildir ve imge ancak sonraki teknolojik gelişmelerin imkanlarına göre değer kaybetmektedir. Dijital imge bu açıdan, kendi başına nesne olan bir zeminde görünür olamaz ve kısmen ebedi bir ortama tabi durumdadır.

Manovich’in yaklaşımındaki temel sorun, dijital imgenin kaydedildiği ortama bağlı kılınmasıdır (1998, s. 410). Oysa yeniden üretim ve belirtisellik hem Benjamin ve Bazin, hem de Peirce tarafından yer aldığı ortamdan bağımsız olarak tanımlanmıştır ve nesnelere arası durumun kendisinde aranması gereken kavramlardır. Yeniden üretim, yukarıda da bahsedildiği gibi Benjamin’e göre yorum katılmaksızın yapılan bir çoğaltmayı, Bazin’e göre ise duygusuz lensi öne çıkarmaktadır. Fotoğraf bu düşünürlerin görüşlerine ek olarak, Barthes gibi bir göstergebilimci için dahi, zamansallığın kayıt yeri değil, fotoğrafın çekildiği an üzerinden konuşulduğu bir imge olarak düşünülmüştür ve selüloidin nesneliği her üç yorumda da koşul olarak

nitelendirilmekten uzaktır.

Aynı şekilde, Peirce'ün fotoğraf üzerine yorumu incelendiğinde imgenin kayıt yerine dair bir söyleme rastlanılmaz. Fotoğrafın “temsil ettiği şeyin tıpkısı olma” özelliği, onun bir nesne olarak belirttiği nesnenin tıpkısı olması değildir ve “fiziksel olarak zorlandığı koşullarda üretilme” hali kimyasal bir reaksiyonun zorunluluğunu kastetmez. Yine de, Manovich tarafından ortaya atılan, kimyasal reaksiyon savına daha detaylıca bakıldığı takdirde, savın, belirtinin fiziksel yapışıklığını analog fotoğraftaki yüzeye yapışıklık olarak işlediği görülmektedir. Bu duruma karşılık, dijital imgede belirtiselliğin konuşulabilmesi için Peirce'ün belirtisellik kavramının daha detaylıca incelenmesi gerekir.

Albert Atkin, “Peirce on the Index and Indexical Reference” makalesinde, Peirce'ün belirtisellik tanımının beş temel iddia üzerinde şekillendiğini öne sürmektedir:

1. Belirtiler, nesnesi ile fiziksel bitişiklik içerisinde bulunurlar.
2. Belirtiler, yorumdan bağımsız karakteristiklere sahiptirler.
3. Belirtiler bireylere belirtirler.
4. Belirtiler herhangi bir şey öne sürmemektedirler.
5. Belirtiler benzeşmezler ya da nesnelere ile yasa benzeri bir ilişkileri yoktur. (Atkin, 2005, s. 163).

Makalede de açıkça görüldüğü üzere belirti, kimyasal tepkimenin “fiziksel bitişiklik” halini tanımlamaya yönelik ön koşul olarak kullanıldığı bir gösterge kategorisine dahil edilmemiştir. Bu anlamda, Peirce'ün belirtide var olduğunu iddia ettiği bitişiklik ilişkisi, nesne ile fiziksel bir etkileşim ortamını varsayar ve bu ortamın bir kayıt ortamı olması zorunlu değildir. Öyleyse dijital fotoğrafta fiziksel bitişiklik yok sayılamaz, zira ışık hala ve tam anlamıyla kaydeden sensöre çarpmaktadır. Dijital fotoğraf, oluşması için gerekli fiziksel koşullar ortadan kaldırıldığında var edilemeyecek bir biçim olarak karşımıza çıkmaktadır.

Belirtiyi tanımlayan beşinci maddede yer alan, “benzeşmeme” ve “yasa ilişkisi kurmama” ifadeleri, daha önce de bahsedildiği gibi, göstergelerin “görüntüsel” ve “simgesel” durumlarına işaret ederek, belirtinin bu ikisinden herhangi biri olamayacağının altını çizer. Bağıntılı olarak, dijital fotoğrafın müdahale edilmeksizin görüntülediği yahut basıldığı herhangi bir durumda müdahale edici, insani bir

yorumlama ya da yasa ilişkisinin mevcudiyeti söz konusu edilemez. Dijital fotoğrafın ancak bir ekran aracılığı ile görüntülenebilmesi onu analog fotoğraftan daha az belirti haline getirmez zira imge ister analog isterse dijital olsun, fotoğrafın çekildiği esnada fotoğrafın kaydedildiği birim görüntülenebilir değildir. Bir benzetmeyle, dumanın bir belirtisi olarak is kokusunu duyuyorsam, koku partiküllerinin burnumun neresine çarptığını bulmam yahut bilmem gerekmez. Bitişiklik oradadır ancak algının aracı olan burnum içerisinde görüntülenememektedir.

Belirtisellik kavramının niteliklerinden bir diğeri olan “bireylere belirtme” durumu, Manovich’in kayıt yeri savını oluştururken kaçırdığı noktaların belki de en önemlisi olarak düşünülebilir. Aynı Peirce’ün belirti örneklemindeki “işaret eden parmak” ve kayıt yahut görünürlüğün şart koşulmadığı “semptom” söylemlerinde geçerli olduğu gibi, belirti, nesnesini belirtmek üzere kendisini anlamlandırarak bir aracı bireye ihtiyaç duyar (Atkin, 2005, s. 170). Kısacası belirtilenin belirtildiği, algılayan bir özne olmaksızın belirti kendi anlamını taşıyamamaktadır. Demek ki belirti, ancak bir özne için belirti olabilir. Bu durum algılama eyleminin kendisinin de belirti anının bir parçası olarak değerlendirilmesini gerektirir. Öyleyse bir belirtinin kendisini belirtebilmesi, örneğin, görme eyleminde öncelikle gözün pixeller bütünü olarak algıladığı dünyanın, özne tarafından kendisinin bir belirtisi olarak algılanmasına ve görebilme eyleminin görülenin varlığının bir belirtisi olmasına gereksinir.

Bedenli öznenin görülür dünyaya erişimini sağlayan göz, kayıt ortamı olmadığı gibi görsel veriyi bütünüyle somut yahut sonradan görüntülenebilir bir ortama işlemez. Bunun yanında, görülen, dünya ile eş zamanlı olarak dünyanın kendisini belirtmeyi sürdürdüğü müddetçe, fantazmatik bir imge olarak değerlendirilemez ve bilakis algısal alanın bir parçası olarak var olmaktadır. Özetle, görülen imge bir illüzyon olsa dahi kendisini geçmiş bir görme deneyiminde temellendirmek durumundadır ve bu anlamda dünyayı görerek algılama eyleminin gerçekleşmiş, yani görme eyleminin görünürlüğün belirtisi halini almış olması gerekir (Merleau-Ponty, 2005, s. 463). Görme eylemi görünürlüğün ve sözgelimi, semptom bir hastalığın belirtisi ise, bu durumda öznenin aracılığına rağmen bir belirtiden bahsedebilmek mümkündür. O halde, belirti en başından itibaren görünürlüğün görüntülediği zeminin değil, zeminde muhafaza edilen

yahut edilmeyen görülenin bir parçası olmak durumundadır. Durum buysa, dijital imgede görülen, görüldüğü ekrandan bağımsız bir şey gibi alımlanmalıdır ve belirti fotoğrafın görünür son ürünün kendisi olmaktan ziyade, bu ürünün kendisindedir. Böylelikle, imgenin kendisi ve imgenin kaydedildiği yahut görüntülediği materyal arasında var olduğundan bahsedilen sınır çizgisi, analog ve dijital fotoğrafların materyal farklılıklarının imgenin belirtiselliğine etki etmediğini gösteriyor denilebilir.

Gelgelelim, yukarıda analog ve dijital yöntemlerin üzerinde ciddi bir değişime yol açmadığını öne sürdüğüm belirtisellik ve nesnel gerçeklik tartışmalarının süregeldiği fotoğraf zemini, ontolojik olarak sinemadan hareket ve sürecin aktarımı iddiası ile farklılaşmaktadır. Bazin'in öne sürdüğü "zaman içerisindeki nesnellik" tanımlaması, ortaya atılmasından yıllar sonra "Ideological Effects of Basic Cinematographic Apparatus" makalesinde Jean-Louis Baudry tarafından eleştirilerek sinema temelindeki farklı bir sorunun gündeme gelmesinde rol oynayacaktır. Bahsi geçen makalede Baudry, sinemada yirmi dört kare halinde devinmekte olan fotoğraflar arasındaki sürekliliğin, özünde bu fotoğraflar arasındaki zamansal ve harekete ilişkin farklılıkların izleyici gözü tarafından algılanamaması ile mümkün kılındığını ifade etmektedir (1975, s. 42). Bu açıdan bakıldığında sinemasal zamandaki nesnellik iddiası, devinim yoluyla izleyicide hareket ettiği izlenimini uyandıran bir hareket kesintisinin ya da göz tarafından yakalanamayan bir durağanlığın, teknik bilgi dışında bırakıldığı takdirde algılanamamasının sonucu olarak karşımıza çıkar. Bu düşünce bağlamında, filmin, nesnel gerçekliği gerçekleştirdiği gibi barındırdığını söylemek mümkün değildir. Kısacası, Baudry'e göre, fotoğraf devinmeye başladığından beri içerisinde kesintilendirilmiş haldeki nesnel gerçekliği barındıran, ancak devindiği ölçüde de bu nesnel gerçekliği birebir barındırma iddiasından uzaklaşarak, bir ardışıklık meydana getirip illüzyona evrilen bir araç olarak tanımlanmalıdır.

3.3. ROTOSKOP TEKNİĞİ, DENEYİM VE GERÇEKLIK

Joanna Bouldin, "Cadaver of the Real: Animation, Rotoscoping and the Politics of the Body" makalesinde, rotoskop tekniği kapsamında gerçeklik kavramını açıklayabilmek üzere, Bazin ve Barthes gibi önde gelen kuramcılarının fotoğrafik imgeye ilişkin

görüşlerine başvurur. Bouldin'e göre, animasyonun, orijinalin tekil ve materyal bedenine bağlı bir biçim olmaması itibari ile Bazinyen anlamda belirtisel olarak kabul göremeyişi, rotoskop gibi teknikler ile ortaya konulan gerçeklik algısını tartışmaya açmaktadır. Buna bağlı olarak, makalenin devamında, animasyonun, politik temsil ve bağlamlarda bir araya getirilmiş çeşitli unsurlar ile birlikte çizer, model ve ses sanatçısı gibi birden çok orijinale işaret eden bir yapıya sahip olduğu dile getirilmektedir (Bouldin, 2004, s. 9). Makale, bu anlamda, animasyon ve nesnel gerçeklik bağıntısını, katmanlı ve melez bir bütünlük içerisinde ve belirtiselliğin farklılaşmış bir biçimi olarak ele almaktadır. Ancak makalede, biçimin nesnel gerçeklik ve zaman ile kurmakta olduğu ilişkinin büyük oranda es geçilmesi söz konusudur ve yazar, animasyonda mevcut olan bu belirtilerin belirtiselliği meydana getirdiği iddiasında aceleci bir tutum benimsemiş görünmektedir. Zira, animasyonda yer edinmiş politik imlemelerin, yahut model ve ses sanatçısı gibi kaynaklara işaret eder durumdaki belirtilerin hiçbiri aynı nesnel gerçeklik zemininde eş zamanlı olarak verili bulunmamaktadır. Söz konusu unsurların varlığı, bu unsurların bütünde belirtiselliği oluşturamayan farklı zaman kesitlerine ait belirtiler halinde kaynaştırılmış olmalarının yanı sıra, animasyonda belirtinin ikon ve sembol kavramlarından hangi noktalarda ayrışmakta olduğunu açıklamakta yetersizdir.

Bouldin, ayrıca rotoskop tekniği kullanmakta olan animasyonlara da vurgu yaparak söz konusu animasyonlarda, görüntü ve gerçeklik arasında izleyicinin ayırt edebildiği çok katmanlı fiziksel bir bağlantının da var olduğunu ileri sürer. Bu bağlamda Anne Nesbet'in "Inanimations: Snow White and Ivan the Terrible" makalesinde *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (Cottrell 1937) üzerine yaptığı incelemede bazı karakterlerin diğerlerine nazaran daha "başkalaşmış" ve "plazmatik" görüldüğüne dair gözlemini örnek gösterir (Aktaran Bouldin, 2004, ss. 10-11). Bouldin'e göre bu durum rotoskop tekniği kullanmakta olan animasyonlar özelinde ontolojik bir ikiliğe neden olmaktadır. Söz konusu ontolojik ikilik, Freud'un "tekinsizin bir zamanlar tanıdık olanın bastırılmasından türediği" iddiası göz önünde bulundurulursa (1955, s. 241), yukarıda bahsi geçen ve animasyon tarafından barındırılan nesnel gerçekliğe dair unsurları imleyen çeşitli belirtilerin eş zamanlıymış gibi, izlek içerisinde bir arada yer alıyor oluşunun bu belirtilerin kaynaklarını bastırarak tekinsiz bir izlenim uyandırmasına

bağlanabilir. Ek olarak makalenin devamında, bir izleyici tarafından stüdyoya yazıldığı belirtilen mektupta “gerçek aktör” ve benzeri ifadeler yer verilmiş olması, rotoskop temelli animasyonlarda tekinsizin ötesine varan ve hatta tekinsizi mümkün kılan bir gerçeklik algısı aranmasının gereğini vurgular niteliktedir:

Aile arasındaki bir anlaşmazlığı gidermek adına, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler animasyonundaki üç karakterin gerçek insanlar mı yoksa sanatçıların tarafından çizilmiş figürler mi olduklarını belirtmenizi rica ediyorum. Ben Pamuk Prenses, Prens ve Kötü Kraliçe karakterlerinin gerçek aktörler olduklarında ısrarcıyım ancak eşim çıldırmış olduğumu söylüyor. Her anlaşmazlığımızda bunu söylüyor, bu nedenle konuyu bizim için açıklığa kavuşturun lütfen (Aktaran Bouldin, 2004, s. 14).

Mesele en baştan ele alınırsa, *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* animasyonunda, model ve çizginin aynı sinemada olduğu gibi bir araya getirilerek eş zamanlı bir biçimde hareket ediyormuş gibi bir izlenim uyandırması, o döneme kadarki animasyon anlayışındaki harekete bağlı konum kesitlerinin birbirini ardışık olarak bir devamlılık arz edecek ölçüde bütünlememesinden kaynaklı süreksizlik sorununu çözmüş görünmektedir. Ancak burada sinemadan devralınan ve sözüm ona sürekliliğin meydana gelmesi ile görüntüdeki hareketin temelini oluşturan düzenleme, yalnızca aktörlerin model alınıp, mekanın model alınmadığı bir zeminde gerçekleşmesi ile başka bir soruna yol açar. Buna bağlı olarak düzenlemenin kendisi, rotoskop tekniğine ilişkin algı sürecinin nasıl geliştiğine dair fikir yürütülmesine olanak tanır. Öncelikle, mevzubahis animasyonda bazı karakterlerin diğerlerine nazaran “başkalaşmış” ve “plazmatik” görünmesi, basitçe, bazı karakterleri öne çıkarmak üzere kullanılan tekniğin mekan ve diğer karakterler üzerinde kullanılmamasına bağlanabilir. Hatta figürler ve zemin arasındaki mevcut uyumsuzluk göz önünde bulundurulursa, kullanılan tekniğin rotoskop dışında ve öncekinden farklı herhangi bir teknik olması durumunda (stop motion veya hareket yakalama gibi) da bu izlenimin önemli oranda değişmeyeceğini öne sürmek mümkün olacaktır. Öyleyse burada, ontolojik ikiliğe yahut tekinsiz hissine yol açanın, animasyonun kendi içerisinde tutarsız ve muğlak bir evren tasviri oluşturması olduğunu söylemek tuhaf kaçmaz, zira animasyondaki figürler hareketin sağlandığı teknik bağlamında birbirinden ayrılmaktayken görsel biçim olarak benzerliğini korumaktadır. Rotoskop figür ve diğer görsel içerikler bir bütün olarak düşünüldüğünde adeta bir yanılısamanın deneyimin üzerine yerleştiği bir halüsinasyon gibi, karşılaştırıldığında birbirini doğrulayamayacak gerçeklik hallerinin, karşılaştırılabilecekleri bir ortamda birlikte yer aldıkları hissini doğurmaktadır (Merleau-Ponty, 2005, s. 395). Dolayısıyla

bu içerikler doğal olarak bir arada bulunmak istemezler ve sundukları gerçeklik algısı bağlamında birbirine farklı kalan bu yaklaşımlar temelde yatan ve anlatı süresince bastırılmış halde sürdürülen bir şeye, izleyicinin kendi gerçeklik deneyimine işaret ederek tekinsizi meydana getirir.

Öte yandan, figürlerin birbiri ile uyumsuzluğundan kaynaklanan muğlaklık, rotoskop figürlerin neden gerçek aktörlermiş gibi görüldüğünü ya da plazmatik derken neyin kastedildiğini tam olarak açıklamaya yetmez ve bunlar daha çok animasyonun bütününden edinilen sonuçlar olarak belirirler. Öyleyse figürler arasında gerçekliğe dair algıyı ilgilendiren ve onu animasyona ait evrende bastırılmış olarak sunan bu farklılığa neyin yol açtığıın bulunması gerekmektedir. Rotoskop figürün diğer figür ve içeriklerden farklı olarak gerçek bir aktörü imlediği izlenimine nereden kapılır?

Rotoskop figürün söz konusu ayrımı borçlu olduğu ve sinemadaki fotoğraf deviniminin hareket olarak sunduğu olgu incelendiğinde, bu yolla ardışık biçimde sunulan şey, ardışıklığın değil geçişin bir formu olan hareketin geçişinin bütünü olmasa dahi, görülen bu şey gerçeklikten kesilip alınmış halde karşımıza çıkar. Canlı çekim [*live-action*] sinemada, genel planda bir topun belirli bir mesafeden düştüğü gözleendiğinde filmin çekildiği sırada gerçekten de bir topun bir yükseklikten düşmüş olabileceğine inanılır çünkü filmde devinmekte olan fotoğraf gerçeklikle konuştuğu ölçüde izleyicisine o topun düşmüş olduğunu dayatmaktadır. Elbette buna rağmen filmin gösterdiği bu olayın, normalde nesnenin deneyimlendiği gibi deneyimlenebilmesinin mümkün olamayacağı ya da dijital sinemanın olanakları ile bu görüntünün izleyici için aynı anda bir arada olmayan öğelerden oluşturulmuş olabileceği izleyicinin bilgisi dahilindedir. Zira sinemanın belirtmekte olduğu uzama, dünyaya karışıldığı gibi karışılmaz ve filmde aktarılan an, o anın deneyimlendiği gibi deneyimlenemez, düşen topun imgesi parçalara ayrıldığında, aynı bir tablonun parçalandığı zaman olduğu gibi geriye kalacak olan şey, topun kendisi değildir (Merleau-Ponty, 2005, s. 378). Ancak filmin izleyicisine verdiği, zaten nesnenin ve dünyanın kendisi değildir ve film, yalnızca bu nesne ve dünyayı gerçekleştirdiğini imlediği hareket ve zaman üzerinden belirten bir zemin olarak tanınabilmektedir.

Filmin, dünyaya dair insani deneyimi barındırıyor olması yukarıda da bahsedildiği gibi nesnel dünya ile ilişkisi bağlamında zaten mümkün değildir ve filmi bir nesne olarak insani deneyim ile özdeşlemek filmin kendisine kendinde sahip olmadığı bir öznelik atfetmek anlamına gelir. Film öznel değildir çünkü algılayan ve yönelen bir varoluş olarak değerlendirilemez ve film içerisindeki kurgu temelli (örn., bir kareden ya da plandan diğerine doğru) geçişin sunduğu ileriye yönelme tarzı ancak inşa eden bir anlatıcının varlığı ile sürdürülebilir. Bu bağlamda film materyalinde fotoğraflar arası geçişler yardımıyla mümkün kılınmış hareketin, özne için zaman ya da hareket ile aynı şekilde gerçekleşmesi beklenemez, yahut filmdeki görüntünün nesnesinin, nesnenin kendisi olmayışı ve belirti olarak mevcudiyeti izleyicinin film gerçekliğine yaklaşımı açısından anlamlı değildir. Bunun sebebi, filmin, deneyimin ya da izleyici tarafından, taşıdığı perspektif ve anda deneyimlenmiş dünyanın kendisi olarak değil, bir özne tarafından deneyimlenmeye hazır bir belirten ve anlatı olarak mümkün olmasıdır. Film tam da bu nedenle diğer anlatılar gibi öznenin kendisi olamaz ve öznelerarasıdır (2005, s. 415). Filmden beklenen nesnel gerçekliği birebir, olduğu gibi içermesi değil sunduğu gerçeklikten koparılıp alınmış olması ve belli bir hareket ve zamanın kendisi değil belirtisi, olayın gerçekleştiğini nesnel bir biçimde imleyen bir araç olmasıdır. Bu nedenle dünyaya ait gerçekliğin kimse tarafından yerinde deneyimlenmemiş belirli bir perspektiften kesilip alınmış bir formu olan film, ancak özne tarafından kurulup algılandığı ölçüde anlam üretmeyi sürdürebilir.

Herhangi bir diğer anlatı gibi film de anlatıcısının deneyiminin kendisi değildir ve izlenen bir film anlatıcının deneyiminin görünür kılınması olarak değerlendirilemez (Merleau-Ponty, 2005, s. 415). Algılayan özne, filme bir durum gibi yerleşmekten ziyade filmin anlatıldığı duruma, anlatılan durumu anlamlandırmak üzere yerleşir ve bu süreçte anlatıyı, duruma yerleşmiş bir durum olarak benimser. Anlatı, bu bağlamda öznelerarası iletişimin yerleştiği ortak bir zemin olarak var olabilir, bu zeminin deneyiminin özneler için aynı olma ihtimali yoktur (2005, s. 415). Filmin diğer anlatılardan ayrışması ise bu noktada gerçekleşmektedir. Film deneyimi hiçbir zaman bir başkasının film deneyimi ile aynı şekilde gerçekleşmese ve perspektifler bir bütün olarak hiçbir zaman başkasının perspektifi ile aynı olamasa dahi film karesi içerisinde nesnenin yakalandığı perspektif bir başkası için de aynı düzlem üzerinde

yakalanabilir. Filmde, izleyicinin bakışları, bir perspektiften kesilip alınmış bir düzlem üzerinde çakışır, bu düzlemde görülen nesne, nesnenin belirtisidir. Böylelikle, film ile birlikte ilk defa öznelarası ortak zemin, nesnelliğin mümkün olduğu kısmi (zira filmin ufukları yoktur ve ekran dışı, ekrana bakılan konum ortak olamaz) bir görseelliğin imlediği olay örgüsü üzerinde buluşabilir. Walter Benjamin'in aura yitimiyle kastettiği kamusallaşma, bir ölçüde, buradaki öznelarası olmasına rağmen nesnelliği bünyesinde barındıran buluşmanın bir tezahürü olarak düşünülebilir.

Rotoskop figür elbette ki fotoğrafik bir görüntü değildir ve izleyicisine fotoğrafın belirttiği nesnel gerçekliği tam anlamıyla veremez. Ancak artık burada olmayan fotoğraf, üzerine eklenenecek imge için belirli bir iz bırakmıştır ve rotoskop figürün kontürleri ve figürün kopyaladığı fotoğraflanmış modelden gelen dünyaya yönelme tarzları bu ize yapışmış durumdadır. Figürün hareketinde görülen şey, hareket eden ötekinin kendisinin görüntüsü değildir, fakat o nesneye dair hiçbir şey içermeyen bir görüntü olmanın ötesindedir. Fotoğraf, figürün öncesinde var olmuştur, animasyon kapsamında şimdi ve burada değildir ancak tam anlamıyla yok olmamıştır ve hareket süresince modelin postürünü imleyen kontürlerin, belirtisi ile eşzamanlılığından kendisini göstermektedir. Buradaki yok olmayışın nedeni rotoskop figür ve hareketin birliğinde aranmalıdır, zira kopyalanmış modelin figürdeki durağan pozunu tek başına algıda bir özne-nesnel ikiliğini doğurmakta yetersizdir.

Eğer devinen görüntü bir hareketi ve olayı imliyorsa ve rotoskop figürün birbirinden ayrı postürlerinde belirtiyeye yapışıklık söz konusu ise, yok olmayış tam da yapışıklığın hareketi imleyecek şekilde devinmesi ile figürde model-özneye ait belirli bir yönelme tarzının açığa çıkmasıyla mümkün olabilir. Fotoğrafın figürde artık mevcut olmayışı animasyonda modelin dahil olduğu hareket ve zamanı, modelin bir özne olarak dünyaya yöneliminin izini ortadan kaldırmaya yetmemektedir. Oysa klasik animasyonun barındırdığı ardışık çizimler çizerin “dünyaya vücudunu vererek dünyayı resme dönüştürme” eyleminin bir düzleme yapışık olmayışından dolayı (Merleau-Ponty, 2006, s. 32), postürünü kesin bir belirtenin hareket imlemesinden almaz, olası hareket kesitlerinin bir araya gelmesi bir bedene ait tanıdık yönelimi vermektense uzaktır. Kopyalanmış modelin figürdeki durağan postürü de bu olası hareket kesitlerinden

herhangi biri olabileceği için izleyicinin algısında ikilik olarak belirmemiştir. Mektupta gerçek aktörlerden ve başkalaşmış, plazmatik bir oluştan bahsediliyor olmasının sebebi tam da budur. Varlığın nesnel olmayanda bir belirti gibi algılanmasının yarattığı muğlaklık, görülenin hareketin belirtisi olmasının bir sonucudur ve tekinsiz izlenim de burada ortaya çıkmaktadır. Bastırılan harekete duyum yoluyla ulaşılabilmesi, imgeye dair tanıdık olanın ne olduğunun saptanamaması aşına olunan şeyin apayrı bir şeyde ortaya çıkması ile deneyimleyen özneyi tekinsiz izlenime teslim etmektedir. Anlatının ortak zemini görüntü olarak nesnelliğe ait değildir, ancak harekete dair belirti nesnenin bir parçası olarak ortak zemini terk etmez.



BÖLÜM 4

RICHARD LINKLATER SİNEMASI

Richard Linklater, tezin örneklemini oluşturan *Waking Life* (2001) ve *A Scanner Darkly* (2006) filmlerinin yanı sıra, *Slacker* (1990); *Before Sunrise* (1995), *Before Sunset* (2004) ve *Before Midnight* (2013) filmlerinden oluşan “Before” üçlemesi ve *Boyhood* (2014) filmleriyle de uluslararası düzeyde tanınırlık kazanmış Amerikalı bir yönetmendir. Yönetmenin filmografisi incelendiğinde, anlatının büyük ölçüde diyalog ağırlıklı olduğu, zaman ve deneyim kavramlarının filmlerde temsil ve gerçeklik arasında bütünleştirici ve kritik bir noktada konumlandırıldığı görülmektedir. Söz gelimi, “Before” üçlemesinde, ana karakterler Celine (Julie Delpy) ve Jesse (Ethan Hawke) arasındaki ilişkinin evrimi, karakterlerin bir günlük deneyimlerinin dokuz yıllık aralıklarla geçirdiği dönüşümün ikilinin diyalogları üzerinden öykülenmesi ile verilmektedir. Bu noktada, oyuncuların senaryo yazım sürecine dahil edilmesi ve serinin filmlerinin anlatıda öykülen deneyimin zamansal gerçekliğine uygun biçimde dokuz yıllık aralıklar ile çekilmesine bağlı olarak, oyuncuların süreç içerisinde geçirdikleri değişimler anlatı bütününde gözlemlenebilir bir kapsama oturtulmuştur. Böylelikle, oyuncunun kendisi ve karakter temsili arasındaki farklılığı oluşturan gerçeklik katmanları bir anlamda iç içe geçirilirken, diğer yandan, oyuncudan bağımsız bir gerçekliğin sürdürüldüğü kurgusal aktarımın devamlılığı sağlanmaktadır. *Waking Life* filminin “The Holy Moment” bölümünde geçen Hollywood diyalogu bu anlamda yönetmenin anlatı ve gerçeklik ilişkisine bakışını özetler niteliktedir:

(...) ve bütün Hollywood meselesi, filmi alarak onu bir hikaye anlatma aracına dönüştürdü. Kitap ve hikayeleri alırsın ve sonrasında da, bilirsin, sonrasında bir senaryon vardır ve meseleye en uygun kişiyi aramaya çalışırsın. Ancak bu bir saçmalaktır çünkü bu bir senaryoya bağlı olmamalıdır. Bir kişiye yahut bir duruma bağlı olmalıdır. Ve bu anlamda bütün bu yıldız sistemine sahip olmakta neredeyse haklılar, zira film, ancak o zaman bir hikayedense o insana ilişkin olabilir (*Waking Life*, 2001, 00:56:30-01:40:45)

Çekimleri on iki yılda tamamlanan *Boyhood* filmi, “Before” üçlemesine benzer biçimde, anlatı, zaman ve gerçeklik kavramları arasındaki bağıntıya odaklanmaktadır. Filmde, bir ailenin bireyleri arasındaki ilişkinin yıllar içerisindeki değişimi hikayenin akışı ile eş zamanlı olarak işlenmektedir. Karakterlerin yıllar içerisindeki gelişimlerinin, “Before”

üçlemesindeki gibi gözlemlenebilir olmasına ek olarak, bu gelişim süreci *Boyhood*'da tek bir filmde ve süreklilik kazanmış haldedir. Bu bağlamda hem “Before” hem de *Boyhood* filmleri için, kurgusal olanın, belgesel biçimi ile özdeşleştirilmiş gerçekliğe uygunluk prensipleri ile kaynaştırıldığı söylenebilir. Söz konusu filmlerde anlatı, belirli bir deneyimi aktarabilmek üzere, kendisini biçimlendiren gerçeklikte yer alan deneyim yahut değişim sürecine özgü zamanın algısına başvurur. Yine, yönetmenin filmlerinin, örneğin *Slacker*'da olduğu gibi, aksiyon ve olaylar zincirini arka planda bırakarak karakterler arası diyaloga odaklanan ortak bir yapıda olması, filmlerde duruma dair belirli bir yargıdan ziyade, yukarıdaki alıntıda da değinildiği üzere “durumun kendisinin” aktarımının mesele edinildiğini göstermektedir.

Linklater'ın, filmografisindeki esas meseleyi oluşturan zaman ve deneyim kavramları arasındaki bağıntı, *Waking Life* ve *A Scanner Darkly* filmlerinde de hem anlatı hem de biçim dahilinde irdelenebilir ve kritik bir konumdadır. İki filmin de animasyon olmalarına rağmen referans aldıkları fotoğrafik imgenin nesneliliği ile bir nüfuz etme ilişkisi içerisinde oluşları ve iki filmde de karakterler arası diyalogların yoğunluklu kullanımı, yönetmenin zaman ve deneyimi sorunsallaştıran sinema anlayışının söz konusu filmlerde de sürdürülerek tartışmaya açıldığının ipuçlarını vermektedir. Bu bağlamda, *Waking Life* ve *A Scanner Darkly* filmlerinin bilhassa animasyon biçiminde üretilmesinde, yönetmenin sinema anlayışı doğrultusunda ve zaman ile gerçeklik kavramları üzerinden, filmlerde biçim ve anlam ilişkisinin kurulmasına yönelik çeşitli gayeler izlendiği söylenebilir.

BÖLÜM 5

WAKING LIFE VE *A SCANNER DARKLY* FİLMLERİNİN TÜMBAKIŞI

5.1. *WAKING LIFE* FİLMİNİN TÜMBAKIŞI

Waking Life (Linklater, 2001), Wiley Wiggins tarafından canlandırılan isimsiz ana karakterin deneyimlediği kısa ve ardışık rüya sekanslarından meydana gelen bir film. Bu sekanslarda, filmin kurgusal devamlılığına hizmet eden bir birlikteliğin ihtiva edilmediği, bağıntısız kişi ve konular üzerinden gerçekleştirilen çeşitli felsefi diyaloglara yer verilmektedir. Diyaloglar arasındaki bu ilintisizliğe bağlı olarak film, olay örgüsünü, karakterin sekanslar ilerledikçe değişerek rüya görmekte olduğuna dair farkındalık kazandığı zihinsel süreci üzerinden kurmaktadır.

Olay örgüsüne göre, film, karakterin tren yolculuğu esnasında rüyasında gördüğü, bir kız ve bir erkek çocuk tarafından oynanmakta olan kağıt oyuncakta yer alan “Rüya kaderdir” cümlesi ile açılır. Rüyanın devamında erkek çocuk kayan bir yıldız bakar ve gökyüzüne doğru yükselmeye başlar, bu sırada yakınındaki bir arabanın kapısının koluna bir süreliğine tutunur. Karakter rüyadan uyanıp tren istasyonuna ulaştığında bir arkadaşını arayarak mesaj bırakır ve bu süreçte onu izleyen bir kadın görür. İstasyondan çıktığında kaptan gibi giyinmiş bir sürücüsü olan tekne görünümü bir araca biner. Bu sekansta aracın adının “Görmeye Değer” olduğunu belirten sürücünün, filmin bütününe kısa bir alegorisi niteliğinde olduğu söylenebilecek bir tiradına yer verilir:

Küçük teknem hakkında ne düşünüyorsun? Ona “Görmeye Değer” adını verdik. G-Ö-R. Gözlerinle gör. Aracımın kişiliğimin bir uzantısı olması gerektiğini hissediyorum. Buyrun! Ve bu? Bu benim dünyaya açılan küçük pencere gibidir ve her dakika farklı bir gösteriye sahne olur. Şimdi, bunu anlamayabilirim. Hemfikir olmam bile gerekmez. Ama diyebilirim ki, bunu kabul eder ve bir şekilde akışına bırakırım. Her şeyin yolunda gitmesini istersin demeye çalışıyorum. Akışına bırakmak istersin. Deniz ırmağı reddetmez. Esas olan varış sürecinde sürekli ayrılış halinde olabilmektir. Böylelikle tanıştırmalardan ve elvedalardan tasarruf edilir. Yolculuk açıklama gerektirmez. Sadece katılımcı gerektirir. Geldiğiniz yer işte burası gençler. Bu gezegene bir pastel kutusu ile gelmiş gibisinizdir. Paketiniz sekizli ya da on altılı olabilir. Ancak önemli olan pastellerle, size verilen renklerle ne yaptığımızdır. Çizgilerin içinde kalıp kalmadığımızı önemsemeyin. Hatta, çizgilerin dışını boyayın derim. Anlatabiliyor muyum? Sayfanın dışını boyayın. Beni kutuya hapsedmeyin! Okyanusa doğru ilerliyoruz. Kara ile sınırlı değiliz, bunu söyleyeyim. Ee, nerede inmek istersin? (*Waking Life*, 2001, 00:05:39–00:07:14)

Yolculuğun sonunda nereye gideceği hakkında bir fikri olmayan ana karakter, yanında bulunan ve yönetmen tarafından canlandırılan yolcunun tarif ettiği ve sürücü tarafından “hayatının rotasını belirleyecek herhangi bir yer” olduğu belirtilen rastgele bir köşede araçtan iner. İndiği yolda yürürken, yerde duran ve üzerinde “Sağına bak” yazılı bir not bulur. Sağına baktığında bir aracın kendisine doğru hızla geldiğini görür, ancak çarpışma anı filmde yer almamaktadır. Gösterilmeyen çarpışma anının yerini karakterin bir rüyadan uyandığı gösterilen başka bir sahne almıştır. Filmin bütününe özetler nitelikte olan bu sahnelerden sonra karakterin profesörler ve entelektüeller gibi çeşitli diğer karakterler ile gerçekleştirdiği felsefi diyaloglar gösterilir. Diyalogları takiben yinelenen uyanma eylemi ile birlikte karakter rüya görmekte olduğunu farkına varmaya başlar. Filmin sonunda ana karakter, yine yönetmen tarafından canlandırılmakta olan ve gerçeklik, rüya, zaman gibi kavramlar üzerine kendisi ile kısa bir konuşma yapan langirt [*pinball*] oyuncusunun yanına giderek nasıl uyanabileceğini sorar. Langirt oyuncusu ona istediği buysa sadece uyanması gerektiğini söyler. Karakter uyanır, dışarıya çıkar ve yerden yükselir. Filmin başlangıcında erkek çocuğun yaptığı gibi bir süreliğine araba kapısının koluna tutunmaya çabalar ancak başaramaz, bir silüet formunda göğe yükselerek gözden kaybolur.

Filmde kahramanın yolculuğu, varoluş ve algı üzerine diyaloglar dolayısıyla rüya deneyimi süresince bu deneyimine dair kazandığı farkındalığı aydınlatırken, belirli bir neden sonuç ilişkisine bağlı kalmaz. İşlenen diyaloglar kesin bir yargıyı imlemekten uzaktır ve filmin sonunun kesin bir sonu imlemiyor oluşu gibi ucu açık bırakılmıştır. Bu anlamda filmde, deneyim ve varoluş üzerine düşünceler kesin bir yargı belirtmekten ziyade bir gözlem yahut inceleme gibi ele alınmıştır denilebilir.

5.2. A SCANNER DARKLY FİLMİNİN TÜMBAKIŞI

Waking Life (Linklater, 2001) filminden yaklaşık beş sene sonra çekilen ve yine Richard Linklater tarafından yönetilen *A Scanner Darkly* (2006) filmi, Philip K. Dick’in aynı ismi taşıyan bilim kurgu romanından uyarılma bir animasyondur ve “D maddesi” [*Substance D*] adlı bir uyuşturucunun bağımlıları çevresinde gelişen olayları konu almaktadır. Film, *Waking Life* (Linklater, 2001) filminden farklı olarak belirli bir olay

örgüsüne dayalı ve *Waking Life*'a oranla daha günlük sayılabilecek diyaloglardan oluşmasına rağmen, iki filmde de işlenen deneyimlerin dünyada olmaya yönelik algıdan ayrışması ve ikisinde de Rotoshop tekniğinin kullanılması söz konusu filmler arasında ortak bir üslubun mevcut olduğunu açık kılmaktadır.

Film, işlediği hikayenin günümüzden yedi yıl sonra ve Amerika'nın California eyaletinde geçtiğinin belirtilmesinin ardından, Charles Freck (Rory Cochrane) karakterinin, vücudunda gezindiğine inandığı yaprak bitlerinden kurtulmaya çabaladığı bir sahne ile açılmaktadır. Çabasını sonuçlandıramayan Freck, telefon açarak bu durumu arkadaşı Barris'e (Robert Downey Jr.) aktarır, buradan paralel kurgu ile Barris'in Freck'ten incelemek üzere yaprak bitlerini bir kavanoza koymasını istediği plana kesilir. Freck bitleri kavanoza koyar. Takip eden sahnede Yeni Yol [*New Path*] isimli uyuşturucu karşıtı kurumun toplantısında moderatörün aktardığı bilgi üzerine halkın %20'sinin, mavi yapraklı bir çiçekten elde edilen D Maddesi adlı uyuşturucu maddenin bağımlısı olduğu anlaşılır.

Toplantıda, sürekli değişip birbirine geçen binlerce bedenin ses ve görüntüsünü sunan Karıştırıcı Kostüm [*Scramble Suit*] içerisinde anonimlik sağlayabilen narkotik polisi Bob Arctor (Keanu Reeves) karakterinin D Maddesi üzerine yaptığı konuşma gösterilir. Bob, konuşmasının ortalarında kendisi için yazılmış olan metne bağlı kalmayı bırakır, narkotikteki üstü Hank tarafından uyarılmasına rağmen düzenli bir konuşma yapmayı beceremez ve kafa karışıklığı içerisinde D Maddesi hakkındaki düşüncelerini aktarmaya başlar ve konuşmasının sonunda toplantıyı terk eder.

Eşzamanlı olarak, Freck, Barris'e bitleri göstermek üzere araba sürmektedir. Uyuşturucu maddenin etkisi altında, polis tarafından yakalandığına ilişkin bir hezeyana kapılır, hezeyan geçip Barris ile buluşacağı cafeye ulaştığında yanındaki kavanozun içinde herhangi bir şey olmadığını fark eder. Bu sırada toplantıdan çıkıp, kostümünü çıkaran Bob, kız arkadaşı ve izlemekle yükümlü olduğu tedarikçisi Donna'dan (Winona Ryder) telefonda belirli bir miktarda madde tedarik etmesini ister. Bu konuşmalar telefon kaydı ve güvenlik kameraları dolayısıyla narkotik biriminin ekranına düşer, birimde polis olduğu bilinmeyen Bob, narkotik ekibi tarafından izlenmektedir.

Cafede, Barris, Freck'e deneyimlerinin aşırı oranda D Maddesi kullanımından kaynaklandığı ve böceklenme gibi semptomların bağımlılıkta keyif verici sürecin sona erdiğinin göstergesi olduğunu belirtir. Konuşmalarının devamında Barris ve arkadaşı Luckman'ın Bob'un evinde yaşadığı ve Freck'in, konuşma esnasında erotik düşüncelerini görebildiğine inandığı Barris karakterinin Bob'dan pek hoşlanmadığı anlaşılır. Ardından, karakterlerin uyuşturucu elde etmek üzere markete uğrayarak eve döndükleri sahneye kesilir, bu sahnede yer alan planlar, güvenlik kamerası ile özdeşlenecek üst açılardan, hızlı çekimde [*fast-motion*] gösterilir. Böylelikle seyirciye, karakterlerin ve yaşadıkları evin narkotik tarafından izlenmekte olduğu bilgisi aktarılmış olur.

Hank, kostüm nedeniyle kimliğinden emin olamadığı ve Fred olarak tanıdığı Bob'a, bir muhbirden aldığı bilgi üzerine geçmişini araştırdığını ve uyuşturucu kullanımından daha büyük işlere karıştığından şüphe duyduğunu belirttiği Bob Arctor'ı, yani kendisini izlemesi talimatını verir. Sonraki sahnede, Donna, Bob, Luckman ve Barris arasında, Barris'in aldığı on sekiz vitesli bisiklet üzerine bir tartışma yaşanır ve karakterlerin tamamının uyuşturucu madde etkisi altında, bisiklettaki vites sayısını yanlış saymakta olduğu gösterilir. Daha sonra narkotik bölümünde, Bob'un uyuşturucu bağımlısı haline gelip gelmediği, ona gösterilen ve yoruma açık olmayan bir figürün yer aldığı birtakım resimler üzerinden test edilir, Bob, figür ve zemin ilişkisini ayıramaz, bunun üzerine Bob'a, algısının D Maddesinden etkilenmiş olabileceği söylenir. Buradan, Barris'in, yalan söyleyerek Bob ve Donna'yı narkotik şubeye şikayet ettiği sahneye geçilir. Barris, Bob'ın da o sırada kendisini dinlemekte olan polislerden biri olduğunu fark etmez.

Gece, evin içinde geçen planda Bob'ın geçmişte aynı evde ailesiyle birlikte yaşadığını gösteren bir *flashback*'e yer verilir. Takip eden ve sabah Bob'ın, Barris ve Luckman ile birlikte yolculuk yaptığı gösterilen sahnede, Bob aracı kontrol edemez, grup, arabanın sabote edildiğini öğrenir ve kısa bir tartışmanın ardından, D Maddesi kullanarak otostop çekerler. Yolda eve hırsız girmiş olabileceğine dair komplo teorileri kurarlar ancak daha sonrasında eve girenin Donna olduğu anlaşılır. Bob, narkotik şubede evin kamera kayıtlarını inceleme görevine başlar. Kamera kayıtlarından, kendisi ve Luckman ile

aracı tamir eden Barris'in evde çıkardığı tartışma üzerine Freck'in kendi evine geri dönüşünü ve evdeki konuşmalar sırasında arkadaşlarının böceğe dönüştüğü halüsinasyonu gördüğü anı izler. Ek olarak, kayıtlardan Luckman'in neredeyse boğuluyor olmasına karşılık Barris'in olaya kayıtsız kaldığını görür. Evine dönen Freck intihar etmeye karar verir ancak girişimi halüsinasyon görmesi ile sonuçlanır.

İlerleyen sahnelerde, Bob'ın algısı gittikçe bozulur, Donna ile tartışmasının ardından birlikte olduğu başka bir kadını Donna olarak gördüğü bir halüsinasyonun doğruluğunu güvenlik kameraları ve hologramlar aracılığıyla kontrol etmesine rağmen karışıklığın içinden çıkamaz. Bu sırada, ikinci defa test edilmek üzere laboratuara çağırılır, ancak burada yapılan testlerde objeleri gözleri kapalı biçimde tanımayı başaramaz, üstelik odadaki doktorları da farklı kişiler olarak görmüş olduğunu fark eder. Testin sonuçları Bob'ın beyninin maddeden zarar gördüğüne işaret etmektedir. Bob, Hank'in yanına gider, odada bulunan Barris narkotiğe yanlış ifade vermekten tutuklanır. Bob, isteyerek bağımlı hale geldiği söylemi ile aşağılandıktan sonra, kimliğinin Hank tarafından bilindiğini ve narkotiğin aslında Barris'in peşinde olduğunu öğrenir. Hank, Bob'ın fenalaşması üzerine Donna'yı arar ancak bir sonraki sahnede kostümünü çıkaran Hank'in Donna'nın kendisi olduğu açığa çıkar. Bob rehabilitasyon için Yeni Yol'a götürülür.

Yeni Yol'da rehabilitasyon gören Bob'ın temizlik yaptığı sahnede yetkili ile arasında geçen konuşmada, Bob'ın tarımda görevlendirilmek üzere çiftlik adı verilen bir yere gönderileceği belirtilir. Çiftlikteki bir yetkili, orada çalışmaya başlayan Bob'a, adının Bruce olduğunu söyler, Bob, adının Bruce olduğunu tekrarlar. Sahne boyunca Bob'ın, yetkilinin neredeyse bütün cümlelerini tekrarlayarak kabul etmesi ile Yeni Yol'da bulunduğu süreçte entelektüel yetilerinin büyük oranda azaldığı anlaşılır. Bu noktada film, Donna'nın başka bir narkotik polisi ile konuşmasına geçiş yapar. Donna ve bu kişinin konuşmalarından, Yeni Yol'un uyuşturucuyu üretip satan kurum olduğuna dair şüpheleri üzerine Bob'ı bu kuruma götürdükleri anlaşılır. Bob çiftlikte çalışırken, uyuşturucu yapımında kullanılan çiçeklerin tarlada ekili olduğunu görür, çiçeklerden uzak durması için uyarılmasına rağmen arkadaşlarına götürmek üzere çiçeklerden birini kopararak ayakkabısının içine yerleştirir ve film bu sahne ile birlikte sona erer.

BÖLÜM 6

WAKING LIFE VE A SCANNER DARKLY FİMLERİNDE ROTOSKOP TEKNİĞİNİN KULLANIMININ ANLATIYA ETKİSİ

6.1. RÜYA VE HALÜSİNASYONDA ALGI VE DENEYİM

Tezin bir önceki bölümünde yer verilen tümbakışlarından da anlaşılabilir olduğu gibi Richard Linklater tarafından yönetilen *Waking Life* (2001) ve *A Scanner Darkly* (2006); ilki bilincine varılmasına rağmen öznesi tarafından kontrol edilebilir olmayan bir rüya deneyimi, ikincisi ise öznenin varoluşunun parçalanmasına ve halüsinasyonlara yol açan bir uyuşturucu madde deneyimi olmak üzere bir öznenin merkeze alındığı ve buna bağlı olarak algı ve deneyimin anlatının kurulmasında önemli bir rol oynamakta olduğu filmlerdir. İki anlatıda da rotoskop tekniğinin bir türevi olduğuna değindiğim Rotoshop yazılımının kullanımının haricinde saptanabilecek en önemli ortaklık iki filmde de deneyimlerin öznenin dünyaya yönelik algı temelli deneyiminden ayrılmış imgesel deneyimlerin ve bu deneyimlerde yer alan algıya dair çeşitli soruların ele alınıyor oluşudur. Bu açıdan, söz konusu filmlerin anlatılarında yer alan deneyimleri, onları öznenin dünya algısından ayırıştıran zeminde kavrayabilmek ve bu deneyimlerin neden canlı çekim tekniği yerine rotoskop tekniği ile görsele döküldüğünü belirlemek, rotoskop tekniğinin diğer tekniklerden farklı olarak anlatıya ne gibi bir katkıda bulunduğunu ve anlatı için önemini anlaşılır kılacaktır. Bunun için, öncelikle öznenin dünya algısından neyin anlaşılması gerektiğine açıklık kazandırmak ve sonrasında bu kazanımlardan yola çıkarak söz konusu deneyimlerin anlatıda nasıl karşılık bulunduğunu incelemek önem taşır.

Öznenin dünya ile ilişkisinin zemini olan algı kavramını açıklarken özellikle anlaşılması gereken temel nitelik, algının duyulara indirgenemezliğidir; algıdan bahsedildiğinde bir tür duyular yahut hisler yığını tahayyül edilmemelidir, zira algıda bütün, parçalardan önce gelmektedir (1964, s. 15). Merleau-Ponty'nin *Phenomenology of Perception*'da (1945) belirtmiş olduğu gibi algı, bedeninden ayrışan, bedeni ile bir araya getirilemeyen kurucu bir bilincin varlığını öne süren düalist anlayışın şüpheli bir dünya ile kurduğu ilişki düşüncesinin bedende çözülmesidir. Burada kavramsallaştırılan düalizmin aksine

algı, doğum ve ölüm gibi ulaşamayacağı hakikatlerin arasındaki zamansallığın kendisi olan öznenin bedeniyle dünyaya yönelmesi, dünyada ve dünya ile birlikte var olmasıdır (2005, s. 474). Merleau-Ponty'nin fenomenolojisinde özne ile dünya arasında diyalektik bir ilişki mevcuttur, özne, dünyanın içinde yer aldığı için dünya onun algısına sunulmakta ve özne yalnızca algılayabildiği sürece bir dünyaya erişebilmektedir (2005, s. 475).

Merleau-Ponty'nin fenomenolojisinde algı, dünyaya ilişkin her türlü düşünüm etkinliği ve bilimsel düşüncenin berisinde var olan bir kavramdır. Bilgi yahut düşünüm mefhumları, ancak dünyada olmayı ve bedeniyle onu algılayıp deneyimleyen bir özne olmayı izleyebilmektedir (2005, s. 436). Diğer bir deyişle, öznenin içinde bulunduğu dünya halihazırda algılanmadığı ve özne, bu dünya üzerinde herhangi bir şeyi deneyimlemediği müddetçe, ne düşünce ne de varlığa dair şüphenin kendisi ihtimaller dahilinde olabilir. Düşünce daima bir şeyin düşüncesidir, “kendi kendimi ‘şeylerle’ ilişkim içinde tanırım”, bir düşünceye sahip olmak için düşüncenin kendini dayandırabileceği aktüel bir nesnesinin olması gerekir, o halde düşünce, bir iç ya da dış algıyı tanımlamak üzere kurulan bir sentez olmalıdır (2005, s. 445).

Algı basitçe duylara indirgenebilir değildir. Algılama yolu ile, zaman ve mekanda ikamet eden beden, özne tarafından geçilebilir, böylelikle şeylere katılmak, şeylerin sadece etrafında değil, içerisinde de var olabilmek mümkün hale gelir. Örneğin, kör bir adam için eliyle kavradığı çubuk artık yalnızca bir algı nesnesi olmaktan ötededir, çubuğun ucu artık bir his bölgesi halini almıştır ve çubuk, adam ile nesnelere arasındaki bir mesafe olarak deneyimlenmez, aksine nesnelere pozisyonları çubuk ile belirlenmektedir (2005, s. 165). Buradan da anlaşılacağı üzere, algı için figür ve zemin her daim yer değiştirebilir ve bu ikisi sürekli biçimde birbiri ile kaynaşma halindedir.

Dünyada mekana dair geometrik olmayan mesafe, yön, derinlik, konum gibi durumların ve birbirini takip ettiği farz edilen zaman dilimlerinin herhangi bir “kendisinde ve psikofizik öznenin mevcudiyeti olmaksızın” bir anlamı yoktur (2005, s. 236). Özne, örneğin, mekanı algılamak yahut onun üzerine düşünürken belirli perspektiflere ve

konumlara yerleşmektedir. Burada, yön ve mesafeler ile virtüel bedenın fenomenal yeri için mümkün hareketler bütünü olarak karşılaşılr (2005, s. 291). Aynı şekilde, zaman kavramı; geçmiş, şimdi ve gelecek, özne için kendisini şimdide sürdürmekte olan belirli bir geçmiş, şimdi ve gelecek bütünlüğü içerisinde mevcuttur (2005, s. 386). Zaman ve mekan kavramları algılanan dünyanın kendisinden gelmektedir, ancak algıdan geçerek onlara erişen bir özne var olmadığı takdirde tek başına bir yönlülük içermezler, dünyanın kendisi için bir “önce” yahut “sonra”dan bahsedilemez. Bu bağlamda algı, özne ve zeminin nedensel ilişkisinden ziyade bir anlam zemini olarak anlaşılmalıdır. Yönlülükleri, konuları, dış uyarıları vb. açıklayan bilimsel düşüncenin özne tarafından kabul görmesi, bedensel öznenin aktüel bir algı alanına temas etmesinden kaynaklanmaktadır (2005, s. 240).

Rüyada ise dünyanın uyanık halde içinde bulunulan bir mekanda ve şimdideki algısından daha farklı bir durum söz konusudur. Rüya algısı, aktüel dünyanın algısından, rüya deneyiminde duyumların algılanan dünya ile aynı sahneyi paylaşmaması ve burada verilen duyumların tam anlamıyla duyum olmaması ile ayrılmaktadır, ancak bu durum, rüyanın aktüel dünyadan bütünüyle kopuk olması anlamına gelmemelidir (2005, s. 395). Merleau-Ponty’e göre, nasıl aktüel dünyayı algılayıp deneyimlemeden, düşünceye sahip olmamız ihtimaller dahilinde değil ise, rüya yahut delilikte algılanan mekan ile en azından bağıntılı olmalıdır. Rüya esnasında dünya terk ediliyor değildir, onun mekanı açık mekandan çekilse dahi “onun tüm eklemlerini kullanır”, “dünya hakkında rüya görürüz” (2005, s. 341). Delilikte dünyada varlığın yadsınması, onun yapılarını kullanarak mümkün olur (2005, s. 342). Diğer yandan bu deneyimlerde duyumlar gerçek anlamıyla söz konusu değildir, özne, gördüğüne yahut duyduğuna inanır ancak burada algılanan şey, algının kendisi fiili değildir (2005, s. 391).

Rüyada konumlar ve yönler, örneğin, yükselme ve düşme temaları yahut yukarı ve aşağı kavramları, fiziksel mekandaki yön kavramları gibi “farklı mekanları kateden ve her birinde tikel bir imleme kazanan bir imleme yönü” değildir (2005, s. 332). Rüyada yönlülük bir imleme ilişkisi olmaksızın anlamın kendisini içermektedir. Fantasmada yükselmek ya da düşmek, yukarı ve aşağı kavramları fiziksel görünümüne

indirgenemez ve varoluşa ilişkindir. Fenomenin yeri yaşamın bağlandığı şeyi verir, fantasmaların mekanı bunun üzerine kuruludur ve öznenin var olma, dünyayı yansıtma tarzı tarafından oluşturulur. Bu noktada, dünya artık kendiliğinden açık değildir (2005, s. 335). Sağlıklı bir insanda olduğu gibi nesnelere öznenin önünde kalarak mesafelerini koruduğu mekan yapısı burada geçerliliğini yitirmiştir (2005, s. 339). Buna rağmen, rüyanın ve halüsinasyonun bir varoluş ilişkisi kurabilmek üzere kendisini dünyada olmaktan alması gerekir, uyanık halde var olan şeyler ile kurduğum ilişkilerin kendisi, şeyler orada olmaksızın rüyada mevcut oluyorsa, anlam ilişkisinin özne tarafındaki kısmından, özne-zeminden gelmelidir.

Rüya ve halüsinasyon deneyimlerindeki yargı, dünyada deneyimleyen öznenin algıladığı hakiki şey gibi kendisini varoluşa taşıyan algılardan meydana gelen, sabit ve özneler arası dünyada yer aldığına inanılan şey ile ayrışır (2005, s. 395). Fantasmada yönelimi haklılaştıran uyanıklardan bahsedilemez ve teşebbüs öznenin kendisinden gelir, dışarıda ona karşılık gelen herhangi bir şey yahut şimdideki öznenin zamana somut olarak tutunması mevcut değildir. Rüya ebediyette yerleşiktir ve bütün yapılarını uyanıklıktan alarak zamansallıktan beslenmektedir (2005, s. 492). Buradaki algı ve deneyim dünyada değil “dünyanın önündedir”, öznenin bedeni “görünüşler sistemindeki yerini kaybetmiştir” (2005, s. 396). Merleau-Ponty *Phenomenology of Perception*'da bu durumu şöyle özetler:

Görme yanılsaması, bundan dolayıdır ki, yanıltıcı bir nesnenin takdim edilmesinden ziyade duyusal karşılığı olmayan bir görsel gücün, deyim yerindeyse, yayılarak taşkınlaşması gibidir. Halüsinasyonlar vardır zira fenomenal beden sayesinde bedenin yansıttığı bir alan ile sürekli etkileşim halindeyiz ve çünkü, aktüel alanından koparıldığında beden, kendi kurguları sayesinde bu alanın bir psödö-mevcudiyetini çağırabilecek durumdadır. Bu kapsamda, halüsinasyondaki şey, asla görülmemiştir ve asla görülebilir değildir (2005, s. 396).

Kısacası, halüsinasyon duyusal olamaz ancak bir yargı da değildir, “coğrafi dünya üzerinde yer almaz” ve yargıda bulunulan varlığın içinde, yasalara tabi bir biçimde yer almamaktadır. Fantasma'nın yeri dünyanın özneye temas ettiği, öznenin dünya ile yaşamsal bir etkileşime geçtiği manzaradır. Özne, artık normal bir birey gibi algılayamaz kendi duyusal alanını, “dünyanın kalıntılarından, kendi varlığının toplam yönelimine uygun bir yapay ortam yaratmak için kullanır” (2005, s. 398). Fantasmada uyanık haldeki algı ve dünya bağlamından kopuk olarak bir imleme ilişkisi söz konusu değildir, imgeler hissî değerleri ile kullanılmaktadır. Benzer şekilde rüyada, dünyada

var olan olgular düzeni, uyanık hayattaki olguları gizlemek üzere temsiller kuran bir bilinçdışı tarafından sembollere çevrilmemektedir, zira bu durumda rüyanın bir bilinçten temellendiği söylenmiş olur. Bir duruma yerleştiği takdirde özne kendi için şeffaf olamayacaktır, öyleyse burada bilincin berisinde duran bir varoluş aranmalıdır (2005, s. 444).

Halüsinasyon ve rüya deneyimleri nesnel bir dünyada olup bitmez, deneyimlenen şey algı olarak adlandırılmaktan uzaktır, ancak öznenin kendisi için bir gerçeklik oluşturur, öyle ki, fantasmada görülen şey, öznenin kendi algılarını aşmaktadır. Varoluş algılanan dünyadan, kendi kurgusu üzerine döner, kurgu, bütün özneler için geçerli olmak üzere, görülene inancın doğrulamadan önce olması ile kendisini gerçeklik olarak dayatır. Halüsinasyonda mevcut olan bütün gerçeklik kabulüne rağmen algı, fantasmadan farklı olarak “şüphenin ve ispatın berisindedir ve öyle kalır” (2005, s. 401). Algılanan şey özneler arası durumundan faydalanılarak doğrulanabilir yahut yanlışlanabilir. Görülen rüyanın algılanan dünyadan farkı, uyanık haldeki öznenin onu rüya olarak kabul etmesi ile anlaşılabilir. Bu bağlamda, algı yanlışlanması, özne yanlışlarının bilincinde değilken gerçekleşir, zira öteki türlü yanlışlarının kendisi olması ve kendisini bir gerçeklik olarak sunması mümkün değildir.

6.2. *WAKING LIFE* VE *A SCANNER DARKLY* FİLMLERİNDE RÜYA VE HALÜSİNASYON DENEYİMLERİNİN AKTARILMASI

Bir önceki kısımda gelinen noktaya kadar Merleau-Ponty'nin algının fenomenolojisi üzerine çalışmaları baz alarak rüya ve halüsinasyon deneyimlerinin algı çerçevesinde nasıl bir yer edindiğine değinilmiştir. Öyleyse, buradaki algı ve deneyim ilişkisinin *Waking Life* ve *A Scanner Darkly* filmlerinin anlatılarında nasıl karşılık bulunduğunu kavramak, daha sonrası için rotoskop tekniğinin söz konusu anlatıların kurulmasına nasıl etki ettiğini açıklamak konusunda yardımcı olacaktır.

Rüya ve halüsinasyon deneyimlerinin ele alındığı iki filmde de özellikle göze çarpan durumlardan biri, anonimlik kavramının filmlerin anlatısında diyalog temelli yahut kurgusal biçimde sıklıkla vurgulanıyor oluşudur. Örneğin, *Waking Life* filminde ana karakterin adı filmin hiçbir sahnesinde verilmemiştir ve karakter, konumlanamayacağı

açılardan süzülürcesine, üçüncü bir kişi olarak bulunamayacağı özel mekanlara erişebilecek şekilde bedensel sınırları aşmaktadır. Benzer şekilde, halüsinasyon deneyimini temalaştırın *A Scanner Darkly* filminde, ana karakterin, hangisinin gerçek adı olduğu saptanamayan birden çok adı vardır ve filmdeki izleyen-izlenen dinamiği bakış açısı çekimlerinin öznesine dair bilginin büyük ölçüde muğlak kalması aracılığı ile sürekli değişir.

Her iki filmde de öznenin deneyimlerinin merkeze alınması onların deneyimlerinin sorgulanıp dünyada algılanan hakiki şey ile karşılaştırılabileceği öznelarası zemini ortadan kaldırır. Zemin iki filmde de fantasma için söylendiği gibi, öznenin kendisi olarak verilmiştir, ya da diğer bir deyişle “Rüya kaderdir” cümlesi iki film için de anlamlıdır zira zemin dünyadan özneye dönüyorsa, dünyada bir gelecek mevcut değildir ve böylelikle algı diyalogunun dünyadaki kısmının görülmez olduğu bir ebediyet alanına girilmiştir.

Ebediyetin mevcudiyetinin, kendisini, karakterlerin bedeninin “görünüşler sistemindeki yerini” kaybederek anonimleşmesinde göstermesi özneliğin ortadan kalkması anlamına gelmemektedir. Ebediyetin zamansallıktan beslenmesi gibi, karakterlerin deneyimleri de hala dünyanın kendisinden beslenmektedir ve bu deneyimler karakterlerin kendi varoluşlarından koparılmış değildir. Söz konusu anonimlik var olma tarzı ile direkt olarak bağıntılılık ihtiva eder, özneyi anonim kılan ve ebediyete hapseden durum, algısal alanın fiili yokluğudur.

Waking Life, teknik olarak bir başlangıç ve bitiş ile sınırlandırılmışsa dahi, bu başlangıç ve bitişin nerede olduğu anlaşılır değildir, çocukların oyunundan ana karakterin trende uyandığı sahneye kesildiğinde bu olaylardan hangisinin önce yahut sonra gelmekte olduğu belirlenmemiştir. Diyaloglar başlangıçtan itibaren orada değildir ve kesin olarak bitirilmez, varoluşun ve algıların tartışıldığı diyaloglarda verilen sorular yahut önerilerin ardından başka diyaloglara geçiş yapılır. Film, filmde gösterilen ilk mekanda biter, ancak bu tam bir bitiş değildir, anlatının sonrası yoktur, ucu açıklık sonun nerede olduğunun bilinmesini engellemektedir. Filmin anlatısı rüyanın kendi sürecinin dışına

çıkılmaz, ona bir başlangıç yahut son vermez. Bu nedenle rüyaya dışarıdan gelen, yorumlayıcı bir bakış sunmamaktadır.

A Scanner Darkly'den bir sahne gösterildiği an, karakterin deneyiminin anını mı, kamera görüntüsünü mü izlediği yahut kamera görüntüsünün D Maddesi etkisi altında başka bir narkotik polisi tarafından mı izlendiği bilinmez. Örneğin, filmde, Luckman ve Barris'in böceğe dönüştüğü sahnede, Bob'ın o anki bakış açısına bağlanmış görünen çekim, olay örgüsünün devamında kamera görüntülerini izleyen Bob'ın bakış açısından verilir. Burada, Bob'ın bakış açısının, Bob'ın hangi zaman dilimindeki deneyimine ait olduğu belirsizdir. Freck'e halüsinasyon esnasında görünen uzaylı, sonsuza kadar günahlarını saymakla yükümlü olsa dahi, buradaki sonsuz halüsinasyonun başlangıcı ve bitişi tarafından sınırlandırılır.

İki filmde de ele alınan temalar bağlamında, algısal alanların fiili yokluğu, karakterlerin deneyimini bilinçdışı olarak tanımlanan bir bilince indirgemez, burada görülüp işitilenler bir sembole dönüştürme süreci değildir zira anlatı deneyimin kendi anındadır ve deneyimin dışarısında değil kendisinde olanı aktarmaktadır. Bedensel olanın imkanlarını aşıyor olması, örneğin anlatıda yer alan, uçma ve düşme benzeri durumlar, nesne ile kurulan “dışarıda açığa çıkan bir içerisi” ilişkisinde olduğu gibi bir varoluş kipinin nesnenin kendisinin kaybedildiği bir ortamda görünür kılınmasıdır (Merleau-Ponty, 2005, s. 373). Bunların cinsellik yahut geçmişin travmatik kavramlarına bağlanması anlatı içerisinde gerçekleşmez. Öyleyse, *Waking Life* ve *A Scanner Darkly* filmleri, söz konusu deneyimleri uyanık halin geçerlilikleri ile yorumlayan bir düşünöme tabi tutma yolunu benimsemeyiz, daha ziyade onları algı ve deneyim üzerinden tartışan bir noktada konumlanır.

Anlatıda rüya gören karakterin algısal alanının fiili yokluğu, görölen bedenlerin yönelimlerinin bütünüyle ortadan kalkması ile verilmez, rüyada ve halüsinasyonda geçerli olduğu gibi, algılanmış olanın varoluşsal bağıntısı, algıdan alınanın üzerinde görünür kılınmıştır. Bob'ın Barris ve Luckman'in böceğe dönüştüğünü görmesi, böceğe dönüşme durumunun Barris ve Luckman'e eklenmiş olmasıdır. Halüsinasyondaki şeylerde, “varoluşun nesnelere doğru hareketi, enerjisini kaybetmiştir” ve kendisini

“olumsallık” olarak sunmaktadır (2005, s. 335). Halüsinasyonda şeyler ve onlara yönelebilmeye ötekiler için mevcuttur zira, onların algısal alanları halüsinasyon gören Bob için girilebilir ve aynı yerden deneyimlenebilir değildir. Öteki olarak görülen, özne için, ben olmamıştır, öznenin görmekte olduğu ötekinin bendeki yansımasıdır.

Algısal alanın rüya ile ilişkisi, nesnenin rüyadaki kararsızlığı ile birlikte *Waking Life* filminin anlatısında, ana karakterin rüya esnasında rüya gördüğüne inanmasına neden olan asıl unsur olarak verilir. Sözelimi, filmde, ana karakter, rüyasındaki diyaloglardan birinde rüya algısının fark edilebilir olduğunu ve kontrol edilebileceğini ifade eden bir karakter ile karşılaşır. Diyalog boyunca, bu kişi ile rüyanın dünya algısından ayrışabileceğinden bahsederler, bunun üzerine ana karakter gördüğü rüyalarından birinde saatinin okunamaz olduğunu, kısa devre yapar gibi dönüp durduğunu belirtir. Ana karakterin konuştuğu bu kişi, ana karakterin okuyamamaya dair ifadesine karşılık olarak, rüyada olduğunu anlamamanın yollarından birinin ışığı açıp kapatmayı denemek olduğunu, zira bunun rüyada gerçekleştirilemeyeceğini söyler ve ardından rüyadan “gerçekliğin yeni boyutlarının keşfi” olarak söz eder. Bu kişi, “360 derece görebilmeye yeteneği”nden rüyada üzerinde çalıştığı yeni ve muğlak bir şey olarak bahseder ve karakter gitmek üzere olduğu sürede anlamsız bir kelime söyler. Karakter buna anlam veremez, konuştuğu kişi ise bunun ne olduğunu çözemediğini, rüyalarında karşısına çıkan bir kelime olduğunu bildirir. Ana karakter mekanı terk ederken ışıkları kapatmak için düğmeye uzanır ancak ışığı kapatamadığını fark eder.

Waking Life filminde, ana karakterin, bulunduğu odadaki ışığı kapatamayışı, rüyanın dünya algısından ayrıştığını ortaya koyar. Burada, nesnelere görüntüler olarak mevcuttur ancak dünyadaki imleme ilişkilerini taşımazlar. Buna bağlı olarak ışığın kapanmayışı, anlatıda, nesnenin orada ancak kendisini dünyanın kalıntılarından almış olan varoluşsal bir ilişki içerisinde bulunduğunun söylenmesidir, lakin düğmenin çalışmamasının anlatı için farklı bir anlamı daha vardır. Filmin devamında, ana karakter, ışığın çalışmadığını görmesinin ardından gördüğünün bir rüya olduğuna dair bilinç kazanmasına rağmen uyanmamaktadır, zira buradaki bilinç uyanık halin bilinci değildir.

Uyanık haldeki algı zemini rüyada yalnızca öznenin tarafında mevcut olmaktadır ve dünya algısı burada fiili olarak bulunamaz. Böylece karakterin gördüğü şey, aslında, yalnızca rüya içi bir uyanıklık halidir ve dünyanın enstrümanlarına gündelik işlevleri ile bağlanan bilinç burada yoktur. Mevcut olan rüya içinde rüyada olduğunu anlayan bir bilinç görüntüsüdür, karakter rüyaya olan inancı içerisinde, bedenleşmiş kendi varoluşu olarak rüyadan ayrılmaya çalışır. Bu açıdan bakıldığında filmde ana karakterin rüya deneyimi, var olan manzaranın içerisinde varoluşa dayalı ikinci bir manzaranın geçtiği katmanlaşmış halüsinasyon deneyiminden pek de farklı değildir.

Rüyadaki kişi, etrafını 360 derece boyunca görebilir zira buradaki yönlülük fiziksel alana indirgenemez değildir. Karakterler yahut ilişki kurulan nesnelere artık “çizgilerin içinde kalıp kalmadıkları” ile ilgilenmezler zira fiziksel alan fiili olarak orada yoktur. Dünya algısının ve nesnelere ile ilişkinin sınırlamaları ortadan kalkmıştır, nesnelere uyanıklıkta olduğu gibi özne ile mesafesini korumamaktadır zira nesnelere oradallığı öznenin varoluşu ile mümkün kılınmıştır. Karakter gördüğü kişilere farklı biçimlerde rastlayabilir yahut aynı gibi görünen kişiler birbirinden farklıdır çünkü burada özne ve şeyler, özne ve öteki arasında biçimin duyusalılığı aşan, anlama dayalı bir ilişki söz konusudur.

A Scanner Darkly filminde, Bob, birlikte olduğu kadını iki farklı kişi olarak görür, eve yerleştirilmiş kameralar ile gördüğünü doğrulamak ister, ancak kameraları ve hologramı kullansa dahi net bir yargıya varmayı başaramaz. Bob’ın algısı öznelarası dünyanın algısı değildir, bu nedenle burada söz konusu durum ve olay örgüleri halüsinasyon görmeyi sürdüren Bob’ın gözünden doğrulanamazlar. Aynı şekilde, Freck’in gördüğü böcekler asla fiilen orada olmamıştır, ortak dünyada var olmadıklarından uyanıklık halinde doğrulanamazlar ve böceklerin kapatıldığı kavanoz bu nedenle boştur. On sekiz vitesli bisikletin vitesleri madde etkisi altındaki kimse tarafından ilk bakışta sayılabilir değildir, çünkü varoluşun zemini algının zeminine baskın geldiği takdirde bisikletin imlediği herhangi bir nicelik yoktur.

A Scanner Darkly’de en çok vurgulanan kavramlardan bir diğeri, figür ve zemin ilişkisidir. Bob, testlerde karşısına konulan resimlerdeki figür ve zemin ilişkisini açıkça

görememektedir, çünkü aynı *Waking Life* filmindeki ana karakterin rüyasının, karakterin karşılaştığı kişileri anlamsal olarak birleştirip ayırıyor oluşu gibi, halüsinasyonda da biçimler duygusal olarak düzenlenmiş durumdadır. Algıda bütünleyici ve dinamik bir rol oynayan figür ve zemin ilişkisi nesnelere “dışarıdaki” olma niteliğini yitirmeye başladığı halüsinasyonda dengelenememekte ve iç içe geçmektedir. Bob’ın etrafındaki olaylara, hatta kendi geçmişine ilişkin farkındalığı azalmıştır, durumlar şimdiliğini kaybetmiş ve Bob’ın merkezine yerleştiği anlatıda zamansal düzen kaybolmuştur. Gösterilen sahnelerin büyük bir kısmının geçmişi mi yoksa deneyim anını mı gösterdiği belirsizleşir, şimdi ve geçmiş birbirinin yerini alarak muğlaklaşmaktadır.

Anlatının, ebediyet ve zamansallığı, diyalog ve deneyimlenen arasındaki ayrışma üzerinden tartıştığı *Waking Life* filminin sonlarına doğru ana karakterin karşılaştığı langırt oyuncusu (yön. Richard Linklater), karaktere kendi rüyasını anlatırken bir anekdota başvurur:

Philip K. Dick’in zamanın bir illüzyon olduğuna dair bir teorisi vardı. (...) Gnostisizm ile gerçekten ilgileniyordu ve İsa’nın dönmek üzere olduğunu, tanrının krallığının yaklaştığını bize unutturmaya üzere zaman illüzyonunu yaratan bir şeytanın var olduğunu düşünüyordu. Hepimiz milattan sonra ellinci yıldaydık ve orada tanrının yaklaşmakta olduğunu unutturan bir varlık mevcuttu. Bu, zamanın kendisiydi. Bu tam da süregelen, gündüz düşü yahut dikkat dağıtıcı gibiydi. (...) Sana evrenin doğası ile ilgili bir şey açıklayayım. Philip K. Dick zamanın bir illüzyon olduğu konusunda haklıydı ancak milattan sonra ellinci yılda olduğumuz konusunda yanılıyordu. Aslında, yalnızca şimdi vardır, o da buradadır ve sonsuzluktur. (...) Yani zaman aslında tanrının davetine “hayır” demekten ibarettir. Zaman budur, 2001 yılındayız ve daha fazla millattan sonra ellinci yılda değiliz. Şu an yalnızca bir an vardır, o da her zaman içinde bulunduğumuzdur. (*Waking Life*, 2001, 01:29:09-01:31:17)

Filmde, daha sonra rüyasındaki herkesin ölü olduğunu ve aslında ölümler diyarını ziyaret ettiğini belirten yönetmenin kendisi tarafından aktarılan bu diyalog, filmde anlatının odaklandığı rüya konusunda da büyük oranda toparlayıcı niteliktedir. Evrenin doğasının zamansallığı ve algılanan zaman mefhumunun tanrının davetine “hayır” demek oluşu şeklinde özetlenebilecek diyalog, bu benzetme yardımı ile kısaca, algının, tanrısal olana atfedilen sonsuzluk ile aynı zemini paylaşmadığına işaret eden bir söylemdir. Diyalogda rüyanın ölümler diyarına ziyaret olarak değerlendirilmesi, diyalogun kişi ve mekanlarının fiili olarak rüyada olmayışları ve rüyadaki belirişlerine ilişkin bir söylem olarak düşünülebilir. Rüyanın fiziksel dünyadan aldığı şeyler dünyada deneyimlenmiş algı esnasında kurulan aşkın ilişkisinin rüyaya taşınması ile mümkün hale gelmektedir.

Diyaloğun sonunda yönetmen rüyadan uyanmak istediğini belirten ana karaktere “eğer düşündüğün şey buysa yapabilmelisin” der, ancak diyalogun bitiminde, karakter uyandığı zaman uyandığı şey yalnızca başka bir rüyadır. Burada anlatının işaret ettiği durum, rüyaya yerleşen düşüncenin aslında bilince tabi olmadığı ve daha derin bir varoluş durumunu belirttiğidir. Düşüncenin yeri rüya değildir, rüya, bilinçli ve istemli kurulmuş bir yapı olarak değerlendirilemez. Bu nedenle rüyanın içerisinde bilinci yahut istemi tutması mümkün değildir. Filmin sonunda ana karakterin araç kapısının kolunu tutmayı başaramadan yükseliyor oluşu da, ışığın kapanamıyor oluşu gibi bilinçli bir istemin rüyada geçerli olmadığını ve bilinç öncesi bir durumdan bahsetmek gerektiğini göstermektedir. Öyleyse filmin vurgulamakta olduğu “rüya kaderdir” cümlesi “varoluş kaderdir” olarak da anlaşılmalı. Varoluş ve kader arasında kurulan bu ilinti, varoluşun belirli bir çizgiyi takip etmesi, yani belirli bir kadere dahil edilmesi demek değildir. Aksine, buradan varoluşun kendisinin varolan özne için kader olduğu anlaşılmalıdır.

6.3. ROTOSKOP TEKNİĞİNİN RÜYA VE HALÜSİNASYON DENEYİMLERİNE YÖNELİK ANLATININ KURULMASINA ETKİSİ

Bir önceki kısımda da belirtildiği gibi, *Waking Life* ve *A Scanner Darkly* filmlerinin, rüya ve halüsinasyon deneyimi çerçevesinde algıya ve varoluşa dair yaklaşımların tartışıldığı, bu kavramların deneyimde anlam, biçim ve zamanın altı çizilerek aktarıldığı anlatılar olduğu açıktır. İki filmde de anlatıyı görselleştirmek üzere bilhassa rotoskop tekniğinin uygulanmış olmasındaki amaç, rüya ya da halüsinasyon gibi deneyimlere dair popüler düşüncenin; nesnel dünyada bulunmaya yönelik algının bu deneyimlerde bütünüyle ortadan kalktığı, yani öznenin, uyanık olduğu bir dünyadan, rüyanın ya da halüsinasyonun görünür kılındığı temelsiz bir dünyaya geçiş yaptığı kanısının vurgulanıp tekrarlanması değildir. Eğer her iki filmde de tekniğin öne çıkmasındaki amaç bahsi geçen yargıya dayanıyor olsaydı, başlangıçta tartışmış olduğum resmin ontolojisine ilişkin teorilerden yola çıkarak, anlatıyı görselleştirmek üzere klasik animasyon stilinin benimsenmesinin daha isabetli bir karar olacağı söylenebilirdi. Böylelikle anlatı, söz konusu deneyimleri aktarmak üzere, nesnel dünyada olup

bitmişliği imleyen herhangi bir yapı bulunduramayacak bir görsel biçime başvurmuş olurdu. Öyleyse burada, tekniğin bilinçli bir uygulamasının varsayılp sayılmamasından bağımsız olarak da, rotoskop ve anlatı arasında ontolojik düzeyde anlamca bağdaşan bir ilişkinin aranması gerekmektedir.

Rotoskop tekniği hakkında ontoloji ve fenomenolojiden beslenerek yapılan çıkarımlarda, *Snow White and Seven Dwarfs* (Cottrell 1937) filmi ve bu filmi izlemiş bir kişinin “gerçek aktör” yorumu üzerinden ilerlenmiştir (bkz. 3.3.). Ancak burada, incelemek üzere ele alınan iki filmin görselleştirilmesinde bilhassa tercih edilen Rotoshop yazılımının uygulanması ile rotoskop tekniğinin *Snow White and Seven Dwarfs* filmdeki kullanımı arasına ayırıcı bir çizgi çekmek gereklidir. Zira dijital sinemanın belirtiyi ortadan kaldırmadığı ve rotoskop figürün hareketi imlemesinde yönelimin yakalanabildiği fikri ne kadar geçerli olursa olsun, Rotoshop yazılımı, aradeğerleme niteliği nedeniyle rotoskop tekniğinden ayrışacaktır. Ek olarak, söz konusu iki filmde de rotoskop tekniği yalnızca figürlere değil, aynı zamanda görüntünün geri kalan bütününe de uygulanmış durumdadır.

Aradeğerleme niteliği, çizilmiş, arasında başka kareler bulunan iki kare arasındaki karelerde mevcut çizginin program tarafından olasılığa dayanarak tamamlanması idi. Örneğin, elimde belli bir topun düşerken geçtiği konumların çizili olduğu birinci ve üçüncü kareler mevcut ise, program ikinci karedeki topun konumunu önceki ve sonraki kareler arasında topun denk gelme olasılığı yüksek olan bir konumda tamamlamaktaydı. Öyleyse, rotoskop tekniğinden farklı olarak, burada söz konusu olan ikinci karenin, fotoğrafik belirti ile birlikte bulunduğu söylenebilir değildir. Bu durumun her üç karede birer aralık ile gerçekleştiği farz edilirse, öznenin tanıdık yönelme tarzı ve jestleri, izleyicinin deneyiminde bütünüyle kaybediliyor denemez, zira hareketi imleyen şey devinen fotoğraflarda olduğu gibi hala oradadır. Ancak artık bu yönelme tarzının bütünüyle öznenin geldiği de söylenebilir değildir, zira fotoğrafların sinemadaki deviniminden farklı olarak, programda, harekete dair belirtideki kesintiye yerleşmiş ve kendisini hiçbir aktüel varlıktan almayan kare de görünür haldedir.

İkinci karenin, birinci ve üçüncü kareler arasına yerleşmesi, burada geçerli olanın gerçeklikten yahut ressamın çiziminden alınmamasının sonucunda, filmde ne belirti ne de çizerin dünya ile algısal ilişkisinin resme dönüştürülmesi olarak değerlendirmeye açılabilir. Burada var olanın, önceleyen ve takip edene dair bir olasılık olarak kavranması gerekmektedir. Algoritma tarafından yakalanması planlanmış olasılık, öncelikle çizerin referans çizimlerine ve dolaylı olarak fotoğrafik olandan çekilip alınmış, yalnızca bedende gözlemlenebilir bir yönelim hareketinin imlenmesine dolaylı yoldan bağlıdır. Ancak olasılık, önceki hareket kesitini uyumlu bir biçimde sonraki ile bağlamaya dönük olduğu ölçüde resim yahut fotoğraf ile direkt bağlantı kurmaz. Görünür kılınan, kendisini dünyadan alan olasılığa dayanması ile geometrik bir kavramın görselleştirilmesi gibi bütüne yerleşir. Görüntü, dünyadan alınmış olanın yerine onun bir olasılığını göstererek formun kesinliğini kırar ve nesnelere, fantazma için de söylendiği üzere, önceki ile sonraki arasında bütünlemesi gereken mesafeyi koruyamaz. Rotoshop'ta ortaya konulan yönlülük bundan mütevellit fantazmada olduğu gibi ve görünür olanın varlığın fiziksel kararlılığını taşıyamaması dolayısıyla, algısal alanın yönlülüğü ile aynı şekilde gerçekleşmemektedir.

Mesafenin korunamadığı ikinci kare, böylelikle, animasyonun bütünü içerisinde hem nüfuz etme hem de ayrışma olarak var olur. Nüfuz eder, zira öncekini sonraki ile birleştirmektedir. Söz konusu nüfuz etme durumu ise ayrışma ile birliktedir, zira resmin kontürlerindeki nüfuz etme noktaları artık bir arada değildir. Çizimdeki noktaların her biri modelden ve birbirlerinden bağımsız olasılıklar olarak hesaba katılmaktadır. Kontürde yakalanan bedensel özne, ikinci karede, kendisi olmayan ve ancak dolaylı yoldan kendisi ile ilişki kuran bir olasılık halini almıştır. Rotoskop tekniğinde dünyanın bütünlüğünü ele veren şey, olasılık yardımıyla ve izleyicinin deneyimi için, bütünlüğe dönmek üzere bütün olmayı bırakır. Nitekim ikinci kare, “varış sürecinde sürekli ayrılış halinde oluş” ile ilişkilendirilebilecek biçimde, birinci ve üçüncü karelerden gelmekte ve onların bütünlüğüne geri dönmektedir.

Biçimde bütünlüğün kendisine geri dönmek üzere parçalanması, olasılığa dayalı görüntüde nesnenin birliğinin dağılması ile mesafenin korunamadığı izlenimini uyandırdığı ölçüde, fantazmanın yapısı ile de örtüşür. Kontürlerinin bir aradalığı

üzerinden dünyaya nüfuz ettiği imlenen rotoskop beden, yönelimini ve dolayısıyla kendisini anlatıya açan hareket imlemesinin olasılık ile bütünleşmesinde, kendisini tutan ve kendisinden ayrışan iki farklı yol izliyormuş gibi görünür. Ancak burada bahsedilen kendisinden ayrışma, kopmadan ziyade “kendisi ile ilişki kurma” olması nedeniyle, özünde farklı bir yönelimin yahut dünyanın izlerini taşımaz. Birinci ve üçüncü kare olmaksızın ikinci karenin oluşması olası değildir. Öyleyse, ikinci ve dördüncü karelerin, birinci ve üçüncü karelerden tamamen bağımsız bir yol izlediği düşünülemez. Bu anlamda, Rotoshop yazılımı yardımıyla animasyonda oluşturulan ikilik aynı zamanda animasyonda bütünlüğü oluşturan temel unsurdur.

Rotoshop dünyayı muğlaklaştırıp kararsız hale getiren olasılık ve yönelim imlemesinin bir aradalığı, anlatının bütünlüğünü ortadan kaldırmıyorsa, farklı kareler üzerinden birbiri ile çatışan iki farklı anlatı da oluşturmuyor demektir. Rotoshop animasyon bu anlamda, dünyadan alınmış olan ile alınmış olana dair olasılığı biçim kapsamında bir bütün olarak işler. Fantazmatik deneyimde bedenli öznenin algısına dayanan ilişkinin varoluşsal tarafının deneyim için olumsal bir zemin oluşturması gibi, Rotoshop animasyonda da yönelimsel ilişki ve olasılık zemin alınır. İki durumda da çatışma içerisinde ve birbirinden kopuk deneyimler değil, bilakis, zemin değiştiren, ayrışma yoluyla birbirine nüfuz eden ve birlikte bulunan yapılar söz konusudur. Fantasmada, deneyimin deneyimleyen özne için aktüel gerçeklik ile kıyaslanabilir olmayışı gibi, animasyonda da ayrışma durumu, biçimde bir çatışma değil bütünün gerçekliği olarak yer almaktadır. Nesnenin kararsızlığı iki durumda da gerçekliğin bir parçası haline gelmiş ve “dünyanın içerisinden geçen ikinci bir dünya”nın varlığı deneyimleyen için iki ayrı dünya olmaktan çıkmıştır. O halde, Rotoshop animasyon, fantazmatik deneyimin kendisi gibi bir yapıdadır ve anlatıdaki deneyim ile öncelikle yapısal bir bağ kurar.

Waking Life ve *A Scanner Darkly* filmlerinde, deneyim ve animasyon arasında kurulan yapısal bağ, *Snow White and Seven Dwarfs* (Cottrell, 1937) animasyonundan yalnızca bağıntılı kareler arasındaki ayrışmanın getirdiği bütünlük olarak değil, çerçeve içinin bütünlüğü olarak da farklıdır. Cottrell’in animasyonunda çerçeve içindeki iki farklı tekniğin birbiriyle çatışması ile ortaya çıkan muğlak izlenim, *Waking Life* ve *A Scanner*

Darkly filmlerinde aynı şekilde mevcut değildir. Sabiston'ın çalışmasında, biçimsel anlamda birbirini reddeden zeminlerin aksine, birbiri ile çalışan ve iç içe geçen ayrışıklıkların ikiliği ve bütünlüğü söz konusudur. Daha açık bir deyişle, beden ve mekan ayırt edici sınırlarla bölünmüş olmaktan ziyade, birbirine nüfuz etme dolayısıyla karşılıklı olarak bağlanmıştır.

Animasyonda korunamayan mesafe yahut kontürlerinden bağımsız hareket eden leke adacıkları, kontürlerde belirginleşen, görünür bir beden bütünlüğünün özdeş bir dünyaya ve duruma yerleşmesinden ayrı değerlendirilemez. Öte yandan, leke yahut diğer soyutlamaların, kontürdeki beden bütünlüğünün dışına taşarak çerçeve içerisindeki dünya ile bütünleşmesi, varoluşun bedenden nesneye yönelmesinde ve fantazma için konuşulursa nesnenin yerini almasındaki aşkınlığı biçimselleştirmektedir. Animasyon çerçevesindeki nüfuz etme ilişkisinin bu şekilde bütünü sınırlarını biçimsel olarak aşması ve bizzat içinde bulunulana biçimselleştirmesi durumu, aktüel algının fantazmadaki başkalaşımına göz kırpar. Anlatılan deneyim, anlatılanın deneyimi ile ortak bir paydaya yerleşebilecek, aşkınlığın nüfuz edilen dünya için zemin oluşturduğu bir biçimselliğe başvurur.

Rotoshop ekrandaki ayrışma ve birleşmeler, dünyadan alınan, dünyayla ilişki noktasında ortadan kaldırmaz, ancak onu dünyanın algısı gibi kararlı bir yapı olarak da sunmamaktadır. Biçim, nesnel olanın göstergesini, halüsinasyon gören kişinin fantazma ve gerçeklik ayrımının farkına varışı gibi bünyesinde tutar, kararsız yapılar anlatının kararlılığının bir parçası olarak dışa vurulur. Anlatıda deneyimlerin oldukça içeriden, fantazmayı deneyimleyen öznelerin kendisi üzerinden aktarılıyor oluşu ve karşılaştırmaların uygulanabileceği aktüel bir zemine yerleştirilememesi biçimde de gözlemlenebilir. Dünyanın belirtisinin kalıntıları, yalnızca “varlığın toplam yönelimine uygun yapay bir ortam” oluşturmak üzere kullanılır.

Çerçeve içerisinde gösterilen dünyanın karşılaştırma yapılabilecek, bütünüyle fiili olan bir oradalığından bahsetmek ya da biçimde görüleni aktüel bir nesne gibi ele almak, anlatıda Rotoshop'un biçimselliği sürdürüldüğü müddetçe mümkün değildir. Rotoshopta yönelimi belirten resim, anlamı önceden verilmiş bir biçim olarak referans

nesnenin algısal alandaki işlevselliğine başvuramayan, nesnesinin görüntüsüne, yalnızca fantazmanın anlama sahip olduğu ölçüde sahip olabilen bir biçimdir. Figür zemin ilişkisinin yoğunluğu algısal alanda bulunandan, anlam bütünlüğünde bulunana kaymış durumdadır. *Waking Life* filminde ışığı kapatacak anahtarın çalışmaması gibi, animasyondaki biçimin nesnesi kendi işlevselliğini ardında bırakarak anlam üzerinden bir ilişki kurmaya yöneltilmiştir. Rotoshop bu niteliğinden dolayı, biçim kapsamında nesnenin fiili kendiliği hakkında bilgi sağlamamakta ve iki filmdeki ortak anlatıya uyumlu olarak kullandığı biçimin kendisini merkeze almaktadır. Bu durumda, Rotoshop'un kullanımının, ontolojisi itibariyle, anlatıdaki fantazma deneyiminin içsel anlamı ile örtüşüp, anlatının dışında bırakılan algı deneyimini kapsamadığı söylenebilir.

Rotoshop'un rüya ve halüsinasyon deneyimlerini işleyen *Waking Life* ve *A Scanner Darkly* filmlerinde kullanılıyor olması, deneyim ve biçim arasında dünyada olmaya dair ortak ve anlamlı bir yapı kurulması için olduğu kadar, bu yapının zaman ile ilişkisinin anlatıya doğru biçimde yansıtılması için de önemli bir yere sahiptir. Sinemada ekrana yansıtılan, dünyanın bakışa tabi tutulduğu geçmiş bir zamanının parçası değil, onu deneyimleyen için sürecin bir imlemesi, deneyimleyenin kendi zamanın ve şimdinin bir parçası olarak var olur (bkz. 3.3). Buradan hareketle, yazılımın zaman ile kurduğu biçimsel ilişkinin incelenmesi için bir adım geriye gidilerek, çerçevelenen dünyanın bütününe belirtisi ve bedenin nüfuz ettiği dünya bütünlüğünün belirtisi arasındaki ayrımın anlaşılması gerekmektedir. Bu ayrımın zaman kapsamında yeniden ele alınması, rotoskopta biçimin neden yönelimi ortaya koyduğuna dair geçmiş çıkarımların aydınlatılması için de yararlı olacaktır.

Tezin başlarında da değinildiği üzere, Peirce'e göre fotoğraf, belirtisel niteliğini "doğa ile birebir eşleşme yaratmaya fiziksel olarak zorlandığı koşullarda üretilmiş" olmasına borçludur (Aktaran Wollen, 1972, ss. 123-24). Peirce'ün öne sürmüştüğü bu koşullar, fotoğraf makinesinin ve objektif karşısındaki görünür dünyanın aynı anda orada bulunduğunun göstergesidir ve bu da fotoğrafı mekandan olduğu kadar zamandan da çekilip alınmış bir kare haline getirmektedir. Öyleyse fotoğrafta anın belirtisi olan bir gösterge söz konusudur ve buna bağlı olarak fotoğrafta, resmin zamanla ilişkisinden

daha farklı bir ilişki mevcuttur. Bu nedenle üretim ve yaratım arasında karma bir süreçle meydana gelen rotoskop tekniğini aynı kapsamda incelerken üzerinde durulması gereken temel öge, rotoskopta yapılarını fotoğraftan alan resmin varlığıdır.

Resim, fotoğraftan farklı olarak deneyimlenen anın içerisinde üretimi mümkün olmayan bir ifade biçimidir ve modelin referans alındığı bir resim karanlık odada çiziliyor olsa dahi modeldeki değişime tabi olmak zorundadır. Modelin resmi, duruma yerleşerek değişen modelin çizim esnasındaki deneyim sürecinin bütünlük halinde tek bir an ve ifadeye dönüştürüldüğü ve bu sürecin modeldeki hiçbir an olarak değerlendirilemeyeceği bir son ürün halinde var olur. Modelin deneyiminin yer aldığı zemine dair sürecin aktarılmasıyla ortaya çıkan bu hiçbir anı kapsayamama durumu, resmin modelini zamansallık ve kendilik düşüncesinin dışına iter. Resimdeki model hiçbir zamanda yerleşmiş değildir ve bu anlamda, ebedi ve anonim bir bağlam kazanmaktadır.

Merleau-Ponty'nin *Phenomenology of Perception*'daki "sonsuz" tanımına göre, ebediyet, algısal alandan ayrılma ve algısal alana varış anlarının arasındaki sürece yerleşen ve buna bağlı olarak zamansallıktan beslenen bir kavramdır (2005, s. 492). Rotoshop yazılımı bu bağlamda, fantazmanın zamanı olan sonsuzluğu hem biçim hem de daha önce sözünü ettiğim nüfuz etme ve ayrışma hareketi üzerinden aktarabilme potansiyeline sahiptir. Bunun nedeni Rotoshop'ta biçimin, resmin ebedi zamana yerleşmiş modelini, fotoğraftaki modelin zamansallığının yapısından almasıdır. Donmuş kare [*freeze frame*], çizerine karanlık odada çalışan bir ressamdan daha farklı bir imkan tanır, çünkü deneyim anının resmedildiği süreçte fotoğraftaki modelin zamanı da modelin düzlemi gibi donmuş durumdadır. Rotoshop figürün kontüründe meydana gelebilecek olası sapmalar kontürün fotoğraftaki beden bütünlüğünü ya da yönelmeyi belirtmesine engel oluşturmaz, zira çizim esnasında donmuş kare referans alınarak çizimin model ile aynı anda var olması sağlanmıştır. Kısacası Rotoshop'ta resmedilerek anonimlik kazanmış ve ebedileşmiş model, sinemada, nesnesinin yönelimini devralmasını sağlayan fotoğrafın şimdiliğinin yapılarını kullanarak fantazma ile benzer bir zamansallık üzerinde temellenmektedir.

Tekil biçimdeki zamansal yapılanmaya ek olarak, Rotoshop'un, anlatıda işlenen rüya ve halüsinasyon deneyimlerinin devamlılık arz eden bir ebediyete bağlanarak belirli bir başlangıç ve sondan azat edilmesi durumunu, kareler arasındaki nüfuz etme ve ayrışma halinin sürekliliği üzerinden harekette görünür kıldığı söylenebilir. Animasyondaki ikinci ve dördüncü kareler, nasıl birinci ve üçüncü karelerde geçerli olandan farklı bir anlatının parçası halini almıyorsa, aynı şekilde bütünleyici öteki üzerine kapanan kareler de değildirler. Animasyon kareleri arası süregelen birleşim ve anlatının açık uçluluğu aynı yapıya dahildir ve ikisinde de ebediyetin zamana demir atma noktaları öznenin deneyiminden dışlanarak anlatıda deneyime yerleşmişliğin altı çizilmektedir. Deneyim dışı her iki yapıda da hesaba katılmaz ve algısal alanın sınırları biçimde görünür olanın dışarıdadır çünkü anlatı, kendisini bir tür kısır döngüye bırakmış fantazma deneyimine yerleşik öznelerin bakışından sunar. Dünyadalığın özneler arasında geçerli ortak algısal alanında mevcut olmayan fantazmanın anlatısı, ebediyetinin dışına erişemeyerek algısal olan ile yapılacak bir kıyaslama ihtimalini ortadan kaldırır. Kendisinin dışına çıkamayış, varoluşun kendisinin bir koşulu oluşu gibi, animasyonun fantazmayı aktarabilmek üzere var olmasının bir koşulu halini almıştır.

Özetle, Rotoshop'ta, varlığa ait fiziksel ve işlevsel niteliklerin ancak algısal alanın ötesinde gerçekleşen bir yönelim olarak ele alabileceği biçimde resmedilen ile bir araya getirilmesi, buna bağlı olarak animasyonda zamanın imlenmesinin bir deneyime yerleşmişliğe işaret etmesi gibi unsurlar, biçimi fantazmanın yapısal özellikleri ile anlamlı bir ilişki kurmaya sürükler. *Waking Life* ve *A Scanner Darkly* filmlerinin anlatılarında işlenen rüya ve halüsinasyon deneyimlerinin, algısal alanda olanı dışlayarak, buradan gelecek bir yoruma olanak tanımayacak şekilde kendi içine yöneltmesi, kullanılan biçimin anlatıyla ortaklaşan yapısı ile desteklenmiş durumdadır. Filmlerde, anlatıya yalnızca biçim üzerinden erişebilen izleyicinin dış bakışı, değerlendiren ya da yargılayan olarak değil deneyimi deneyimin iç anlatısında anlamlandırmaya yönelen olarak konumlandırılmıştır.

Deneyime yerleşmişliğin hem anlatıda hem de biçimde vurgulanıyor oluşu, anlatılan fantazma deneyiminin izleyici tarafından içselleştirilmesini amaçlayan bir yaptırım değildir. İzleyici sinemaya, gösterilen deneyimin deneyimleyeni olarak yerleşmeyişi

doğrultusunda, anlatılan fantazma deneyimini birebir deneyimleyecek bir özne olarak ele alınmamaktadır. Kısacası animasyonun yer aldığı öznelerarası zeminde, izleyicinin anlatıdaki deneyimin değil anlatının deneyimleyeni olması, anlatıda algısal bir iç ya da dış alanın verilmemesi ile anlamlandırmaya olanak tanır. Özne, filme yalnızca kendi algısal alanı üzerinden yaklaşabilir, anlatıda olan, izleyicinin yerleştiği hatalı bir algının deneyimi olmadığını gibi, izleyici, izlemekte olduğu filmi hatalı bir algı varsaymamaktadır. Film, hatalı yahut doğru bir algı olarak değil bir ifade olarak oradadır ve deneyimin kendisi değildir. Bu bağlamda, *Waking Life* ve *A Scanner Darkly* filmlerinin, fantazmayı öznelerarası zeminde, dışarıdan düzeltilebilecek bir hata olarak değil deneyimin kendi iç gerçekliği üzerinden anlamlandırılabilmesi bir yapı olarak işlediğini öne sürmek mümkündür. Rotoshop'un anlatıya sağladığı biçimsel olanaklar, bu anlamda, deneyimin kendisi ile çelişkili bir zeminde aktarılmasının önüne geçebilmiştir.

SONUÇ

Rotoskop, animasyon sinemasının gelişim döneminde figürlerin hareketlerinin daha akışkan ve gerçekliğe yakın olması amacıyla bulunmuş bir animasyon tekniğidir. Yapılan tez çalışmasında, tekniğin, resim ve fotoğraf olmak üzere, filmi ve animasyonu meydana getiren iki ayrı biçim kategorisini bir arada kullanarak biçimler arasında uzlaşımsal bir köprü kurduğu düşüncesinden yola çıkılmıştır. Bu uzlaşımsal birliktelik, sinema kuramlarında fotoğrafa özgü kılınan “belirti” ve resme özgü kılınan “görüntüsellik” kavramlarının hareket ve zamanın imlenmesi ile rotoskop bünyesinde yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir. Teknikte, donmuş karenin üzerine yapılan çizimin referans modeliyle aynı anda ve aynı mekanda bulunduğunu yahut çizilmiş modelin algısal alandaki bir model ile özdeş olduğunu söylemek mümkün değildir. Buna rağmen, çizilmiş model artık birçok zaman parçasının çizim eyleminde tekil bir ana indirgenmesi de değildir ve buradan hareketle modelin resminin, modelin kendisinin anını belirten fotoğraf ile ortak bir model anına eriştiği sonucuna varılmaktadır. Modelin anının, rotoskopta sinemasal devinimle birleşerek resimde yakalanan anlar çokluğunu imlemesinin, bu bağlamda modelin dünyaya nüfuz etme biçimini görünür kıldığı söylenebilir. Çalışmada bu anlamda, rotoskop animasyonun, hareketi imleyen bir biçim olarak dünyanın kendisini değil fakat zamana yerleşik haldeki bütünlüğünü ve yönelimini belirttiği kanaatine varılmıştır. Tezde kavranması hedeflenen, karakter kaynaklı gerçeklik algısının nedeninin böylelikle açıklığa kavuşturduğu düşünülmektedir.

Rotoskop tekniği, keşfedilmesinden ve imlenen hareketin dinamizmiyle izleyiciyi eğlendirmek yahut görüntüde sürükleyici bir etki oluşturmak maksatlarıyla kullanılmasından uzun yıllar sonra biçiminin belirli anlamlar yaratabileceği öngörülerek, belirli anlatılar kapsamında yeniden kullanılmaya başlanmıştır. Bob Sabiston’ın rotoskopun dijital bir türevi olan Rotoshop yazılımı ile görselleştirdiği ve oldukça öznel röportajlardan derlenen kısa film serisi yahut Linklater tarafından aynı yazılımın kullanıldığı uzun metrajlı, fantazmayı temalaştıran *Waking Life* (2001) ve *A Scanner Darkly* (2006) filmleri bu anlatılara örnek teşkil eder. Söz konusu anlatılar incelendiğinde, anlatıda algısal alanın geçerliliğinin azaldığı ve buna bağlı olarak

anlatıların öznel bir zemin üzerinde temellendiği deneyimlere yer verildiği görülmektedir. Deneyimi merkezine alan bu anlatıların, deneyime yerleşmişlik kapsamında işlenen, deneyime dışarıdan bir bakış barındırmayan ve kesinlik içermeyen ucu açık anlatılar oldukları saptanmıştır.

Tezin altıncı bölümünün birinci kısmında fantazma deneyimlerinin algısal alanın deneyiminden hangi anlamlarda ayrıştığına odaklanılmıştır. Bu bağlamda yapılan ve Merleau-Ponty'nin *Phenomenology of Perception* (1945) kitabında yer verdiği deneyime dair okumalar ışığında, rüya ve halüsinasyon deneyimlerinde karşılaşılan yapıların algısal alanın, ona nüfuz eden öznedeki tezahürü üzerine kurulduğu anlaşılmaktadır. Dünyaya yönelen öznenin, onu anlamlandırabilmek üzere bedensel alanını aşarak onunla varoluşsal bir ilişki kuruyor oluşu, fantazmada bir zemin haline gelmiştir. Buna bağlı olarak, söz konusu deneyim çerçevesinde dünya, işlevselliği ile değil öznedeki var olan duygusal anlamı ile ortaya konulmuş durumdadır.

Fantazmada işlevselliğini kaybeden algısal alan, nesnelere karşı mesafelerini koruyamadığı, yönlülük, zamansallık benzeri yapıların algısal alanda olduğu gibi söz konusu olamayacağı bir biçim olarak yeniden kurulmuştur. Sözgelimi, fantazma süreci, dünyanın algısından ayrı bir biçimde ebedi bir zaman olarak ele alınmaktadır. Buna rağmen, söz konusu ebediyetin, kendisini mümkün kılan bütün yapılarını zamansallığa borçlu olduğu yahut herhangi bir dış bakış yardımı ile deneyimin bir başlangıç ve bitişe bağlı olduğunun açıkça görülebileceği altı çizilerek belirtilmiştir. Benzer şekilde fantazmanın algısal alanda gerçekleşen bir aksiyon olup olmadığının, fantazmanın yalnızca uyanıklık anında, özneler arası zeminde değerlendirilmesi ile anlaşılacağı, *Phenomenology of Perception*'da konuya ilişkin verili ifadeler arasındadır.

Deneyime yerleşmişlik ise, bütün bunların aksine, özneyi, görüleni bir durum olarak ele almaya ve gerçeklik yahut hata payı biçimsiz durumu anlamaya yöneltmektedir. Burada bahsedilen bilinçli ve yargının geçerli sayıldığı bir anlama süreci değildir. Rüya veya halüsinasyonda, herhangi bir bilinçdışının sembolize etme girişiminden bahsetmek ancak uyanık olmayı gerektiriyorsa, bilincin bu deneyimlerle eş zamanlı bir içerik olarak düşünülmesi imkansızdır. Fantazmanın projeksiyonunun öznenin bilerek ve

isteyerek dahil olduđu bir süreç olarak değerlendirilemeyeceđi bu noktada, görüntüler sisteminde yerini kaybetmiş bedenin bilincinin berisindeki bir varoluş kavramından söz etmek gerekir. Bu bağlamda, rüyada yansıtılan var olma tarzı, bilinçli bir kurma eyleminin değil, kendisinin bir sonucu olarak değerlendirilmiştir.

Waking Life ve *A Scanner Darkly* filmlerinde, deneyimin işlenişinde rotoskop tekniğinin kullanılmasını anlamlı kılan durumun, beşinci bölümün birinci kısmından hareketle, anlatının deneyimin kendisini dışarıdan bir karşılaştırmanın eklenemeyeceđi biçimde kendisine yerleşik halde aktarması olduđu kanısına varılmıştır. Kısacası, anlatının tamamının, deneyimi bir başlangıç ve sona götürmemekte, deneyime yargılayıcı yahut yorumlayıcı bir noktadan yaklaşmamakta olduđu düşünülmektedir. Ek olarak, anlatıda ele alınan deneyimin yapısının, hem diyaloglar hem de karakterlerin eylemleri bakımından fenomenolojideki fantazma savı ile paralellik gösterdiđi ortaya konulmuştur. Filmlerde, ele alınan rüya ve halüsinasyon deneyimlerinde algısal alanın işlevselliğinin bozulduđunun yahut yitirildiğinin açıkça vurgulanması, filmlerin, deneyim içerisinde yapı ve biçim durumlarını sorunsallaştırdığına işaret etmektedir. Buradan hareketle, altıncı bölümün son kısmında, anlatıdaki deneyimi kendisi ile anlatabilme çabasının kullanılan spesifik biçime gereksinim duyduđu iddia edilmiştir.

Tezin son kısmında, Peirce'ün belirti üzerine söylemleri dikkate alınarak dijitalleşmenin belirtiselliđi ortadan kaldırmadığına öne sürüldüđu üçüncü bölüm ile konuşacak biçimde, rotoskop tekniğinin bir türevi olan Rotoshop'un algısal alan ve belirtisi ile kurduđu ilişkiye değinilmiştir. Bu kısımda, rotoskop tekniğinin kendisinden gelen niteliklere ilaveten, tekniğin dijital uygulanmasının biçimi ve anlamı nasıl değiştirebileceđine odaklanan bir çözümleme yapılması amaçlanmıştır. Bağıntılı olarak, yazılımın yapısı incelendiğinde, yazılımın aradeğerleme niteliğinin, bütünün olasılıđını görünür kılıp, hem kütle (kontür ve lekelerin konumları) hem de zamansal nüfuz etme ve ayrışma hareketlerinin sürekliliđini sağladığı görülmüştür. Çözümleme sonucu yapılan çıkarımlar, bahsedilen anlamıyla Rotoshop'un kullanımının dünyanın fantazmadaki kararsızlığına denk bir biçimsel yapı oluşturduđu yönündedir.

Tezde, biçimsel anlamda fantazma deneyimi ile ortak bir zemini paylaştığı düşünölen rotoskop animasyonun, iki filmde de sorunsallaştırdığı deneyime yerleşmişliđin, anlatının özne merkezli ve biçimde ima edilen bir yargı oluşturmaksızın aktarımı meselesinde bir anahtar görevi gördüğü sonucuna varılmıştır. Bu sonuca göre, film izleme eyleminin izleyicisi için anlatının bulunduđu özneler arası bir zemine yerleşmek anlamına gelmesi, işlenen deneyimin, hata olarak görölemeyeceđi bir ifade olarak var olmasına yol açmaktadır. Buradan hareketle filmin biçiminin, izleyici için algısal olanla karşılaştırmanın mümkün kılındığı bir hata olarak deđil, bir ifade olarak, deneyimin yapısı ile ortak bir yapıyı görünür kılması, anlatının, deneyime yerleşmişliđi kendisine yönelik biçimde ifade edebilmesini sağlamıştır. Yapılan tez çalışması bu bağlamda, filmin biçiminin, anlatısının aktarımında hedeflenen yahut hedeflenmeyen söylemsel deđişiklikler yaratabileceđini göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Atkin, A. (2005), 'Peirce on Index and Indexical Reference', *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, 2005, 41(1), ss. 161-88
- Barthes, R. (1993), *Camera Lucida*. London: Vintage Books.
- Baudry, J. (1975), 'Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus', *Film Quarterly*, 1975, 28(2), ss. 39-47
- Bazin, A. (2009), "The Ontology of the Photographic Image" Leo Braudy and Marshall Cohen (eds.) *Film Theory and Criticism : Introductory Readings* içerisinde, New York: Oxford UP, ss. 833-44.
- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*, İstanbul: YKY.
- Bouldin, J. (2004), 'Cadaver of the Real: Animation Rotoscoping and the Politics of the Body', *Animation Journal*, 2004, 12, ss. 7-31
- Çatal, AF. (2011), 'Mehmet Siyah Kalem Resimlerinden Hareketle Yapılan Bir Animasyon Projesinde Rotoskopi Tekniğinin İncelenmesi', Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, 1 Haziran 2018 tarihinde erişildi, https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=EEdeQgIdFRxX5NbvVa u-AkcQaYHqVJUE0NmRsN_vaH-t83Berh_nP4Izneo6QM30
- Dial, D. (2000), 'Cartoons in Paradise: How the Fleischer Brothers Moved to Miami and Lost Their Studio', *The Florida Historical Quarterly*, 2000, 78(3), ss. 309-30
- Eldin, N.M.S. (2012), 'Visual Effects Cinematography the Cinematographer's Filmmic Technique From Traditional to Digital Era', *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication-TOJDAC*, 2(2), ss. 115-122.
- Freud, S. (1955) The 'Uncanny' James Strachey (ed.) *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* içerisinde, Vol. 17, London: The Hogarth Press, ss. 217-56.
- Gunning, T. (2006) "The Cinema of Attraction(s)" Wanda Strauven (ed.) *The Cinema of Attractions Reloaded* içerisinde, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Langer, M. (1975) 'Max And Dave Fleischer', *Film Comment*, 11(1), ss. 48-56
- Manovich, L. (1998) "What is Digital Cinema", Nicholas Mirzoeff (ed.) *The Visual Culture Reader* içerisinde, Routledge, ss. 405-16
- Merleau-Ponty, M. (2005) *Phenomenology of Perception*, Taylor & Francis e-Library.
- Merleau-Ponty, M. (2006) *Göz ve Tin*, İstanbul: Metis Yayınları.

- Merleau-Ponty, M. (1964) *Primacy of Perception: And Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History and Politics*, Illinois: Northwestern University Press.
- Metz, C. (1991) *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, Chicago: University of Chicago Press.
- Platon. (1980) *Devlet*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Rickitt, R. (2007) *Special Effects: The History and Technique*, New York: Billboard Books.
- Rifat, M. (1983) *Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları*, İstanbul: Yazko.
- Roe, A.H. (2011) “Uncanny Indexes: Rotoshopped Interviews as Documentary” *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 7(1), ss. 25-37
- Sabiston, B. (2011) ‘Bob Sabiston in Conversation with Paul Ward’ *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 7(1), ss. 73-82
- Sontag, S. (2005) *On Photography*, New York: RosettaBooks LLC.
- Ward, P. (2006) “Animated Interactions: Animation Aesthetics and the World of the ‘Interactive’ Documentary” Suzanne Buchan (ed.) *Animated Worlds* içerisinde, Eastleigh, U.K: John Libbey Pub., ss. 113-29
- Wollen, P. (1972) *Signs and Meaning in the Cinema*, Bloomington: Indiana University Press
- Wright, J. A. (2013). *Animation Developing and Development: From Script Development to Pitch*, Burlington: Focal Press.

FİLM KAYNAKÇASI

Snow White and Seven Dwarfs. 1937. [Film]. dir. William Cottrell. USA: Walt Disney Productions.

Slacker. 1990. [Film]. dir. Richard Linklater. USA: Detour Film Production.

Before Sunrise. 1995. [Film]. dir. Richard Linklater. USA: Warner Bros. Pictures.

Snack and Drink. 1999. [Film]. dir. Bob Sabiston. USA: Flat Black Films.

Waking Life. 2001. [Film]. dir. Richard Linklater. USA: Fox Searchlight Pictures.

Before Sunset. 2004. [Film]. dir. Richard Linklater. USA: Warner Bros. Pictures.

A Scanner Darkly. 2006. [Film]. dir. Richard Linklater. USA: Warner Independent Pictures.

Before Midnight. 2013. [Film]. dir. Richard Linklater. USA: Warner Bros. Pictures.

Boyhood. 2014. [Film]. dir. Richard Linklater. USA: IFC Productions.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Zeynep Uçar
Doğum Yeri ve Tarihi : İstanbul 17.07.1993

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Kadir Has Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
/ 2014-2017
Yüksek Lisans Öğrenimi : Kadir Has Üniversitesi Sinema ve Televizyon Tezli Yüksek
Lisans Programı / 2017-2019
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce, İtalyanca, Japonca

İletişim

E-posta Adresi : zeynep.ucar@stu.khas.edu.tr