

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

***AURAMA:*
KURGU-MEKÂNDA BİR ÇEŞİT GÖRME ASİSTANI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Emirhan ALTUNER

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

TEMMUZ 2020

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

***AURAMA:*
KURGU-MEKÂNDA BİR ÇEŞİT GÖRME ASİSTANI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Emirhan ALTUNER
(502171007)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜNER

TEMMUZ 2020

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502171007 numaralı Yüksek Lisans öğrencisi Emirhan ALTUNER, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “*AURAMA: KURGU-MEKÂNDA BİR ÇEŞİT GÖRME ASİSTANI*” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı: **Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜNER**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri: **Doç. Dr. Sıdika Aslıhan ŞENEL**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Semra AYDINLI
Medipol Üniversitesi

Teslim Tarihi : 15 Haziran 2020
Savunma Tarihi : 21 Temmuz 2020





Evimdeki bitkilere,



ÖNSÖZ

Aurama, film ve üretimine dair merakımın bir sonucu. Sahneye koyma yöntemleri ile filmde kullanılan her türlü malzemenin araştırması, süreç boyunca izleyicinin sorumluluklarına, görünenin ardındaki esas anlamlara, tarihteki heyecanlı bakış makineleri ve sürekli değişen görme alışkanlıklarına, çoğunlukla içinde bulunduğum çeşitli kurgu-mekânların detaylarına ve en çok da her filmin gerçeklikle olan sıradan ama fark edilmeyen çekişmesine evrildi.

Aurama'ya sadece mekân değil, sinematografi ve çeşitli kuramlar aracılığıyla bakma özgürlüğünü bana veren, değerli yorumlarıyla kavramı ve tezi destekleyen danışmanım Ayşe Şentürer'e, lisans döneminde mimarlığı grafik, film ve sanat dahil birçok mecra üzerinden sorgulamamı sağlayan ve görünenin ardındakilere dair merakımı sürekli canlı tutan Semra Aydınlı ile Oruç Çakmaklı'ya, jürideki yapıcı eleştirisiyle *Aurama*'ya karşı yeni bakış açıları kazandıran Aslıhan Şenel'e, filmle alakalı kuramsal önerileri haricinde *dördüncü duvar*'ın keşfine de vesile olan Fatma Çolakoğlu'na, sürecin farklı aşamalarında desteğini esirgemeyen Bihter Almaç, Farah Aksoy, Gözde Çelebi, Melike Yetim ve Burçe Karadağ'a teşekkür ederim.

Başlangıçtaki kısa sohbetleri araştırma ve yazım sürecinde kıymetli ve bitmeyen tartışmalara dönüştüren, tezi sabırla okuyup yapıcı eleştirileriyle destekleyen, filme dair sohbetleri bir yana enerjisiyle hep yanımda olan Amira Arzık'a minnettarım.

Ayrıca muhabbetleri, paylaşımları ve her konudaki destekleriyle her zaman yanımda hissettiğim Özge Cebeci ile Yeliz Selvi'ye sonsuz teşekkürler.

Beni heyecanlandıran bu araştırmanın, okuyucuyu da aynı şekilde etkilemesi ümidiyle.

Haziran 2020

Emirhan Altuner
(Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR.....	xi
ŞEKİL LİSTESİ	xiii
ÖZET	xvii
SUMMARY	xix
1. KURGU-MEKÂNA DAİR MERAKLAR	1
2. KURGU-MEKÂN VE SINIRLARI	11
2.1 Sinemateryal Parçacıkları.....	12
2.2 Kurgu-Mekânın Atmosferi: <i>Aura</i>	16
2.3 Canlı Kurgu-Mekânlar	21
2.3.1 Tiyatral ve performatif kurgu-mekân.....	21
2.3.2 Kübik kurgu-mekân	27
2.4 Kayıtlı Kurgu-Mekânlar	32
2.4.1 Fotoğrafik kurgu-mekân.....	32
2.4.2 Sinematik kurgu-mekân	36
3. AURAMA’NIN KEŞFİ VE PRODÜKSİYONU	39
3.1 <i>Aura</i> ’nın Makineleşmesi: <i>Aurama</i>	42
3.2 <i>Aurama</i> ’nın İki Kutbu	50
3.2.1 <i>Studium</i> ve <i>punctum</i>	51
3.2.2 Kâğıt tiyatrolar ile <i>Black Mirror: Bandersnatch</i>	53
3.3 Bakış Değiştirme Teknikleri.....	55
3.3.1 <i>Camera obscura</i> ’dan fotoğrafa ya da seyirciden gözlemciye	55
3.3.2 Kitlesel görme.....	57
3.3.3 <i>Afterimage</i>	58
3.3.4 <i>Stereoscope</i> ve makine-bedenler	61
4. AURA’NIN TRANSFER ARACI OLARAK AURAMA.....	65
4.1 Sınırdaki Aygıt.....	68
4.2 Gerçek mi, Yanılsama mı?	75
4.2.1 Daha fazla anlam.....	78
4.2.2 Çok yakınlaşmak.....	80
4.2.3 Kesintisiz çekim.....	84
4.3 Dördüncü Duvar	87
5. SONUÇTA AURAMA.....	91
KAYNAKLAR.....	95
ÖZGEÇMİŞ.....	101

KISALTMALAR

Aurama : *Aura Makinesi*
* : Yazarın eklediđi sözcükler





ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1: <i>Modern Times</i> [Asri Zamanlar], 1936, 47'56'' anından ekran görüntüsü (solda) ile kamera açısı sayesinde görüntüye eklenen, cam üzerindeki fotoğraf (sağda). [Url-1]	1
Şekil 1.2: <i>Pozisyonlar, versiyon 1. Aura ile sinemateryaller'in sınırlarını gösteren ilk sahne diyagramı.</i>	3
Şekil 1.3: Marcel Duchamp'ın 16 mil iplikten oluşan <i>His Twine</i> [Bir Mil İplik] (1942) yerleştirmesi (solda) ile Christo ve Jeanne-Claude'un <i>The Museum of Modern Art, Wrapped</i> [Paketlenmiş Modern Müze] (1968) isimli cephe müdahalesi (sağda). [Url-1 ve Url-2]	5
Şekil 2.1: <i>Rear Window</i> , 1954, 03'33'' ile 03'45'' arasından ekran görüntüleri. Bu sahnede hikâye anlatıcılığı için kullanılan <i>sinemateryaller</i> filmin devamında tekrar görülmez.	15
Şekil 2.2: <i>Modern Times</i> , 1936, 47'55'' ile 48'13'' arasından ekran görüntüleri. Bu sahnenin, akrobat kadar yetenekli olması gereken bir oyuncuyla gerçekten çekilme ihtimali nedir?.....	17
Şekil 2.3: <i>L'arrivée d'un train à La Ciotat</i> , 1896, beş saniye arayla ekran görüntüleri.	18
Şekil 2.4: <i>L'arroseur arrosé</i> , 1895, yakın planda başlayan çekim, iki karakterin geriye çekilmesiyle uzak planda devam eder.	19
Şekil 2.5: <i>Pozisyonlar, versiyon 1. Aura ile sinemateryaller'in sınırlarını gösteren ilk sahne diyagramı.</i>	20
Şekil 2.6: Klasik tiyatrodaki özne ve nesnenin konumu ile <i>aura</i> aktarımını gösteren diyagram.	22
Şekil 2.7: Giulio Camillo, <i>Theatre of Memory</i> [Hafıza Tiyatrosu], 16. yüzyıl. [Url-5]	23
Şekil 2.8: Es Devlin, <i>Macbeth</i> , 2003. Mekân içine mekân durumu, sahnede bile yeni sahne üretme ihtiyacı. [Url-6]	24
Şekil 2.9: Es Devlin: <i>Stage Design</i> , 2017, 00'37'' anından <i>Macbeth</i> oyunu ile ilgili ekran görüntüleri.	24
Şekil 2.10: Canlı performans anında özne ve nesnenin konumları ile <i>aura</i> aktarımını gösteren diyagram.	25
Şekil 2.11: Performanslarını genellikle mekanik sistemlerle destekleyen Yoann Bourgeois'in Pantheon'daki kurgusundan ekran görüntüleri, 2017. [Url-7]	26
Şekil 2.12: <i>Pina</i> , 2011, 88'53'' anından ekran görüntüsü. Pina'nın sıklıkla kullandığı, boş mekânlar ile birlikte çalışan doğa parçalarından biri; kaya ve yerdeki su birikintisi.	26
Şekil 2.13: <i>Pina</i> , 2011, sırasıyla 42'20'' ve 74'10'' anlarından ekran görüntüleri.	27
Şekil 2.14: Carl Andre, <i>Equivalent VIII</i> [Eşdeğer VIII], 1966. [Url-8]	28

Şekil 2.15: Galeri veya müzede özne ve nesnenin konumları ile <i>aura</i> aktarımını gösteren diyagram. <i>Aura</i> tüm mekâna yayılmış halde iken, <i>sinemateryal</i> duvarda asılı tablo yerine sadece enstelasyonlarda yer alır.	28
Şekil 2.16: Olafur Eliasson, <i>The Weather Project</i> , 2003. [Url-9]	29
Şekil 2.17: Kurt Schwitters, <i>Merzbau</i> , 1923-1943. [Url-10]	30
Şekil 2.18: Marcel Duchamp, <i>First Papers of Surrealism</i> sergisindeki <i>His Twine</i> yerleştirmesi, 1942. [Url-11]	31
Şekil 2.19: Gordon Matta Clark'ın <i>Splitting</i> [Yarılma] (1974) işi (solda) ile Rachel Whiteread'ın beton dökümü için bir evi kabuk olarak kullandığı <i>House</i> [Ev] (1993) işi (sağda). [Url-12]	31
Şekil 2.20: Fotoğrafın kaydedildiği kurgu-mekân ve görüntünün yansıtıldığı gerçek mekân arasındaki özne, nesne pozisyonları ile <i>aura</i> aktarımını gösteren diyagram.	33
Şekil 2.21: Claude Monet, <i>Water Lilies</i> , 1914-1926, MoMA'daki sergi düzeninden (2009) görünüş. [Url-13]	34
Şekil 2.22: Jan van Eyck, <i>The Office of the Dead</i> , 1415 (solda, <i>Madonna in the Church</i> , 1432 (sağda). [Url-14]	34
Şekil 2.23: David Hockney, <i>Photographing Annie Leibovitz, While She's Photographing Me</i> [O Beni Fotoğrarken Annie Leibovitz'i Fotoğraflamak], 1983. [Url-15]	35
Şekil 2.24: <i>Modern Times</i> , 1936, görüntüdeki yapay eklentiler.	37
Şekil 2.25: <i>Safety Last!</i> [En Son Güvenlik!], 1923, çatıya kurulan "yapay" duvar ve "gerçek" arka plan. [Url-16]	38
Şekil 2.26: Fotoğrafla aynı mekânı kaydetse de, kayıt alanı dışında, kurgu dahilinde çok daha anlamlı bir "alan-dışı" barındıran sinemanın, özne ve nesne pozisyonları ile <i>aura</i> aktarımını gösteren diyagram.	37
Şekil 3.1: Kutsal mekândaki <i>aura</i> deneyimi ile pasif öznenin konumu.	40
Şekil 3.2: Ole Worm, <i>Museun Wormanium</i> eseri içindeki <i>Musei Wormiani Historia</i> adlı nadire kabinesi, 1655. [Url-17]	41
Şekil 3.3: Yves Klein, <i>Leap into the Void</i> , 1960. [Url-18]	42
Şekil 3.4: David Teniers, <i>The Archduke Leopold Wilhelm in his Painting Gallery in Brussels</i> [Arşidük Leopold Wilhelm, Brüksel'deki resim galerisinde], 1651. [Url-19]	43
Şekil 3.5: Giuseppe Arcimboldo, <i>Vertumnus</i> , 1590. [Url-20]	44
Şekil 3.6: Nadire kabinesinde nesnelerle eşdeğer <i>seyirci-sahip</i> ve onun deneyimlediği <i>aura</i>	45
Şekil 3.7: <i>Pozisyonlar, versiyon 2</i>	46
Şekil 3.8: André Malraux, <i>La Musée Imaginaire</i> [Hayali Müze] için fotoğrafları düzenlerken. [Url-21]	47
Şekil 3.9: <i>Pozisyonlar, version 3</i> . Özne ile nesne arasındaki çift yönlü <i>aura</i> deneyimini üreten, sahneye koyma anı ve görüntüde kendini hissettiren ancak "görünmez" yapısıyla <i>Aurama</i>	48
Şekil 3.10: Fotoğraflama anı ile fotoğraf nesnesi üzerinden <i>aura</i> deneyimi.	52
Şekil 3.11: <i>Es Devlin: Stage Design, 2017, 37'45"</i> . Öznenin konumu ile mekânsal ölçeğin tamamen değiştiği bir oyuncak örneği olarak kâğıt tiyatro.	53
Şekil 3.12: Kâğıt tiyatrodaki izleyici ve <i>sinemateryal</i> konumundaki aktif özne.	54
Şekil 3.13: <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> , 2018, izleyiciye sunulan seçenekli sahnelerden biri. [Url-22]	55
Şekil 3.14: <i>Camera obscura</i> çizimi, 18. yüzyıl dolayları. [Url-23]	55
Şekil 3.15: <i>Camera obscura</i> 'da gerçekliğin bire bir kopyası ile öznenin konumu.	56

Şekil 3.16: Klasik tiyatrodaki perspektif düzen içindeki pasif özne ile sahneye nüfuz eden bilindik gerçeklik.	57
Şekil 3.17: <i>Afterimage</i> deneyi için bir görsel. Bu imaja bir süre bakan kişi gözlerini kapattığında pembe arka plan üzerinde yeşil bir çizgi görmektedir. Buna benzer deneyler zıt renklerle çeşitlendirilebilir.	59
Şekil 3.18: Goethe'nin renk çemberi, 1809. Mavi kısma uzun süre bakan kişi kırmızı-turuncu, sarı kısma bakan ise gözlerini kapattığında mavi-mor rengi görmektedir. [Url-24]	59
Şekil 3.19: <i>Pozisyonlar, versiyon 4</i>	60
Şekil 3.20: <i>Thaumatrope</i> örneği. İki tarafında farklı görseller bulunan disk, ip yardımıyla çevrildiğinde kafes içindeki bir kuşun görüntüsü oluşacaktır.	61
Şekil 3.21: <i>Phenakistiscope</i> (solda) ve <i>Zoetrope</i> (sağda) örnekleri. [Url-25]	62
Şekil 3.22: Özneyle bütünleşen bakış makinelerinde <i>aura</i> deneyimi.	63
Şekil 3.23: <i>Stereoscope</i> örneği. [Url-26]	63
Şekil 4.1: <i>Stereoscope</i> 'u deneyimleyen bir kadına ait fotoğrafın <i>stereo card</i> olarak yeniden üretimi. [Url-27] Beden aygıtı bağlı, illüzyonla yaratılmış ortam ise gerçek dünyadan tamamen soyutlanmış haldedir.	66
Şekil 4.2: Film karşısındaki izleyicinin <i>aura</i> deneyimi.	66
Şekil 4.3: Arttırılmış gerçeklikte tek bir aygıt ile farklı <i>aura</i> 'ların deneyimi.	67
Şekil 4.4: Auguste ve Louis Lumière'e ait ve ilk filmlerden olan <i>L'arrivée d'un train à La Ciotat</i> , 1895. [Url-28]	69
Şekil 4.5: <i>L'arrivée d'un train à La Ciotat</i> filminin, yapay zekayla 4K çözünürlüğe yükseltilmiş halinden ekran görüntüsü, 2020. [Url-29]	69
Şekil 4.6: <i>The Truman Show</i> , 1998, 03'57'' anından ekran görüntüsü. Bir sahne ışığının gökyüzünden düştüğü ve karakter tarafından ilk defa görüldüğü an.	70
Şekil 4.7: <i>The Truman Show</i> , 1998, 33'52'' anından ekran görüntüsü. Truman'ın, içinde yaşadığı setin arkasını görebildiği ilk an.	71
Şekil 4.8: <i>The Truman Show</i> , 1998, 02'15'' (solda) ile 70'20'' (sağda) anlarından ekran görüntüleri. Banyodaki aynanın ardından, gizli kamerayla kaydedilen karakterin iki farklı bilinç durumu.	71
Şekil 4.9: <i>Contact</i> [Mesaj], 1999, 22'20'' ve 22'52'' arasından ekran görüntüleri ile kamera hareketini gösteren diyagram.	72
Şekil 4.10: <i>Birdman</i> , 2014, 01'53'' anından ekran görüntüsü, açılış sahnesi (solda); 03'55'' anından ekran görüntüsü, Riggan'ın yürüyüşlerine eşlik eden kamera pozisyonundan bir örnek (sağda).	73
Şekil 4.11: <i>The Truman Show</i> , 1998, 80'12'' (solda) ve 12'45'' (sağda) anlarından ekran görüntüleri. Yönetmen Christof, kimi zaman setteki gündelik hayatı kontrol edebilmek, kimi zaman da karakter üzerinde baskı uygulamak için doğalmış gibi görünen aksiyonları kullanır.	77
Şekil 4.12: <i>The Truman Show</i> , 1998, 80'55'' anından ekran görüntüsü. Christof'un direktifiyle başlangıç pozisyonlarına geçen oyuncular.	77
Şekil 4.13: <i>The Truman Show</i> , 1998, 62'43'' anından ekran görüntüsü (solda), <i>Westworld</i> , 2016-2020, birinci sezondan ekran görüntüsü (sağda).	78
Şekil 4.14: <i>Powers of Ten</i> , 1977, ekran görüntüleri. Özneden galaksiye genişleyen ve ardından tekrar öznenin barındırdığı en küçük atoma kadar yaklaşan kadraj.	81

Şekil 4.15: <i>Dogville</i> , 2003, 00'18'' ile 01'37'' arasından ekran görüntüleri. Kameranin yaklaşması, karakterin radyoyu kapatmasına kadar devam eder.	83
Şekil 4.16: <i>Birdman</i> 'in sadece ilk yedi dakikalık kesintisiz çekimiyle keşfedilen mekân ile karakter hareketleri. Odada başlayan çekim, sahnede devam edip tekrar aynı odanın başka bir kapısı önünde son bulur.	85
Şekil 4.17: <i>Birdman</i> , 2014, 09''01' ile 09''05' arasından ekran görüntüleri. Vazo fırlatıldığı anda kamera hızlıca bu yüzeye yönelir ve efektle üretilmiş tozlar arasında ilk çekim sonlanır. [Url-31]	86
Şekil 4.18: <i>Birdman</i> , 2014, 74'06'' ile 74'10'' arasından ekran görüntüleri. Riggan'ın sokakta koştuğu bir sahnedeki çekim, yerdeki su birikintisine yapılan hızlı yakın planda sonlanır.	86
Şekil 4.19: <i>Week End</i> , 1967, 300 metreye kurgulanan kaza sahnesinde 3,5 dakikalık iki sekanstan ekran görüntüleri. İki karakter birbirine top atmakta, kaza yapan aracın hemen yanında bir çift satranç oynamakta. [Url-32]	87
Şekil 4.20: <i>Rope</i> , 1948, 12'03'' ile 12'06'' arasından ekran görüntüleri. Filmdeki ilk kesintisiz çekim, kostümün karanlığında sonlanır.	87
Şekil 4.21: <i>Birdman</i> , 2014, <i>dördüncü duvar</i> 'ın ilk defa yıkıldığı kesintisiz çekimden ekran görüntüleri.	88
Şekil 4.22: <i>Dördüncü duvar</i>	89
Şekil 4.23: <i>Kid Auto Races at Venice</i> , 1914, 01'27'' ile 01'30'' anlarından ekran görüntüleri. Chaplin, sürekli merkezinde yer almaya çalıştığı kadrajdan kovulur.	90
Şekil 5.1: <i>Film-dünya</i> 'da çalıştırılan <i>Aurama</i> 'nın gerçek mekânlardan topladığı referanslar.	92
Şekil 5.1 (devam): <i>Film-dünya</i> 'da çalıştırılan <i>Aurama</i> 'nın gerçek mekânlardan topladığı referanslar.	93

AURAMA:
KURGU-MEKÂNDA BİR ÇEŞİT GÖRME ASİSTANI

ÖZET

Tez izlenmesi için üretilmiş ve “geçici” olan mekânlar ile izleyici arasındaki ilişkiye odaklanır. Bu ilişkiyi hem keşfetmek hem de detaylandırmak için de *Aura Makinesi* ya da kısaca *Aurama* adlı kavramsal bir aygıt önerir. “Kurgu-mekân” adı altında anlamlandırılan geçici mekânlar, izleyicinin aksiyonu bire bir deneyimlediği tiyatro, performans ve müzelerde “canlı”, sadece görüntünün deneyimlendiği fotoğraf ve sinemada ise “kayıtlı” oluşuyla birbirlerinden ayrılmaktadır. Tez herhangi bir mekânın alışıldık kurgusu değil, kurgunun mekânı üzerinedir.

Aurama’nın keşfinden önce kurgu-mekânlar sahnedeki nesne ile onu deneyimleyen öznenin pozisyonları açısından incelenir. Araştırmanın başlangıcı, Walter Benjamin’in nesne temelli kavramı olan *aura*’dır. Ancak *aura*’nın hem üretimi hem de mekânda kapladığı hacmin belirsizliği yeni bir kavramı daha gerekli kılar. Canlı veya kayıtlı oluşu fark etmeksizin izlenen nesne, içerik ve sahneye koyma yöntemlerinin tamamı *sinemateryal* adıyla anılmaktadır. Klasik perspektif yasaları gereğince özne, sahnedeki aksiyonu uzaktan ve pasif olarak deneyimlemektedir. Bu sebeple *aura* da Benjamin’in tanımından biraz uzaklaşarak izleyicinin etrafını saran atmosfere dönüşür. Kurgu-mekân incelemeleri bu iki kavramın sürekli çatışmasını içerir. Aradaki sınır ise araştırma ilerledikçe önem kazanmaya ve muğlaklaşmaya başlar.

Beş farklı kurgu-mekânın incelenmesi sonucu fark edilir ki, *aura* deneyimi, özne ve nesnenin “buradalığı” sebebiyle sadece “canlı” türlerinde mevcuttur. Bu noktada tez de herhangi bir görüntüden izleyicinin nasıl etkilenebildiğini merak eder ve “kayıtlı” kurgu-mekânlarda *aura* deneyiminin mümkün olup olmadığını sorar.

Bu arayış neticesinde ortaya çıkan üçüncü bölümde fotoğraf, nesne ve görme biçimleri odağında tarihsel ve mekânsal bir okuma yapılır. Kutsal mekânda “kült imge” adıyla ortaya çıkan *aura*, Rönesans döneminde, tarihin ilk koleksiyoncusuna ait mekân düzenlemesi olan nadire kabinelerinde “güzellik kültü”ne dönüşür. Kabinelerin evrilerek kuruma dönüşmüş hali olan müzeler ise nesneye artık “sergileme değeri” de katmaktadır. *Aura*’nın serüveni, teknolojisi sayesinde “görünmeyeni görünür kılar” fotoğrafın 19. yüzyıldaki icadıyla birlikte mekânsallık yerine öznenin aygıtla olan ilişkisi üzerinden ilerler. Benjamin’in görüntüde bulamadığı ancak fotoğraflama anında özne ve nesne arasındaki “çift yönlü deneyim” olarak nitelediği *aura*, önerilen kavramsal aygıt için ilk ipucunu da vermektedir.

İcadı ilk fotoğraflarla aynı döneme denk düşen *stereoscope* ve birçok bakış makinesi, özne-aygıt ilişkisinde yeni bir keşfe sebep olur. *Camera obscura*’da duvara yansıtılmış bire bir doğa kopyası olan görüntünün deneyimi, hala kasık tiyatrodaki gibi perspektif düzen içindeyken, bu icatların ardından görmenin konumu da değişir. Artık bağımsız iki görsel, herhangi bir bakış makinesi aracılığıyla zihindeki tek bir görüntüye dönüşmektedir. Burada yaşanan, “özel görme” olarak tanımlanan, hiç var olmayan bir görüntü ile *aura*’nın fizyolojik olarak deneyimlenmesidir. Artık *aura* ve

sinemateryal, birbirinden bağımsız ve uzakta değildir; görme deneyimi tam tersine bedende oluşmaktadır.

Bir yanda *aura*'nın çift yönlü oluşu diğer yanda ise “özel görme” sayesinde hem taşınabilir hem de görüntü kaynağından bağımsız hale gelen görme deneyimi, *Aurama* için uygun bir ortam oluşturmaktadır. Kayıtlı kurgu-mekânları algılamak için bir filtre gibi çalışan aygıt, dördüncü bölümde incelenen film ve çeşitli sahneye koyma yöntemleri aracılığıyla *aura*'nın izleyiciye görüntü üzerinden aktarımını detaylandırır. Fark edilir ki, 19. yüzyıldaki bakış makinelerini kullanırken nesneyle bütünleşen özne, *camera obscura* içindeki konumuna geri dönerek, sinema salonundaki yansıtılmış görüntüyü tekrar uzaktan izlemektedir. Ancak bu süreç boyunca izleyicinin görünmeyene dair bilgisi de artmıştır. *Aurama* başlı başına öznedeki bu bilinç durumunu arttırmak için de “çalıştırılmaktadır”.

Aurama'nın çalışma prensipleri, ilk olarak başka bir aygıt olan film kamerasının oluşturduğu “kadrage” üzerinden incelenmektedir. Gündelik hayatı kaydeden ilk filmlerin sabit kamerası, kurgu sebebiyle tercih edilen farklı açılar ve canlı bir karaktere dahi dönüşebilen hareketli kameralarla karşılaştırılır. Kadraj, beraberinde “alan-dışı” denilen ve görülemeyen bir mekânı da barındırmaktadır. Bu sebeple tezdeki tüm sinema odaklı okumaların omurgasını oluşturan gerçeklik ile yanılsama ayrımı, *Aurama*'nın çalışmasını etkileyen ikinci bir araştırmaya dönüşür.

Kutsal mekân, nadire kabineleri, *camera obscura* ve birçok mekânda incelenen “gerçeklik”, sinemada sadece bu temsile özgü bir “araca” dönüşmektedir; film her türlü komplike detayı bir yana, kendine has bir gerçeklik yaratmaktadır. Bu oluşuma çeşitli okumalar neticesinde yakıştırılan *film-dünya* tanımı, hem yaratılan yanılsamayı hem de bilindik gerçeklikten kullanılan referansları kapsamaktadır. *Aurama* da bu dünyanın yaratımındaki en önemli teknik ve anlatısal araç olarak çalıştırılmaktadır.

Film-dünya'nın gerçeklikle olan bu muğlak sınırı, nesnenin ölçeğini ve dolayısıyla kendisini değiştiren yakın çekimler, nesneye var olan dışında ikinci ve üçüncü anlamlar yükleyen farklı teknikler ve yanılsamayı gerçekmiş gibi gösteren “kesintisiz çekimler” üzerinden incelenmektedir.

Son olarak özne ve sahnedeki nesne arasındaki hayali sınır olan *dördüncü duvar*'ın yıkımı ve *Aurama* ile olan benzerlikleri örneklendirilir; her ikisinde de özne aksiyona dahil edilerek aktifleştirilmektedir. Fark edilir ki *Aurama*, *film-dünya*'yı inşa ettiği kadar yıkımıyla da özneyi yönlendirmektedir.

Tez, filmleri sadece mekânsal olarak analiz etmekten çok uzaktadır. Bunun yerine mekânı var eden özne ve nesneye, *Aurama*'nın perspektifinden bakılmasını önerir. Çıkış noktası olan *aura* kavramından bu yana hem izleyicinin konumundaki değişim hem de *film-dünya*'nın gerçeklikle olan ilişkisi detaylandırılmış, kavramsal bir aygıt üzerinden yeni bir “görme biçimi” sunulmuştur.

**AURAMA:
A KIND OF OPTIC ASSISTANT IN THE FICTION-SPACE**

SUMMARY

This thesis focuses on the relationship between the “temporary” spaces created for viewing and the audience. In order to both explore and elaborate on this relationship, a conceptual device named *Aura Machine*, or simply *Aurama* is proposed. The thesis in which any temporary space is defined as “fiction-space”, is not about the fiction of the usual space, but the space of the fiction.

The fiction-spaces are defined in terms of the position of the subject in relation to the object. “Live” fiction-spaces as theatre, performance and museum allow the audience to experience the action directly on spot, whether “recorded” fiction-spaces such as photography and cinema is based solely on the image.

Before the introduction of *Aurama*, the thesis examines the fiction-spaces in terms of the object on the stage and the position of the subject who experiences it. The research starts with the definition of *aura*, which is an object-oriented concept developed by Walter Benjamin. However, a new concept is needed because both *aura*’s creation and volume it occupies in space are uncertain. Regardless of whether they are live or recorded, all of the monitored objects, the content, and staging methods are called *cinematerials*. In accordance with the classical perspective laws, the subject experiences the action on stage remotely and passively. Thus, *aura* moves away from the definition of Benjamin and turns into an “atmosphere” that surrounds the audience. The analysis of fiction-space involves the constant conflict of these two concepts, and the boundary between them starts to gain importance and become ambiguous as the research progresses.

After five subcategories of fiction-spaces were carefully studied, it is noticed that “*aura* experience” is only valid in “live” fiction-spaces because of the simultaneous physical “presence” of both subject and object. At this point, the thesis wonders how the audience can be affected by any image and asks whether the *aura* experience is possible in “recorded” fiction-spaces.

In the third section, a historical and spatial reading is made in the focus of photography, object and ways of seeing. At first *aura* emerges as a “cult image” in the sacred spaces, then it turns into a “beauty cult” in the *cabinets of curiosities* which are the spatial arrangement of the first collector in the Renaissance period. The institutionalization of the *cabinets* leads to museums and adds “exhibition value” to the object. The invention of photography in the 19th century changes the discussions around *aura*, it is now asked if *aura* is accessible through a device that “makes the invisible visible”. Benjamin argues that *aura* can not be found in an image, yet describes it as the “bidirectional experience” between the subject and the object on the moment of capture. This argument gives the first clue for the proposed conceptual device in this thesis.

While *aura* moves away from the definition of Benjamin, it gets closer to the "atmosphere" related term *studium* and "material" related term *punctum* which were suggested by Roland Barthes. After the acceptance of these terms, "bidirectional experience" will be possible on the moment of capture.

The *stereoscope* and many viewing apparatus, along with the first photographs, result in a new discovery in the subject-device relationship. It is important to note that although the experience of the image in *camera obscura* follows the perspective rule as in the theater, these inventions change the position of the act of seeing. Two independent images can turn into a single image through a view apparatus. This new experience is defined as "self seeing" and it implies that *aura* is created on a physiological level because the image does not exist in reality. *Aura* and *cinematerials* are no longer independent and distant from each other; on the contrary, the seeing occurs in the human body.

The fact that the *aura* is bidirectional on one hand, and the act of seeing has become portable and independent from the image source on the other, creates a suitable environment for *Aurama*. The device which functions as a filter to perceive recorded fiction-spaces, details *aura*'s transmission from the image to the audience through the film and various staging methods examined in the fourth chapter. It is noticeable that the subject, which integrates the object using the 19th century viewing apparatus, returns to its position in *camera obscura* and remotely monitors the projected image in a movie theater. However, during this process, the audience's knowledge of the invisible has also increased. *Aurama* is "operated" to increase consciousness in the subject.

The working principles of *Aurama* are first examined through the "frame" created by another device: the film camera. The stable camera of the first movies that record everyday life is compared to the moving cameras because the latter can even turn into a character itself. The frame also includes a spot called "out-of-area" which cannot be seen. Thus, the distinction between reality and illusion, which forms the backbone of all cinema-focused readings in the thesis, turns into a second research that affects the working principle of *Aurama*.

The "reality" searched in the sacred space, *cabinets of curiosities*, *camera obscura* and in many places, turns into a "vehicle" that is specific to cinema only; the film creates an unique reality, let alone any complicated detail. The definition of the "film-world" which is attributed to this formation as a result of various readings, covers both the illusion created and the sections used from common reality. *Aurama* operates as the most important technical and narrative tool in the creation of this world.

This ambiguous boundary between the film-world and reality is examined through close-ups that change the scale of the object and hence itself, different techniques that impose second and third meanings to the object, and *continuous shots* that create an illusion as reality.

Finally, the destruction of the *fourth wall* which is the imaginary boundary between the subject and the object on stage, and the similarities with *Aurama* are exemplified; in both, the subject is activated by being included in the action. It is noticed that *Aurama* directs the subject with the deconstruction of *film-world*, as much as building it.

The thesis is far from just analyzing films spatially. Instead, it proposes to look at the subject and object that created the space from the perspective of *Aurama*. Since the

concept of the *aura*, both the change in the position of the spectator and the relationship between the film and the world with reality have been elaborated, and a new “way of seeing” has been presented through a conceptual device.





1. KURGU-MEKÂN A DAİR MERAKLAR

Bu tez, izlenmesi için üretilmiş çeşitli mekânlar ile izleyicisi arasındaki ilişkiye odaklanır, aynı zamanda fotoğraf ve hareketli imge okumaları üzerinden bu iki tarafın “gerçeklik”le olan sınırlarını sorgular. Tamamıyla geçici olan ve “kurgu-mekân” adı altında anlamlandırılan tiyatro, sanat galerisi ve müze ile fotoğraf ve sinemaya, özne ile nesnenin pozisyonları üzerinden değinilir. Özne-nesne ilişkisi dışında kurgu-mekândaki gerçeklik-yanılsama çatışmasına da değinen tez beş ana bölümden oluşur.

Birinci bölüm herhangi bir film sahnesinin veya bu sahnenin gizemini açığa çıkaran kamera arkası görüntülerin izleyiciyi neden etkilediğiyle ilgili sorularla başlar. Bu etkiyi yaratan, filmin birçok bileşenden oluşan kompozit yapısı mı, gerçek veya yapay oluşuna aldırmadan seçilen mekân mı, yoksa oyuncunun, yönetmenin veya senaristin kişisel becerisi midir? Sorular daha başta sinemayı iki kutba ayırır; gösterge dolu ve kendi kuralları olan yeni bir *film-dünya*'yı (Frampton, 2014) var edenler ile izleyici ve beraberindeki “gerçek dünya”. (Şekil 1.1)



Şekil 1.1: *Modern Times* [Asri Zamanlar], 1936, 47'56'' anından ekran görüntüsü (solda) ile kamera açısı sayesinde görüntüye eklenen, cam üzerindeki fotoğraf (sağda). [Url-1]

Kurgu-Mekânın Sınırları başlıklı ikinci bölüm, çeşitli kavram tanımlamalarıyla başlar. Filmleri sadece mekânsal açıdan analiz etme gayesi taşımayan tez, özne ve nesne ilişkisine odaklı kuramsal çıkarımlar peşindedir. Bunu yaparken de filmin hareketli

görüntüsü yanında “sahne” denebilecek her türlü mekânsal müdahaleye dikkat çeker. Tiyatro oyunu, herhangi bir mekândaki canlı performans ve yerleştirmeler ile ilk icat zamanlarındaki fotoğraf, içerdikleri farklı sahne özellikleri dolayısıyla sinemayla karşılaştırılır.

Bahsi geçen mekânlar bir süre sonra yıkılmak üzere kurulmuştur. İzleyicide bıraktığı "kalıcı" deneyimin aksine bir kurgu çerçevesinde var olan bu ortamlar "geçici"dir. Temsil yöntemini ayırt etmeksizin araştırılan geçici mekânlar nihayetinde *fiction-space* [kurgu-mekân] adı altında genelleştirilir.

Antik Yunan tiyatrosunda teknik ihtiyaçlardan ortaya çıkan ve sonrasında mekânın arka planına yani dekora dönüşen *skéné* (Florenski, 2017) ile kurgu-mekânların hepsini kapsayabilecek *scenography* [skenografi] tanımı¹, sahneyi perspektif içinde konumlandırarak izleyici ve canlı performans arasına belirli bir "mesafe" koyar. Bu perspektif düzen, Jonathan Crary’nin *Gözlemcinin Teknikleri: On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite*² (2004) metninde “klasik görme biçimi” olarak adlandırılıcağıdır. Ayrıca bu bölümdeki araştırma Erwin Panofsky’nin (2013) perspektif düzen ve mesafe yorumlarını göz önüne alarak, sahnenin izleyiciden tamamen kopuk olduğu kabulüyle başlar. Aynı mekânda bulunsalar dahi asla iç içe geçemeyen iki “alt-mekân”, izleyici ile izleneni karşı karşıya getirir. Tezde sahnenin malzeme, ışık, kostüm gibi her türlü göstergesi ile fiziki strüktürü, canlı performansın kurgusu ile biçimini de kapsayacak şekilde *sinemateryal* olarak adlandırılır. Filmdeki formu da betimleyen bu terime dahil olan içerik, tam karşısındaki durağan ya da hareketli izleyiciyi bir çeşit atmosfere maruz bırakır. Walter Benjamin’in *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı* (2008) denemesinde ortaya attığı *aura* kavramı, izleyicinin etrafını saran bu atmosferi araştırabilmek için çıkış noktası olur. İzleyici tarafında beliren “atmosferik his” ile sahnedeki her türlü içeriği kapsayan *sinemateryaller*, her kurgu-mekân özelinde ayrıca incelenmektedir.

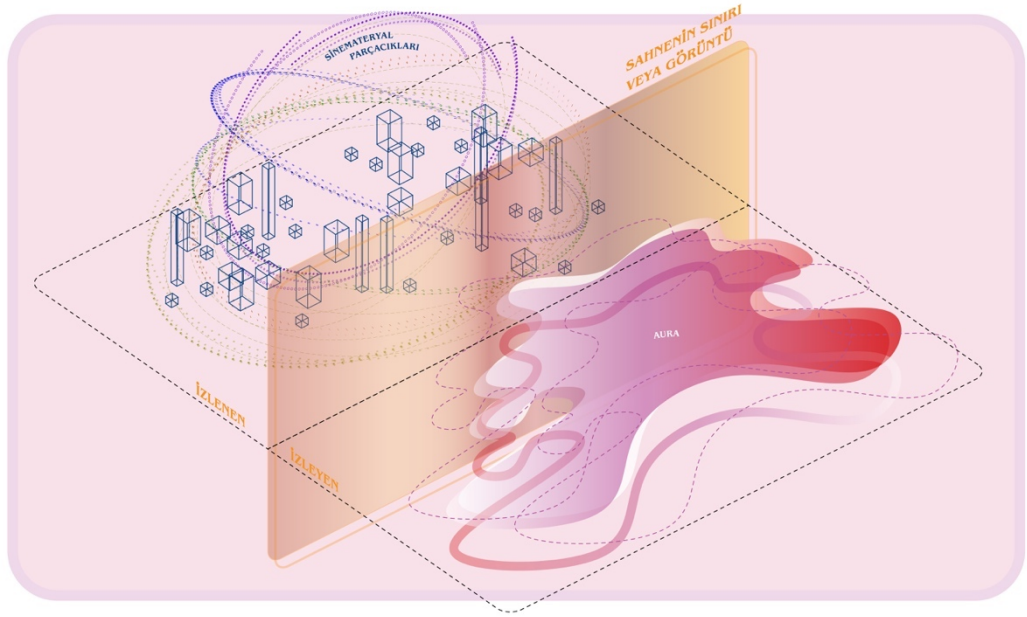
Kurgu-mekânlar öznenin sahne karşısındaki konumuna göre ikiye ayrılır; izleyicinin performans ortamında bulunduğu canlı kurgu-mekânlar olan tiyatro ve sanat galerisi / müze ile hareketin görüntüye dönmüş halini sunan kayıtlı kurgu-mekânlar. Tez

¹ *Gözlemcinin Teknikleri*’nde (2004) *scenography*, perspektife dayalı sahne tasarımı olarak tanımlanır. (s. 65)

² Tezin devamında kısaca *Gözlemcinin Teknikleri* olarak anılmaktadır.

fotoğraf ve sinema odağında, kayıtlı kurgu-mekânlar odaklanmaktadır. Atmosferik özellikleriyle *aura* ve malzeme odaklı çeşitleriyle *sinemateryaller* ise tüm kurgu-mekânlarda karşılıklı bir devinim halindedir.

Aura kavramının takibini kolaylaştırmak amacıyla önerilecek olan *Aurama*'nın keşfine kadarki (3. bölüm) süreçte *Pozisyonlar* diyagramı (Şekil 1.2) gelişerek değişir. Bu diyagrama göre nesne odaklı tanımlarına rağmen daha çok izleyicinin içinde bulunduğu atmosferi kaplayan *aura* ile karşısındaki sahne, fiziksel olarak kesinlikle birbirine karışmaz. Keşfin ardından bu seri farklı diyagramlara evrilecektir.



Şekil 1.2: *Pozisyonlar, versiyon 1.*
Aura ile sinemateryaller'in sınırlarını gösteren ilk sahne diyagramı.

Tezde kurgu-mekân çeşitleri kronolojik bir sıralamayı takip ettiğinden izleyici ve izlenen pozisyonlarının okunmasına antik tiyatro üzerinden başlanır. *Skéné*'den bu yana sahnenin fiziksel yapısı, ortam ve teknoloji değişse de tiyatro izleyicisi her zaman *camera obscura*³ içindeymiş gibi perspektif düzende konumlanır. Ancak doğa (dış mekân) olduğu gibi *obscura*'da kopyalanırken tiyatro kurgu ile gerçek olanı hep bir arada verir. Tiyatro sahnesinde bir *film-dünya*'dan bahsetmek imkânsızdır; başını bir an performansın dışına çeviren izleyici mekânın farkına kolayca varacaktır. (Bonitzer,

³ *Gözlemcinin Teknikleri*'nde (2004) *camera obscura* “duvarlarından birinde yer alan küçük bir delikten giren ışığı, deliğin karşısında bulunan duvara tersten yansıtan ve bir mercek yardımıyla düz olarak gösteren, başka yerden ışık girmeyecek şekilde yalıtılmış, karanlık kutu” olarak tanımlanır. (s. 20)

2005) Yine de oyunun kurgu-mekânı, gerçek dünyadan bir miktar ayrışabilmektedir. Benjamin'e (2008) göre özne ve nesnenin mekândaki “buradallığı”, *aura*'nın izleyiciye aktarımı için ilk şarttır. Ayrıca Benjamin performanstan etkilenen izleyici gibi izleyicinin reaksiyonundan etkilenen oyuncudan da bahseder. Roland Barthes da *Camera Lucida*'nın (2011) girişinde fotoğraflanan modele dikkat çekecek, *aura*'ya oldukça benzeyen *studium* ve *punctum* kavramlarını öne sürecek ve özne üzerinden detaylandıracaktır. İki öznenin (izleyici ve oyuncu) birbiriyle ilişkisi, hem sahnenin mekânı gerçekten ikiye bölüp bölmediğini sorguladır, hem de sinema ve fotoğraf gibi kurgu-mekânlarda *aura*'nın izleyiciye aktarılamadığını düşündürür. *Pozisyonlar* diyagramında değişecek olan da bu sınırın nitelikleridir. *Aurama*'nın keşfinden sonra kurgu-mekânlar, “gerçeklik”le olan sınırları üzerinden ele alınmaktadır.

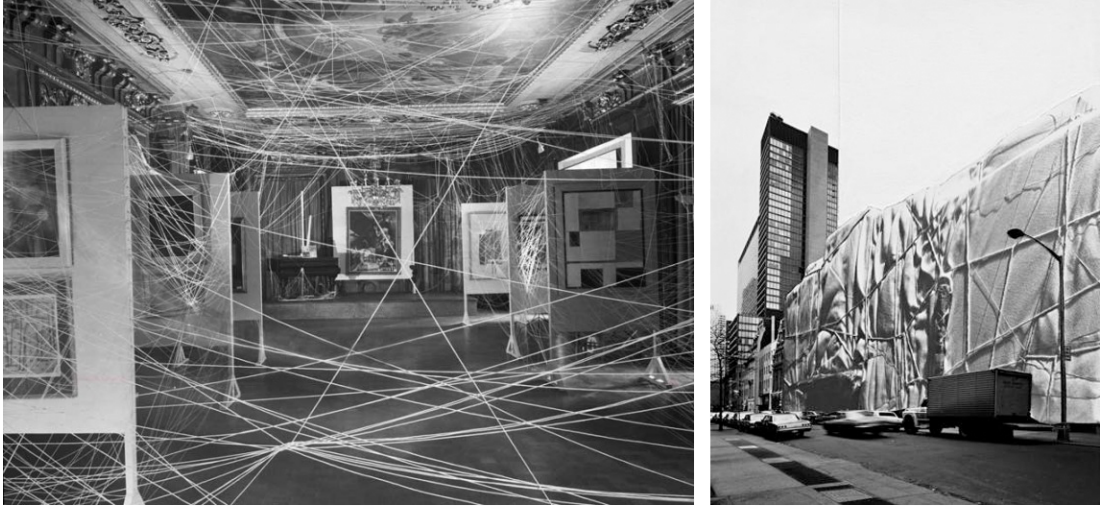
Galeri ve müze ile her türlü mekânda deneyimlenebilecek canlı performans, izleyicinin kazandığı hareket imkânlarıyla yakından ilişkilidir. *Camera obscura*'nın “dayattığı” görme biçimlerinin ortadan kalktığı 19. yüzyıl ve devamındaki modernite (Crary, 2004) ile birlikte eskinin sabit öznesi, artık mekânda hareket ederken kendisini nesne ile farklı bir pozisyona da sokmaktadır. Fotoğrafın icadıyla aynı zamanlara denk gelen öznenin bu kabiliyeti, hareketli imgenin keşfine giden yolda önemli bir gelişme olacaktır.

Müze özelindeki kurgu-mekân karşılaştırmaları, Rönesans dönemine ait *cabinet of curiosities* [nadire kabineleri]⁴ ile başlayıp 20. yüzyıldan bazı enstalasyonlara kadar devam eder. Bu mekânlar *film-dünya*'ya oldukça yakın bir ortam oluştururken gündelik hayatın sıradan bir nesnesi de müzenin “bağlam”ında esere dönüşebilmektedir. (O'Doherty, 2010) Bağlamın nesneye yüklediği anlamdan daha önemlisi, mekâna dair farkındalığın da artmış olmasıdır. Marcel Duchamp'ın iç mekânda, Christo ve Jeanne-Claude'un ise galeri dışına taşan müdahaleleri sınır meselesini sosyal ve politik boyutlara çekmektedir. (Şekil 1.3)

Aurama'nın Keşfi ve Prodüksiyonu adlı üçüncü bölümde, kutsal mekân, Rönesans dönemindeki nadire kabineleri ile *camera obscura*, 19. yüzyıl icatları olan fotoğraf ve birçok bakış makinesine değinilirken, izleyicinin görme eylemindeki değişimler fark

⁴ Orta Çağ'da canlı, cansız her türlü toplanmış nesnelerden oluşturulan saray veya kilise koleksiyonları. Bu mekânların ilk müzeler, sahiplerin ise ilk koleksiyoncular oldukları söylenebilir. Kabineler ile ilgili daha fazlası için bakınız; “Nadire Kabineleri”, *Müze ve Modernlik: Tarih Sahneleri-Sanat Müzeleri 1* içinde, ss. 25-43.

edilir. Bu bölüm, “*aura* izleyiciye nasıl ulaşır?” sorusuna odaklanır. Kült imge, Benjamin okumalarıyla birlikte nesnenin barındırdığı *aura* araştırması için başlangıç noktası olur. Hem *aura*’nın mekânsal kaynağı hem de atmosferin oluşumunda mekânın önemi araştırılır. Benjamin’e (2008) göre nesne ilk üretildiği ortamdan çıkarıldığında veya mekanik olarak kopyalandığında, *aura*’sını kaybetmektedir. Sadece bu kabulle, kayıtlı kurgu-mekânlarda “*aura* transferi”nin yapılamadığı anlaşılır. O halde izleyici *film-dünya*’ya nasıl dahil olabilmekte ve onun yarattığı atmosferden etkilenmektedir?



Şekil 1.3: Marcel Duchamp’ın 16 mil iplikten oluşan *His Twine* [Bir Mil İplik]⁵ (1942) yerleştirmesi (solda) ile Christo ve Jeanne-Claude’un *The Museum of Modern Art, Wrapped* [Paketlenmiş Modern Müze] (1968) isimli cephe müdahalesi (sağda). [Url-2 ve Url -3]

Kült imgeyi barındıran mekânın kutsallığı ile müzenin bağlamı gibi genellemeler her zaman *aura*-mekân ilişkisinde ortaklaşır. Nadire kabineleri, nesne kaynaklı *aura*’nın “taşınabilirliği”ne dair ilk örneklerdendir. Rönesans döneminin buluntu nesnelerle dolu bu mekânlarında malzeme doğal ortamından koparılmıştır ancak koleksiyoncusu için kendi yarattığı mikrokozmos (bağlam) çerçevesinde anlamını da korumaktadır. (Artun, 2014) Belki de nesne artık koleksiyoncusu için eskiden hiç sahip olamadığı kadar *aura* barındırmaktadır. Kabinelerin tez için önemi, öznenin mekândaki konumudur; John Berger’in (2013) *seyirci-sahip* tanımındaki gibi özne kabinenin merkezinde yer alır. Herhangi bir kitlesellikten bahsedilemez, tekil bir görme söz

⁵ Duchamp’ın bu yerleştirmesinden, Brian O’Doherty’nin *Beyaz Küpün İçinde* metninin Türkçe çevirisinde *Bir Mil İplik* olarak bahsedilmektedir.

konusudur. Hatta özne kendini, zamanla topladıklarıyla eş değer görmekte ve nesneleşmektedir.

Zaman içinde koleksiyonlar müzelere dönüşür, nesne ile olan deneyim tekillikten kurtulup kitleselleşir. (Artun, 2014) Ancak kabinelerdeki tekil deneyim, 19. yüzyıl başında fizyolojik çıkarımlarla ve özellikle Goethe tarafından ortaya atılacak “özel görme” ile karıştırılmamalıdır.

“*Aura*’nın transferi” kitlesel görmenin bahsiyle birlikte fotoğraf üzerinden incelemeye alınır. Tezin üçüncü bölümünün büyük bir kısmında iki temsilin benzerlikleri sebebiyle, sinema yerine fotoğrafa dair kuramsal okumalar devam eder. Nesnenin çoğaltılıp dolaşıma sokulabiliyor oluşu hem nesneyi herkesin erişimine açar hem de görülmemiş detayları, büyütüp küçültme gibi teknolojileri kullanarak görünür kılar. (Crary, 2004)

Böylece görünmeyeni görünür hale getiren teknolojiler, *Aurama*’nın keşfedilmesi için ilk ipucunu vermiş olur.

İlk fotoğrafların çekilebilmesi çok uzun süren pozlamalar gerektirdiğinden, yanan filmin çevresinde ışık demetleri ya da *haleler* oluşur. Benjamin, fotoğrafa dair birçok teorisini paylaştığı *Little History of Photography* [Fotoğrafın Kısa Tarihi] (2005) denemesinde bu ışık kalıntılarını *aura* olarak kabul eder. Bu yeni keşifle hem zaman hem de atmosfer kaydedilebilir olmuştur. Benjamin’in fotoğrafa dair çıkarımlarından tez için en önemlisi, son dönem yazılarından olan *On Some Motifs in Baudelaire*’de [Baudelaire’deki Bazı Motifler Üzerine] (2006) söyledikleridir; fotoğrafı çekilen bir kişi, insani bir alışkanlık olarak kendisini kaydeden aygıttan karşılık beklemektedir. Dolayısıyla *aura* bir deneyimdir, sadece atmosfer değildir. Pascal Bonitzer (2005) de filmin gerçeklikle olan sınırlarını incelediği *Kör Alan ve Dekadrajlar*’da izleyicinin yansıtılan görüntüden beklentisinden ve bazı oyuncu ve ortamlarla kurduğu bağlardan bahseder. Benjamin’in en sonunda duygusal bağ kurabildiği aile fotoğrafları dışında *aura*’yı hiçe saymasına rağmen, aygıttan beklenen bu “geri dönüş” *Aurama* için ikinci çıkış noktasını oluşturacaktır. Hem sahnedeki sınırın muğlaklığını ispatlayan hem de bireyin deneyimini ön plana çıkaran *aura* kabulü, izleyici ile izlenen arasında bir çeşit aygıt ihtiyacını da doğurur. Bu aygıt, izleyici ile etkileşime geçip *aura* deneyimini ortaya çıkaran, bir yandan da her türlü kurgu-mekânın içerik ve biçiminin keşfini kolaylaştıran yardımcı rolündedir.

Böylece görünmeyeni görünür kılan ve iki yönlü *aura* deneyimini destekleyen *Aura Makinesi* ya da kısaca *Aurama* keşfedilmiş olur. Bu kavramsal aygıt, sinema ve fotoğraf gibi kayıtlı kurgu-mekânlardaki *aura* aktarımını ispatlamak amacıyla öne sürülmüştür.

Aurama sahne ile izleyici arasında her zaman vardır ancak daha fark edilmemiştir. Daniel Frampton'ın (2013) *Filmozofi* manifestosundaki kavramlardan *filmind* [film-zihin], birçok açıdan *Aurama*'nın kullanım amacını özetler; "*Film-zihin*, filmin ampirik bir betimlenişi değildir; bilakis filmin eylem ve olaylarına dair kökenlerinin 'kavramsal' olarak anlaşılmasıdır. Öyleyse, seyirci filmi deneyimlerken *film-zihni* kavramsal aygıtının bir parçası olarak kullanıp kullanmama kararını verebilir; kullanırsa filmi bu kavram 'aracılığıyla' görecektir."

Aurama filmlerin analizi için bir filtre gibi çalışır; görüntüdeki biçim ve içeriğin izleyici tarafından anlaşılmasını kolaylaştırır. Crary'nin (2004) Marx'tan alıntıladığı üzere insan-makine birleşmesinin de bir örneğidir.

Benjamin'in son dönem metinlerinde fotoğrafla kaybolduğunu iddia ettiği *aura* yorumu, tezin "*aura* transferi"ni ispatlamak için öne sürdüğü *Aurama* ile ters düşer. Bu noktada özne-nesne ilişkisini açabilmek için Barthes'ın fotoğrafla ilgili kavramlarına başvurulur; bunlar fotoğraflanan sahnenin kültürel, politik ve tarihsel içeriklerini kapsayan *studium* ile daha çok malzeme odaklı oluşuyla *sinemateryal*'e dair bilgiler içeren *punctum*'dur.⁶

Bir alt bölüm olan *Bakış Değiştirme Teknikleri*, *Aurama*'nın keşfi ardından bir adım geriye çekilerek, özellikle *Gözlemcinin Teknikleri* (2004) ile bu kitapta sıklıkla alıntılanan Goethe'ye ait *Theory of Colors* [Renk Teoirisi] (1840) metni üzerinden hem tarihsel hem de güncel okumaları içermektedir. 15. yüzyılda doğanın bire bir kopyalanabildiği ancak sadece anlık ve kaydedilemez görüntüleri barındıran *camera obscura*, mekân içindeki tekil bir görme deneyimi sunarken, 19. yüzyıl başındaki *zoetrope* ve *stereoskop* gibi icatlar, hareketli imgenin ilk örneklerini kitle karşısına bir eğlence aracı olarak çıkarır. Crary bu dönüşüm ve keşiflerin modernite ile bir yüzyıldır

⁶ *Camera Lucida*'yı (2001) temellendiren iki kavram şöyle tanımlanır; "En azından ilk anda 'çalışma' anlamına değilse de bir şeye uygulama, insan için bir tat, genel, hevesli ama tabii ki özel keskinliği olmayan bir tür kendini verme anlamına gelir *studium*. O halde *studium*'u bozacak olan ikinci öğeye *punctum* demeliyim; çünkü *punctum* aynı zamanda ısırtık, benek, kesik, küçük deliktir." (s. 10)

süren özgürleşme ve eşitlik hareketlerinin sonucunda ortaya çıkmasının tesadüf olmadığını düşünür. Ancak *obscura*'nın sınırları ile mekâna bağlı referanslardan kurtulan özne, bu sefer de çeşitli aygıtlarla bütünleşecektir.

Goethe'nin görme ile ilgili fizyolojik keşifleri, deneyimi tamamen beden merkezli hale getirmektedir. Bir ışık kaynağına uzun süre bakıldıktan sonra ortam karartıldığında, kişi daha önce baktığı nesneyi ya da rengi görmeye devam etmektedir. Bu keşif, görmenin mesafeli bir deneyim değil de beyinde gerçekleştiğini, dolayısıyla da “öznel bir görme”nin varlığını destekler. Böylece izleyicisiyle aynı ortamda bulunmayan kayıtlı kurgu-mekânın da *aura*'yı transfer edebileceği ispatlanmış olur.

Aura'nın Transfer Aracı Olarak Aurama adlı dördüncü bölümde, çeşitli film sahneleri *Aurama* ile filtrelenirken, bu kavramsal aygıtın özellikleri de detaylandırılmış olur. *Aurama*'nın çalışma prensipleri, ilk olarak başka bir aygıt olan film kamerasının oluşturduğu “kadro” üzerinden incelenir. Auguste ve Louis Lumière'in gündelik hayatı olduğu gibi aktaran filmleri ile Georges Méliès'in sihirbazlık gösterisine benzeyen üretimlerinde kamera hep sabittir. Kadrajın doğası gereği oluşan karşı-kadro ya da “alan-dışı” ise her ikisinde de belirsizdir.

Sabit kamera, imkânlarla rağmen *film-dünya*'nın yaratımındaki kurgusal tercihlere bağlı olabilir; *The Truman Show*'da [Truman Show] (1998) sabit çekim, TV kamerası için bir eleştiri iken, hareketli görüntüler karakterin özgürleşen bakış açısını yansıtmaktadır. Hareketlenen kamera *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*'da⁷ [Birdman veya)Cahilliğin Umulmayan Erdemi]] (2014) bir araç olmanın ötesinde canlı ve konuşan bir karaktere dönüşür. *Aurama*'nın izleyici ve *sinemateryaller* arasındaki sınırı kaldırma iddiası, sahneyi kaydeden ve onu ekrana taşıyan aygıtlar üzerinden tartışılmış olur. Ayrıca kameranın varlığı, onun aksiyona nesnel bakıp bakmadığıyla ilgili sorulara da sebep olmaktadır.

Tezdeki sinema odaklı okumaların omurgasını oluşturan gerçeklik ve yanılsama ayrımı, *Aurama*'nın çalışmasını etkileyen ikinci bir araştırmaya dönüşür. Kutsal mekân, nadire kabineleri, *camera obscura* ve birçok mekânda incelenen “gerçeklik”, sinemada sadece bu temsile özgü bir “araca” dönüşmektedir; film her türlü komplike detayı bir yana, kendine has bir gerçeklik yaratmaktadır. Frampton'ın (2013) *film-*

⁷ Tezin devamında kısaca *Birdman* olarak anılmaktadır.

dünya tanımı ile Bonitzer'in (2005) sıklıkla Merleau-Ponty'den alıntılandığı üzere film tam anlamıyla bir yanılsama sayılamaz, her zaman bilindik gerçeklikten referanslara başvurmaktadır. *Aurama* ise bu belirsiz aralıkta izleyiciye yeni bir "görme biçimi" sunmaktadır.

Aurama'nın filtresinden geçirilen çeşitli film sekansları, içeriği ve sahneye koyma teknikleri açısından incelenmektedir. Bu konuda Barthes'ın *Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik*'te (2017) bahsettiği ikinci ve üçüncü anlamlara başvurulur; film bir nesneye bilinenden daha fazla anlam yüklemekte ve bunun izleyici tarafından anlaşılmasını beklemektedir. Birbirinden bağımsız iki görüntünün montajı ve ortaya çıkan daha fazla anlam Eisenstein ile Deleuze'ün yorumları üzerinden aktarılmaktadır. Hiç var olmamış bir görüntüyü ortaya çıkarabilen montaj teknikleri bir yana Lars von Trier'in *Dogville*⁸ (2003) ve Charles ve Ray Eames'in *Powers of Ten* [10'un Yetisi] (1997) filmlerinde de kullanılan yakın çekimler, görünmeyeni görünür kılmaya devam etmektedir.

Sinema gerçekliğe en çok *continuous shot* [kesintisiz çekim] kullanılan sahnelerle yaklaşır, canlı bir performansın izlenmekte olduğu hissini ortaya çıkarır. Böylece oyuncu ile arasındaki mesafeyi aşan izleyici, aksiyona daha yakın hissetmektedir. Ancak bu da bir yanılsama olabilir; tek seferde çekilmiş gibi görünen *Birdman* (2014) kurgu gereği yaklaşık sekiz dakikalık çekimlerden oluşurken *Rope* [Ölüm Kararı] (1948) o yıllardaki film makarasının fiziksel sınırlarına takılır.

Özne-nesne sınırı son olarak *dördüncü duvar*'ın yıkımı üzerinden incelenmektedir. Tiyatroda aksiyona davet edilen izleyicinin sahne hakkında özgürce yorum yapmasını destekleyen bu yöntem sinemada da karşılığını bulur; kameraya bakan oyuncular, bir anlık görülen set sınırları, izlenmekte olan sahneyi anlatan dış ses veya kısa metinler bu yıkıma destek olur.

Aurama film-dünya'nın yaratımı için kullanılmaktadır. Buna karşın yanılsamanın anlaşılması için de izleyiciye ipuçları bırakır. Tıpkı Frampton'ın (2013) *film-zihin* tanımı gibi *Aurama* da izleyici tarafından kullanılmak zorunda değildir, ancak kullanılırsa onun kavramsallaştırdığı bakış açısından görecektir.

⁸ Türkiye'de orijinal ismiyle vizyona giren filmler tezde de bu haliyle kullanılmıştır.



2. KURGU-MEKÂN VE SINIRLARI

Mimari mekân elbette bir “kurgu”dur. Bu kelime edebiyat, felsefe gibi farklı alanlarda birbirine yakın anlamlara gelse de mimarlıktaki karşılığı sinemayla birçok açıdan benzeşir. Tasarımcı, kesit ve planlar üzerinden farklı mekânları peşi sıra birbirine bağlayıp üçüncü boyutta konumlandırarak bir bütünü oluşturur. (“kurgu”, t.y.) Bu montajlama sırasında program, konfor ve maddi kaygılar da göz önünde bulundurulur. Elbet tasarımcıdan bağımsız ortaya çıkan mekânlardan da bahsedilebilir. “Bağımsız” kurgular, mekâna nüfuz edecek kadar “kalıcı” olmasalar da kullanıcısının hafızasında yer edecek etkiye sahip olabilirler.

Planlı veya plansız, mimari mekân hala bir kurgudur ancak bu metnin odağı, “herhangi bir mekânın kurgusu” değil, özellikle geçici oluşuyla deneyim süresini sınırlayan ancak onu daha değerli bir ana çeviren “kurgunun mekânı” üzerinedir.

Fiction [kurgu], gerçekte var olmayan, hayalî, icat edilmiş bir durum veya yanılsamayı karşılar. (“fiction”, t.y.) Bu tezin *fiction-space* [kurgu-mekân] genellemesi, yanılsama yaratan ortamların tamamını içermektedir. Fotoğraf ve sinema, mekanik yeniden üretilebilirliği ile kurgu-mekân yaratma konusunda öne çıksa da (Benjamin, 2008), “geçicilik” özellikleri bakımından tiyatro, müze veya sanat galerisi ile herhangi bir canlı performans mekânı da benzer özellikleriyle konuya dahil olur. Bonitzer *Kör Alan ve Dekadrajlar*’da (2005) kurgu-mekânların gerçeklikle ilişkisini sorgular; geçici olsa dahi izleyicisini bu kadar etkileyen bir film sahnesi ne kadar yapaydır, özne bu durumun ne kadar bilincindedir veya bu bilinç durumunu yaratmak için filmde ne gibi teknikler kullanılmaktadır? Tez kurgulanmış ama geçici olan, belki de kaydı bile alınamayan bu kısa süreli mekânsallaşmaları, çoğunlukla fotoğraf ve sinema kuramları üzerinden tartışır. Bunu yaparken de tiyatronun malzemesine, galerinin kavramsal çerçevesi ile performansın oyuncusuna, iki mecrayı karşılaştırmak ve geliştirebilmek için başvurur. “Geçicilik” ve “gerçeklik” konuları dışında mekânın olmazsa olmazları özne ve nesnenin pozisyonları farklı ortamlara göre incelenmektedir.

Ne kadar yakınlaşırsa yakınlaşırsın birbirinden farklı disiplinlere ve üretim tekniklerine sahip bu kurgu-mekânlar arasında, birinin diğerinden üstün görüldüğü söylenemez. Tez kurgu-mekâna bir temsil olarak bakar ve bu temsilin sadece üretim tekniklerine odaklanır, neden temsil için bu kurgu-mekânlardan birinin seçildiğini sorgulamaz. Çeşitli mecralardan örnekler verilse de tezin savundukları genellikle sinematografi örnekleriyle desteklenir.

2.1 Sinemateriyal Parçacıkları

Kurgu-mekânlar görüntü ve imge üzerine inşa edilmiştir; ikisinin hiç bitmeyen devinimi ve çatışmasını barındırırlar.⁹ Tabi ki bu iki tanımın merkezinde izleyici rolündeki özne yer alır; fiziksel olarak sahnede veya görüntüsüyle ekranda karşılaşılan ortam ise zihinde birer imgeye dönüşür. Berger'in *Görme Biçimleri*'nde (2013) sınıflandırdığı *seyirci-sahip* ve *seyirci-alıcı* kavramlarına yakın bir niyetle, kurgu-mekânı deneyimleyen özne de *seyirci-alımlayıcı*¹⁰ tanımını karışılmaktadır.

Seyirci-alımlayıcı olmadan kurgu-mekân var olamaz; böyle bir kullanıcının varlığı geçici mekânları diğerlerinden ayıran en belirgin özelliktir. Barthes'ın (2017) aktardığı gibi “bir gösteri ancak kullancılarının maddi hayatlarına eklemlendiği anda anlam kazanır”. Belirli bir an için inşa edilip, katkı sağladıktan sonra yıkılırlar. Diğer yandan tiyatro veya sinema farketmeksizin, izleyici tarafından anlaşılmayı bekleyen “yapay ve yeni bir dünya” da vardır. (Frampton, 2013) Bu ikili ortamla ilgili Benjamin (2008), herhangi bir eserin deneyimlenebilmesi için gerekli ilk şart olarak hem özne hem de nesnenin “buradalığı”na dikkat çeker. Bu yüzden fotoğraf ile mekanik olarak kopyalanan eserin artık izleyicisine bir şey ifade etmediğine inanır. Deneyim için fiziksel mekânda bulunma şartı, beraberinde öznenin konumunun da sorgulanmasına sebep olur. Peki fotoğraf ve sinema gibi sadece görüntü üreten temsil yöntemlerinde deneyim nasıl sağlanmaktadır?

⁹ *Görüntü* kelimesinin “herhangi bir nesnenin mercek, ayna vb. araçlarla oluşturulan biçimi, hayal” tanımı, metnin devamındaki izleyicinin pozisyonu ve makineyle olan ilişkileri açısından önemlidir. *İmge* ise görüntüye yakın bir şekilde yine nesnenin hayal ürünüdür ancak öznenin zihninde beliren halidir. [Url-4]

¹⁰ Brian O'Doherty, *Beyaz Küpün İçinde* (2010) metninde müzedeki özneyi karşılayabilecek çeşitli terimleri sıralar; “kimdir bu *spectator** [izleyici], bazen *viewer** [seyirci], bazen *observer** [gözlemci], nadiren de *perceiver** [alımlayıcı] denen o kişi?”.

İzleyici, karşısında olan bitenlere bakmak için pozisyon almak (tiyatro sahnesi önünde oturmak, müzede eser karşısında bir süre duraklamak) zorundadır. Panofsky'nin (2013) aktardığı gibi perspektif düzen daha baştan özne ile nesne arasında bir mesafe tanımlamaktadır. Tez kurgu-mekânın inşa edildiği sahne ile izleyicinin bu sahneyi deneyimlediği ortamın birbirlerinden ayrı oldukları kabulüyle başlar. Ancak gelecekte klasik perspektif sistemi olarak tanımlanacak bu düzen, sanıldığına aksine gerçeği olduğu gibi yansıtamamaktadır. Esas niyet, nesneleri göze hoş görünecek şekilde ifade etmektir. Ayrıca gözün kavisli yapısı, nesnenin düz olsa dahi böyle görülebilmesini de engellemektedir. Vitruvius ve Geminos da konuya *skenografi* tanımları üzerinden değinir.¹¹ Tüm bu çıkarımlar neticesinde uzamı nesnelleştiren ve herkes için aynı biçime indirgeyen Tanrısal bir göz olarak perspektif sanatı (Panofsky, 2013) yüzyıllar boyunca kendi mekân gerçekliğini yaratmış ve hem sanatçısını hem de izleyicisini buna inandırmıştır. Yine de izleyici ile araya konulan bu mesafe dikkate değerdir; sinema izleyicisi günümüzde bile yansıtılan görüntüyü üç boyutlu gözlükler ve VR teknolojileri dışında sinema salonunda bu mesafeden deneyimlemektedir.

Hepsi birer “sahne” olarak nitelenebilecek çeşitli kurgu-mekânlar aynı zamanda *scenography* adı altında da toplanabilmektedir. Türkçede karşılığı bulunmayan ancak *Tersten Perspektif* (2017) metninde *skenografi* olarak çevrilen kelime, sahnenin daha çok *scenery* [dekor] kısmını kapsayan, bir çeşit “perspektif temsil sanatı”dır. (“scenography”, t.y.) Crary (2004) de *skenografi*'yi perspektife dayalı sahne tasarımı olarak tanımlarken, en eski kökeni olan Yunanca *skéné*, performansın icra edildiği sahnenin arka kısmında yer alan, oyuncuların maske ve kıyafetlerini değiştirmek için kullandığı ahşap paravan ya da çadır anlamına gelmektedir. (“skéné”, t.y.) Pavel Florenski (2017) bu ahşap yüzeyin başlangıçtaki rolünün zamanla değiştiğini ve performansın önemli bir arka planı haline gelerek dekora dönüştüğünü aktarır. Sahnedeki “atmosfer”i yaratan ilk fiziksel unsur, performans ve hareket üzerinden değil malzeme ve mekân odaklı bir arka plandan gelmektedir.

Dolayısıyla bir performansın canlı deneyimi veya kayıtlı bir görüntünün ekranda izlenişi fark etmeksizin sahne, maddi dünyadan aldığı destekle inşa edilebilir.

¹¹ Erwin Panofsky, *Perspektif: Simgesel Bir Biçim* (2013) metninde Vitruvius'tan alıntılar: “*Skenografi*, başka bir deyişle üç boyutlu bir yapının bir yüzeye perspektifle yapılan temsili, tüm çizgilerin dairenin merkezinde birleştiği bir cepheyi resmetmeye dayanmaktadır. ... Bu ifade biçimi asla doğanın birebir kopyasının değil, sahneye konulduğunda göze hoş görünen bitmiş bir temsilin peşindedir.” (s. 21 ile ss. 80-82)

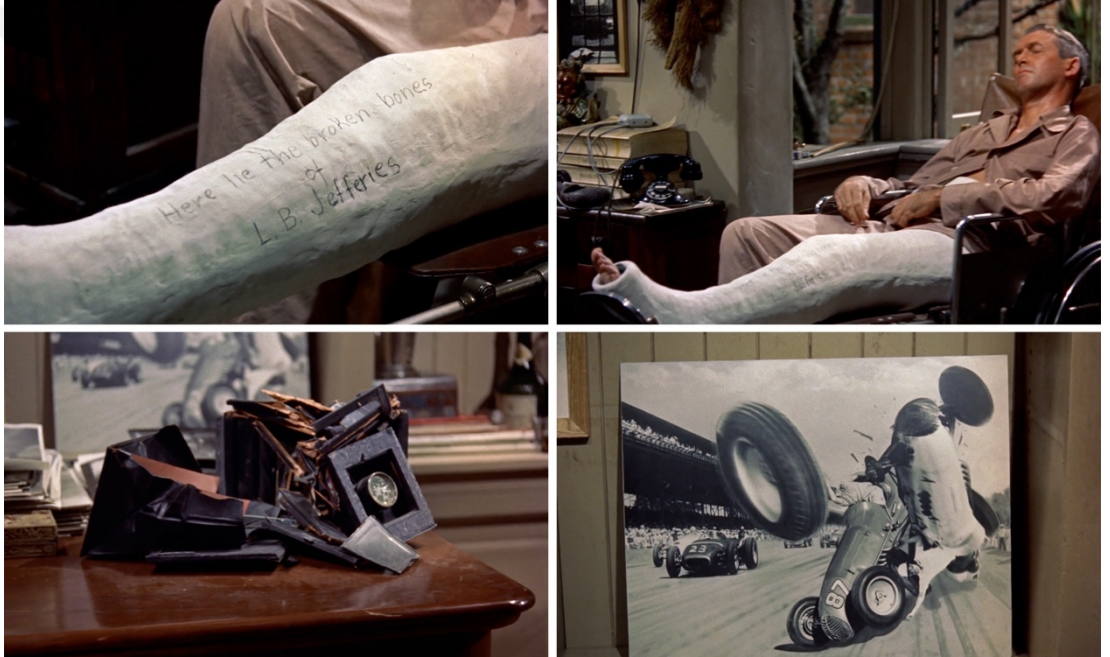
Tamamen sanal gerçeklik ve dijital teknolojilerle kurulmuş bir filmde bile gerçek hayattan referanslar olmak zorundadır. (Bonitzer, 2005) İzleyici kendi gerçek dünyasıyla bağdaştırabildikleri sayesinde filmin yapay dünyasına dahil olabilmekte ve onu yorumlayabilmektedir. (Frampton, 2013) Maurice Merleau-Ponty (1964) ise fenomenoloji üzerinden yorumladığı sinemada, nesnenin özne tarafından bütünlüklü bir şekilde algılanması ile kendine mal edilmesinden bahseder. Klasik perspektif düzeni eleştiren modernite sonrası bu metinlerde beden merkezde olmakla birlikte, görme ile algılamamanın hem biçimi hem de yöntemleri eskiye nazaran değişecektir. (Crary, 2004) Kurgu-mekân deneyimi sırasında izleyicinin varlığına dikkat etmediği dekorlar, görünmeyen tüm ses ve ışık ekipmanları ve kostümler ile her türlü *narrative* [anlatsal] içerik diğer yandan bu yapay dünyayı ayakta tutmaktadır. Oyuncu ise izleyiciden farklı bir özne rolünde, bu temsile dahildir. (Benjamin, 2008)

Kurgu-mekân, mevcut olan içinde yeni bir alt-mekânın tasarımıdır. İzleyici sahnede olup bitenleri, kurgu-mekânın türüne göre farklı “hız”larda algılamaktadır; tiyatrodan çevreye bakış daha özgürken sinemanın saniyede 24 karesinde gözü kırpacak vakit bulunamaz. André Bazin sinemadaki bu sabit bakışı “kilitlenmiş görme” olarak tanımlar. (Bonitzer, 2005) Kurgu-mekândaki değişken hızlarıyla izleyicinin önünden geçip giden tüm malzemeler ile sahneye koyma yöntemleri, tezde yine hareket temelli bir kelimeden türetilen *sinemateryal* olarak adlandırılır.

Yunanca *kinein* [hareket etmek] kökünden *kinema*’ya [hareket, devinim] dönüşen sinema (“cinema”, t.y.), kurgu-mekândaki materyalin durağan değil bir devinim halinde olduğunu ifade etmek için kullanılır. Partikül benzeri yapısıyla ortamı dolduran ve malzemeyi var eden *sinemateryaller*, gözle görülemeyen veya sayılamaz durumdaki ışık, ses vb. içerikleri de kapsadığından *sinemateryal parçacıkları* olarak adlandırılmıştır. *Sinemateryaller*, kurgu-mekânın deneyimi sırasında izleyicideki duygulanımın zirveye ulaşmasını sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. Özellikle montaj yöntemlerini zorlayıp, kayıtlı görüntüyü yakın planlarla bozan veya bunlara ses ve imge ekleyerek göstergeleri gerçek anlamlarının dışına çıkaran David Wark Griffith, Sergei Eisenstein, Jean-Luc Godard ve Alfred Hitchcock gibi yönetmenler izleyicide oluşacak bu hissin peşindedir. Eisenstein, bir hamam böceğinin yakın plan görüntüsünün sinema perdesinde fil boyutuna ulaşabileceğini ve izleyiciyi şaşırtacağını söyler. (Bonitzer, 2005) *Sinemateryaller*’in Frampton’ın (2013) *film-*

dünya olarak tanımladığı yapay ve kendine has mekânı için önemi ortadadır ancak atmosferin üretiminde sadece malzeme ve teknik yöntemler de yeterli değildir.

Sinemateriyaller, film-dünyayı izleyicinin gerçeklik beklentisine uygun hale getirmek için kullanılır. Bazı durumlarda sadece bir obje olabildiği gibi bazen de hikâyenin anlatımına karışmaktadır. Bonitzer (2005) Hitchcock'un *Rear Window* [Arka Pencere] (1954) filmindeki karakteri analiz etmek için kameranın anlatıcı rolünden bahseder: "Duvardaki yarış arabası fotoğrafları ile kırık bir fotoğraf makinesi, karakterin bacağıının neden kırık olduğunu açıklamaktadır ve bunu anlatmak için bir konuşmaya da ihtiyaç duymaz." (Şekil 2.1) Hareket temelli *sinemateriyaller* kameranın pozisyon tercihleri ile sahne planlarını da içermektedir.¹²



Şekil 2.1: *Rear Window*, 1954, 03'33'' ile 03'45'' arasından ekran görüntüleri.

Bu sahnede hikaye anlatıcılığı için kullanılan *sinemateriyaller* filmin devamında tekrar görülmez.

Tez bazı kısımlarda mekânsallıktan uzaklaşarak nesnelere odaklanır ancak nesne okumasını her zaman mekân ve atmosfere mal etmeye çalışır. Barthes'ın *Camera Lucida*'da (2011) ortaya attığı *studium* ve *punctum* kavramları, tezin üçüncü bölümündeki fotoğrafik mekân analizlerine önemli bir katkı sağlayarak

¹² Sinemada "plan", bir sahnenin üretimi (sahneye koyma) için kamera vb. teknik ekipmanların pozisyonları ile oyuncu ve nesneler dahil tüm unsurların mekân içindeki kurgularını kapsayan hazırlıklardır. Örneğin yakın-plan, geniş-plan, *travelling* [hareketli çekim] ... Sinemadaki "plan" tanımı ve örnekleri için bakınız; *Kör Alan ve Dekadrajlar*, ss. 15-32.

sinemateryaller'i tekrar ortaya çıkaracaktır. Bu sefer pozisyonundan öte öznenin sahneye dair bilgi ve çıkarım yetenekleri önem kazanmaktadır. *Camera obscura*'dan günümüz sinemasına kadar ve hatta her yönetmenin yöntemlerine göre izleyiciye bırakılan alan değişmektedir. *Özgürleşen Seyirci* (2010) ve *Gözlemcinin Teknikleri* (2004) gibi metinlerde bahsedilen fotoğraflık imge ve sinemadan sonra, *obscura*'ya kıyasla öznel görmeyi keşfeden izleyici, aslında görüntü karşısında tamamen kontrolü ele alamamıştır. Çünkü görüntü her zaman gerçek dışı bir şekilde ve kurgulanarak izleyiciye sunulmak için vardır. Eisenstein imgelerin çarpıtılarak yeni anlamlar kazanmasıyla “izleyiciyi eğittiğini” düşünürken, Hitchcock da “kitle heyecanını yönettiğini” söyler. (Bonitzer, 2005) İzleyici Panofsky'nin (2013) savunduğu gibi artık perspektif karşısında edilgen bir konumda değildir ama Merleau-Ponty'nin (1964) her şeyi kendinde var eden ve aktif bir makineye dönüştürdüğü insan bedeni kadar serbest de değildir.

2.2. Kurgu-Mekânın Atmosferi: *Aura*

- İzleyicinin bir görüntüden ya da sahneden etkilenme sebebi nedir? Anılarını harekete geçiren veya gelecek için hafızasında yer eden unsur nedir?
- İzleyicinin gözüne tanıdık bir şeyler mi takılır yoksa sahne sadece ilgi çekici mi görünmektedir?
- Performansla hayat bulan bu sahne nasıl gerçek gibi görünmektedir; şu film sahnesi gerçek midir yoksa seyircinin anlayamadığı bir efekt mi vardır? Gerçek olmadığını bilmesine rağmen gördüklerine neden heyecanlanmaktadır? (Şekil 2.2)
- Her şeyden de öte izleyicinin heyecanlandığı anda mekânda hissettiği o atmosfer de nedir?

Kurgu-mekândaki birbirinden ayrılan sahne ve izleyici ortamlarının kabulü, bu mekânda *sinemateryal* dışında filmi var eden başka nelerin olabileceğinin merakına dönüşür ve böylece yukarıdaki sorular sıralanmaya başlar. Hem malzeme hem de sahneye koyma yöntemlerini kapsayan *sinemateryal*, bu sorularla birlikte ortamın atmosferine doğru yönelir. Mekânı dolduran bu varlığı tanımlamaya çalışmak, sahnenin iki tarafındaki izleyici ile *sinemateryaller*'in çözümlenmesine de yardımcı

olur. Peki izleyici kurgu-mekânda ne görür de onun içine bu kadar dahil olmak ister, kendi gerçek dünyası dururken kurgunun sınırlarına kadar hayal gücünü zorlar?



Şekil 2.2: *Modern Times*, 1936, 47'55'' ile 48'13'' arasından ekran görüntüleri. Bu sahnenin, akrobat kadar yetenekli olması gereken bir oyuncuyla gerçekten çekilme ihtimali nedir?

Neden yerine nasıl sorusunu sormak daha anlamlıdır çünkü tez izleyici ya da oyuncu üzerinden psikanaliz çıkarım yapma gayesinde değildir; sadece bu “özelleşmiş” mekânın hem üretim süreci hem de son temsilindeki detayları açmaya çalışır. Ancak atmosfere değinirken izleyicide oluşan imge ve hafızadan bağımsız bir argüman da kurulamaz.

Kurgu-mekândaki atmosferin metnin omurgası haline gelişi, Benjamin'in *aura* kavramına dayanır. 1935 yılında yayımlanan *Pasajlar*, 19. yüzyıl toplumsal tarih eleştirisiyle başlasa da *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı* makalesi, eserin nesnel ve sanatsal niteliklerini, kopyalama imkânları ile izleyici ve kitlesellik konuları üzerinden irdelemektedir. Sanat eserinin “mekanik” yolla kopyalanması sırasında kaybolduğu öne sürülen *aura*, bu eşsiz ve tekil varlığı sayesinde özne ile nesne arasındaki önemli bir bağı tanımlamaktadır. Kopyanın karşıtı olarak nesnenin “buradalığı”nı öne süren Benjamin'in *aura*'sı, içinde bulunan kurgu-mekânlardaki atmosfer için iyi bir tanım gibi görünmektedir. Canlı kurgu-

mekânlardaki *aura* kabulünün, fotoğraf ve sinema gibi görüntü odaklı kurgu-mekânlardaki varlığı ise bu aşamada belirsiz kalmaktadır.

Mekânı dolduran atmosferin görünmez olduğu açıktır, dolayısıyla ancak yarattığı histen söz edilebilir. *Aura*'nın *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı* (2008) makalesinde çevrildiği haliyle “atmosfer”, sis ya da buhar terimlerini karşılayan *atmos* kökeni sebebiyle daha çok boşluğu dolduran gaz kütlesi anlamındadır. (“atmosphere”, t.y.) Aynı şekilde Türkçe’de de içinde yaşanılan veya etkisinde kalınan ortamı karşılamaktadır. (“atmosfer”, t.y.) Kurgu-mekânla ilgili tartışmaların merkezinde izleyicinin olduğu düşünülürse, bir canlı ya da nesnenin çevresindeki sızıntı anlamlarına gelen *aura*, bu metinde *atmosfer* yerine tercih edilmiştir. (“aura”, t.y.) Barthes da *Camera Lucida*'nın (2011) başlangıcında özne ve nesneyi konumlandırırken, fotoğraftan yayılan *aura* benzeri *spectrum*'dan [tayf] bahseder ancak metninde bu terime tekrar değinmez. Ona göre *tayf*, nesnenin yaydığı görüntülerin hepsidir.

Barthes veya Benjamin fotoğrafik görüntüyle ilgilendiklerinden, gerçek olmayanı anlatmaktadır. Zaten *aura*'yı yok eden de görüntünün bu gerçek dışılığıdır. Buna karşın Bonitzer (2005), sinemadaki görüntünün heyecan yaratan durumunu hem sahneye koyma planları hem de montaj teknikleriyle açıklar; ilk defa kitlesel olarak *L'arrivée d'un train à La Ciotat*'ı [Bir Trenin La Ciotat Garı'na Varışı] deneyimleyen izleyici, sanki garın içine fırlatılmış gibi hissederek, üzerlerine gelen trenin gerginliğini yaşar. (Şekil 2.3) Bu gerginliğe karşın uzak ve yakın planları kullandıkları *L'arroseur arrosé*'da [Sulanan Sulayıcı]¹³ Lumière'ler izleyiciyi eğlendirme amacındadır. (Şekil 2.4)

Bonitzer (2005) gündelik hayat gerçekliğinin karşısına Eisenstein ve Hitchcock'un korkutucu montajları, Godard'ın ise saat, fincan vb. sıradan objelerde uyguladığı yakın çekimlerini koyar.

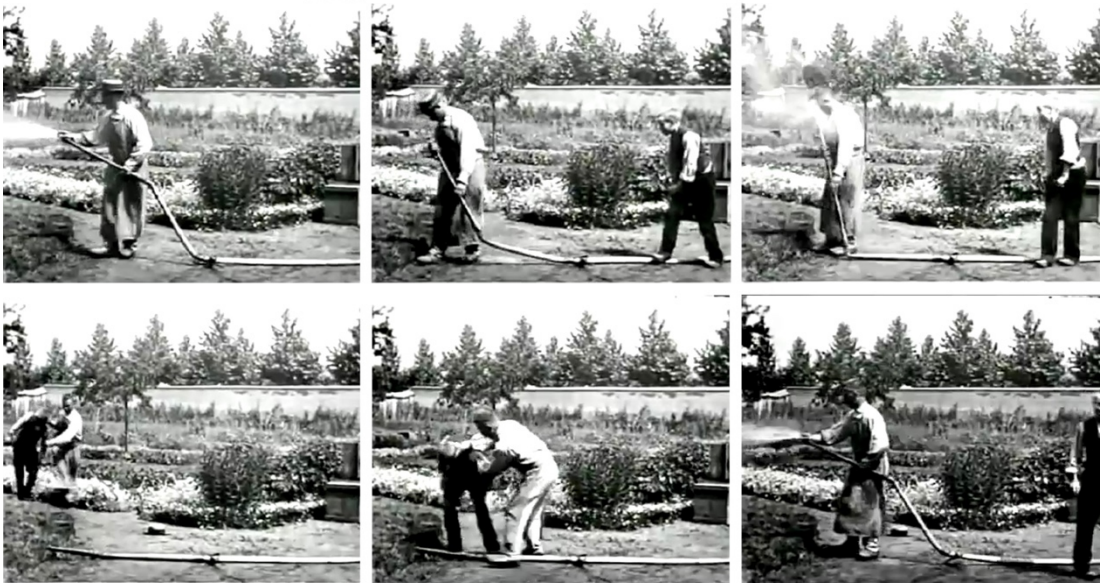
Benjamin'in anlatımında kopyalama iki türdür; eserin bir sanatçı tarafından elle bir benzerinin üretimi ile fotoğraf makinesiyle yapılan mekanik üretim. Fotoğrafın nesne dışında ortamı da kaydetmesi ile görüntü üretebilme imkânlarından dolayı metindeki kopya, mekanik olanı niteler. Aynı zamanda mekanik kopya sürecin içine bir de

¹³ Bu filmde, Pascal Bonitzer'in *Kör Alan ve Dekadrajlar* metninin Türkçe çevirisinde *Sulanan Sulayıcı* olarak bahsedilmektedir.

“aygıt”ı dahil etmektedir. Canlı kurgu-mekândaki bir performansta ise gösteriyi belki yüzünce kere sahneye koyan oyuncunun da kendi içinde kopyalama işlemine maruz kaldığı söylenebilir. Benjamin (2008) oyuncu özelindeki bu üretimi değerli bulsa da tiyatro yerine filmde bahsettiğinde, kamera karşısındaki oyuncunun aygıttan insani bir geri dönüş alamayarak ruhsuzlaştığını ve bu sebeple *aura*’nın kesinlikle yitip gittiğini öne sürer.



Şekil 2.3: *L'arrivée d'un train à La Ciotat*, 1896, beş saniye arayla ekran görüntüleri.

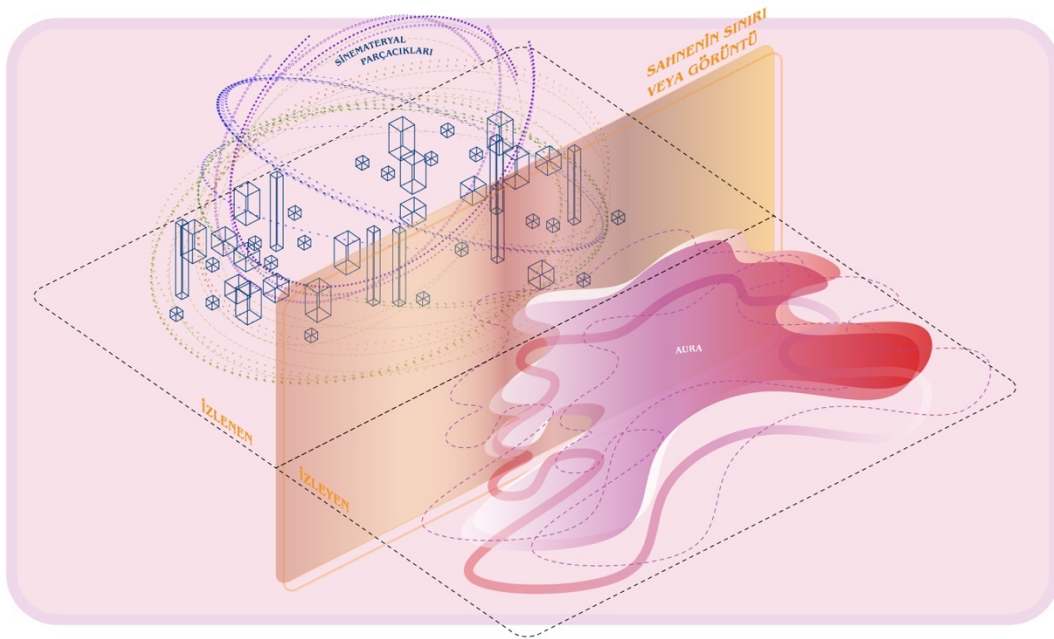


Şekil 2.4: *L'arroseur arrosé*, 1895, yakın planda başlayan çekim, iki karakterin geriye çekilmesiyle uzak planda devam eder.

Benjamin’in sanat eseri, Barthes’ın ise fotoğraflama anı üzerinden okuduğu atmosfer ve onu üreten tüm arka plan, kamera karşısında kaybolmaktadır. Diğer yandan yönetmenler tarafından "heyecan yaratma sistemi"ne dönüştürülen sinema (Bonitzer, 2005), canlı kurgu-mekânlara benzer bir atmosfer içeriyor olmalıdır. İlerleyen

bölümlerde Benjamin'in "buradalık" şartını koştığı *aura*'dan uzaklaşmaya başlayan tez, hareketli imgenin kaydedilmiş ve yansıtılmış görüntüsü ile izleyici arasında, "*aura* transferi"nin mümkün olup olmadığını araştırmaktadır. Hal Foster'ın (2015) fenomenoloji üzerinden okuduğu gibi *aura* transferine bağlı kurgu-mekân deneyimi, "sanat veya mimarlık ayrımı yapmadan, kullanıcıya 'atmosfer' ve 'duygulanım' olarak geri dönmekte, gerçek veya sanal olanı birbirine karıştıran ortamlar veya bize ait olmadığı halde bizi çağıran duygular biçimine bürünmektedir."

Özetle, kayıtlı veya canlı oluşu farketmeksizin, kurgu-mekânın *sinemateryaller* ve *aura*'dan meydana geldiği sonucuna varılır. (Şekil 2.5) Araştırma bu iki kavramın kurgu-mekân çeşitlerindeki varlıkları, konumları ve sınırlarının keşfiyle devam eder. Bu süreçte özne ve nesnenin de iki kavrama göre pozisyonları oldukça önemlidir. "*Aura* transferi"nin aranışı sırasında, üçüncü bölümde de detaylandırıldığı gibi, öznenin nesneyi görme biçimlerinin yüzyıllar içinde değiştiği farkedilir. Tezin sonuna doğru "*aura* transferi"nin bazı sahneye koyma yöntemleri örneklendirilecek, dolayısıyla bir filmi eskisi gibi bilinçsizce izlemek zorlaşacaktır.



Şekil 2.5: Pozisyonlar, versiyon 1.
Aura ile sinemateryaller'in sınırlarını gösteren ilk sahne diyagramı.

Şu an için *aura*, hem sahneden ziyade izleyici tarafında biriken atmosfer hem de izleyicide oluşan imgeyi tanımlamaktadır. Ayrıca Panofsky'nin (2013) özne ve nesne

arasında tanımladığı mesafeden dolayı, *sinemateryaller*'den uzakta ve bağımsız düşünülmektedir.

2.3 Canlı Kurgu-Mekânlar

Kurgu-mekânlar izleyici ile *sinemateryaller*'in aynı fiziksel ortamı paylaşımlarına göre ikiye ayrılır; tiyatro, herhangi bir (canlı) performans ve sanat galerisi canlı kurgu-mekân, fotoğraf ve sinema ise kayıtlı kurgu-mekânlar olarak gruplandırılır. Art arda beş farklı kurgu-mekân, *sinemateryal*, *aura* ve izleyicinin pozisyonları açısından incelenmekte, görüntünün inşası ile “*aura* transferi”nin mümkünlüğü diyagramlar ile temsil edilmektedir.

2.3.1 Tiyatral ve performatif kurgu-mekân¹⁴

“Vitruvius’un vaktiyle yaşayan tanrılar olarak görülen ay ve güneşi, soğumuş taşlar olarak açıklamakla uğraşan ve tanrının yarattığı bir evren tasarımının yerine, gökcisimlerinin oluşmasını sağlayan merkezkaç bir girdabı koyan kişinin Anaksagoras olduğunu söylemesi, perspektifin kâşifi olarak onu göstermesi, üstelik bu keşfi eskiler tarafından skenografi denilen alanda, yani boyanmış sahne dekoru alanında yaptığına işaret etmesi kayda değer bir başka konudur.” (Florenski, 2017)

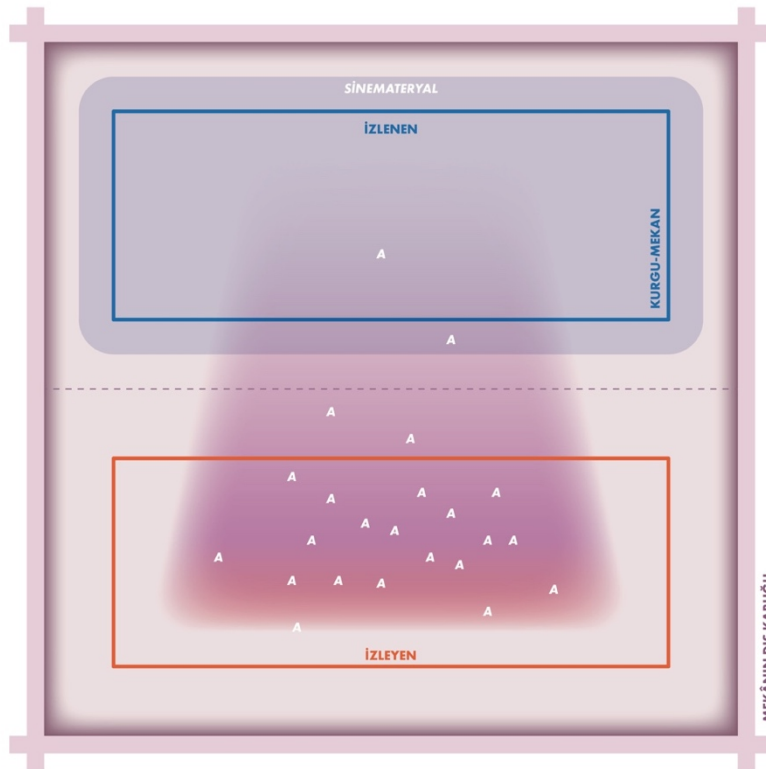
Perspektifin asıl kökeni tiyatrodadır; *Tersten Perspektif* (2017) metninde Vitruvius zamanından beri bilinen *skenografi*¹⁵ ile sahnede “gerçeklik algısı yaratmak” için üretilen dekorlardan bahseden Florenski, bu temsil biçimini semavi düşüncenin karşısında evrensel veya dünyevi olarak niteler. İkonalar ve minyatür resimler görünür olmayı bile ortaya çıkaran, Tanrısal ve çok merkezli bir düşünceyi ifade ederken perspektif, nesnenin sabit beden ve sabit göz tarafından kısmen görülebildiği temsilini üretebilmektedir. Panofsky, *Perspektif: Simgesel Bir Biçim* (2013) metninde, esas bu tekniğin, uzamı Kartezyen düzen içinde sistematikleştirmesinden ve her şeyin herkesin erişimine açık hale gelmesinden, özetle bir tür makro Tanrısal gözden bahseder. (Artun, 2019) O’Doherty (2010) ise resimdeki düzenin kırılmasına örnek olarak

¹⁴ TDK'da karşılığı bulunmayan "performatif", Ahu Antmen'in 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar (2009) kitabında "performansa özgü" anlamında kullanılmaktadır.

¹⁵ Panofsky, Vitruvius'tan alıntılarla devam eder: “*Ichnographia*, yapının yatay kesitteki temsili anlamına gelirken, *orthographia* dikey kesitteki temsildir; *scenographia* ise yapının cephe görünüşünün yanı sıra yan kısımlarını da gösteren perspektif diyagramıdır. ... *scenographia*, sadece yüzey üzerine yapılan temsil kurallarını değil, görme işleminden kaynaklanan distorsiyonları ortadan kaldırmakla ilgili mimari ve plastik konstrüksiyon kurallarını da ifade etmektedir.” (ss. 80-81)

Picasso'nun Kübist resimlerini gösterir; “yassı bir yüzeyde konuyu ele almak güçleştikçe Kübist resmin çoklu birleşme noktaları izleyiciyi de kucaklayarak resimden odaya uzanmaya, izleyici de bu noktaları gözüyle takip etmeye başlamıştır.”

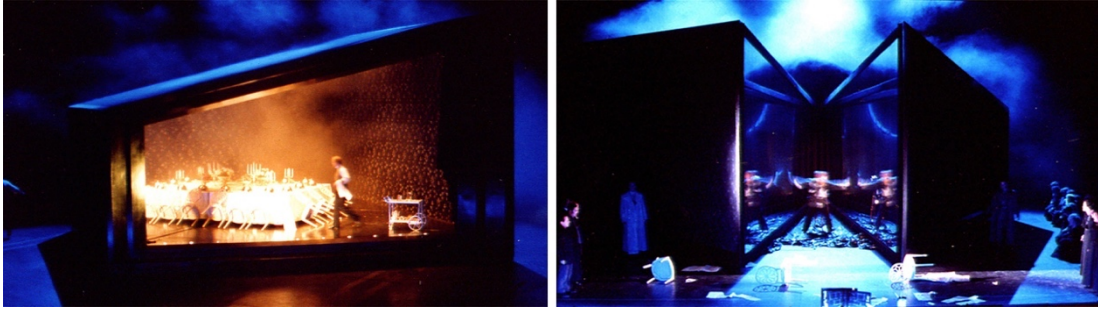
Burada ön planda olan klasik tiyatro sahnesi, izleyicinin de oyuna dahil olabildiği performanslardan tamamen ayrılır. İzleyicisini yöneten Hitchcock gibi (Bonitzer, 2005) perspektifi kullanan bu kurgu-mekân da sabit izleyicisine planlı bir bakışı direktmektedir. (Panofsky, 2013) Özne ile nesne fiziksel sınırları belli olacak şekilde birbirlerinden ayrılmıştır. (Şekil 2.6) *Sinemateriyaller* sahne arkasındaki teknik ekipmanlarla birlikte performans alanının biraz dışına taşmaktadır. Benjamin (2008) oyuncudan etkilenen izleyici gibi karşısındaki reaksiyondan etkilenen oyuncudan da bahseder, dolayısıyla *aura*'nın *Pozisyonlar, versiyon 1* diyagramındaki gibi sadece izleyici alanında birikmesi mümkün görünmemektedir. Benjamin'in nesne temelli *aura*'sı, bir şekilde sahneden gelip izleyici tarafında yoğunlaşmakta ve onunla birlikte gelişmeye devam etmektedir.



Şekil 2.6: Klasik tiyatrodaki özne ve nesnenin konumu ile *aura* aktarımını gösteren diyagram.

İzleyici ve oyuncu bu karşılaşma dışında kendi barındırdıkları potansiyellerle de *aura*'yı destekler. Oyuncu defalarca tekrarladığı bir performansı istese dahi

Ayrıca perspektifin varlığı ve üretim amacı, baştan tiyatroyu bu gerçeklikten ayırır. Sinemanın görüntü üretme imkânlarına sahip olmayan tiyatro, gerçeklikle olan sınırı kendi yöntemlerine göre konumlandırır. Ancak bu yöntemler *aura*'nın aktarımı için şart değildir, kurgunun bir parçasıdır. Es Devlin *Macbeth* oyununda sahneye yeni bir sahne daha kurmak dışında, yerleştirdiği ayna ile hem mekânı büyütmüş hem de nesneleri gerçekten olmadıkları pozisyonlarda göstermiştir. Bu ve buna benzer birçok yanılsama, sahnede yaratılan ve neredeyse *film-dünya*'ya yakın yeni bir gerçeklik dışında, *sinemateryaller*'e de olduklarından çok daha fazla anlam ve imkân yüklemektedir. (Şekil 2.9) *Es Devlin: Stage Design*'da [Es Devlin: Sahne Tasarımı] (2017) aktardığı kadarıyla oyununda aynadan yansıyan karakter hayalet rolü için uygun görüntüyü oluştururken, aynı teknik paralel gerçeklikler yaratmak için de kullanılabilmektedir.



Şekil 2.8: Es Devlin, *Macbeth*, 2003.

Mekân içine mekân durumu, sahnede bile yeni sahne üretme ihtiyacı. [Url-6]



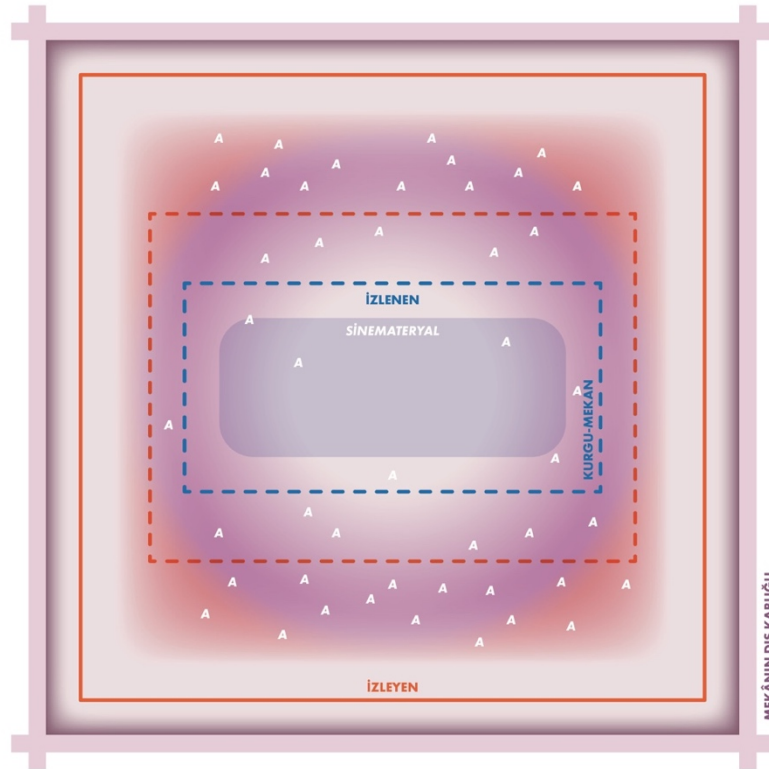
Şekil 2.9: *Es Devlin: Stage Design*, 2017, 00'37'' anından *Macbeth* oyunuyla ilgili ekran görüntüleri.

Sahneye koyma eylemleri, kurgu-mekânın fiziksel imkânları dolayısıyla gerçekleşmek zorunda olabileceği gibi kurgunun bir parçası olarak *narrative* [anlatısal] tercihlere de bağlı kalabilir. Tezin tartışmaya açtığı, bu yöntemlerden ziyade tercih edilen tekniklerdir. Ayrıca mekanik kopyanın aygıtı bağımlılığından dolayı, sinemanın zıttı pozisyonundaki tiyatrodaki *sinemateryal*'in aygıt olmadan nasıl *aura*'ya dönüşebildiği

sorusunu da akla getirmektedir? Cevap sahneye koyma tekniklerinde olsa da tez, bu yöntemleri sistematize eden veya açığa çıkaran bir ipucu peşindedir.

20. yüzyılın ikinci yarısında disiplinlerarası özelliğiyle dikkat çeken ancak 1970'lerde başlı başına bir tür olarak kabul edilmeye başlanan Performans Sanatı, *Beden Sanatı*, *Happening*, *Aksiyon* gibi çeşitli başlıklar altında gündeme gelmiş, Sitüasyonizm, Fluxus, feminist sanat, arazi sanatı gibi farklı akımlar dahilinde de uygulanmıştır. İzleyici önünde sahnelenen bir tür olması açısından tiyatroyla benzerliği gündeme gelen Performans Sanatı'nın, özünde Kavramsal Sanat'ın bir kanadı olarak gelişme gösterdiğini, tiyatroyla olan ilişkisinin görsel sanatlarla olan ilişkisinden daha mesafeli olduğunu vurgulamak gerekir. Performans sanatı, tiyatro kadar şiiri, müziği, dansı da içerebilen sınırsız bir yaklaşımlar bütünüdür. (Antmen, 2009)

Tiyatrodaki edim de elbet performanstır ancak tezin kısaca değindiği haliyle performans sanatı, klasik sahne dışındaki her türlü bedensel aktiviteyi ifade eder. Galeri ve müzenin ideolojik yaklaşımlarına tepki olarak tercih edilen beden, artık hem özne hem de nesne konumundadır, izleyici ise kurguya dahil olan bir “katılımcı”ya dönüşmüştür. (Antmen, 2009) Böyle bir temsilde hem izleyici ve nesnenin sınırları birbirine karışmış, hem de *sinemateryal* ve *aura*'nın pozisyonları genişlemiş olur. (Şekil 2.10)



Şekil 2.10: Canlı performans anında özne ve nesnenin konumları ile *aura* aktarımını gösteren diyagram.

Sınırları belli bir sahneden bahsedilemez, her türlü boşluk performans için uygun olabilir. Mekân içinde yeni ve belirsiz mekânlar tiyatroya kıyasla daha olağan karşılanmaktadır. Sahneye indirgenmiş haliyle minimal kurgu-mekân, teknoloji katkısıyla kendi başına *sinemateryal*’e dönüşebileceği gibi (Şekil 2.11), tek bir doğa parçası da dekora dönüşüp yapaylaşabilir. (Şekil 2.12) Pina Bausch’un sahnelerinde doğadan referanslara sıklıkla rastlanır, sahne içinde *camera obscura*’daki kadar olmasa da dış dünyanın bir kopyası yer alır. Bunun tam zıttı bir şekilde, performans alışıldık kurgu-mekânlar dışına çıkıp “gerçek dünya”da da yapılabilir. (Şekil 2.13)



Şekil 2.11: Performanslarını genellikle mekanik sistemlerle destekleyen Yoann Bourgeois’in Pantheon’daki kurgusundan ekran görüntüleri, 2017. [Url-7]



Şekil 2.12: *Pina*, 2011, 88’53’’ anından ekran görüntüsü. Pina’nın sıklıkla kullandığı, boş mekânlar ile birlikte çalışan doğa parçalarından biri; kaya ve yerdeki su birikintisi.

Pina’nın sinema filmi oluşundan ziyade performans mekânına dahil edilen oyuncu dışı *sinemateryaller*’e dikkat edilmelidir. Kimi zaman kente kadar sıçrayan her türlü performans ortamı, izleyicisine, dayatılmış bir perspektif yerine onu da aksiyona dahil eden ya da en azından kendi bedeni üzerinden yakınlık kurabileceği bir ortam vadeder. Ayrıca başka bir bakış şekli de devreye girmiş olur; canlı edim sırasında seyirciye ait

göz ve beden hareket özgürlüğü, sinemadaki gibi üst üste binen [*superimposition*] hareket ve *sinemateriyal* yerine; nesne, beden ve dış mekânın yan yan görülmesine [*juxtaposition*] imkân tanır. (Bonitzer, 2005)



Şekil 2.13: *Pina*, 2011, sırasıyla 42’20’’ ve 74’10’’ anlarından ekran görüntüleri.

2.3.2 Kübik kurgu-mekân

Benjamin, *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı*’nda (2008) nesne üzerine düşünmeye kült imge ile başlar. Kilise veya mağara dahil herhangi bir kutsal alandaki eser, hem kendi “buradalığı” hem de etrafını saran mekânla birlikte *aura*’yı oluşturmaktadır. Eco ise kilisedeki eserlerin tiyatro gibi perspektif içinde ve belli bir mesafeden izlenişinden bahseder; izleyici ve izlenen net bir şekilde birbirlerinden ayrılmıştır. (Artun, 2014) Ancak çevresiyle anlamlı olabilen bir nesnenin başka yere taşındığında *aura*’sına ne olduğu merak konusudur. Rönesans döneminin güç ve zenginlik göstergesi olan “nadire kabineleri” ve barındırdığı ilk koleksiyonlar, ortam değişimi açısından önemli örneklerdir. Burada tek bir kişinin seçkisi, kendi mikrokozmosu içinde yine kendisine sunulmaktadır; kitlesel bir görme deneyiminden bahsedilemez. (Artun, 2014) Kabinelerin düzeni 18. yüzyıldaki ilk müzelerde de aynı şekilde devam eder; bir duvara yığılı tablolar sadece uzaktan bakılmak üzere düzenlenmiştir. (Berger, 2013) Ancak modernizm sonrası müze / sanat galerisi sadece kendi varlığıyla bile herhangi bir nesne için yeterli ortamı kurabilmektedir; bu varlık müzenin bağlamıdır. (O’Doherty, 2010)

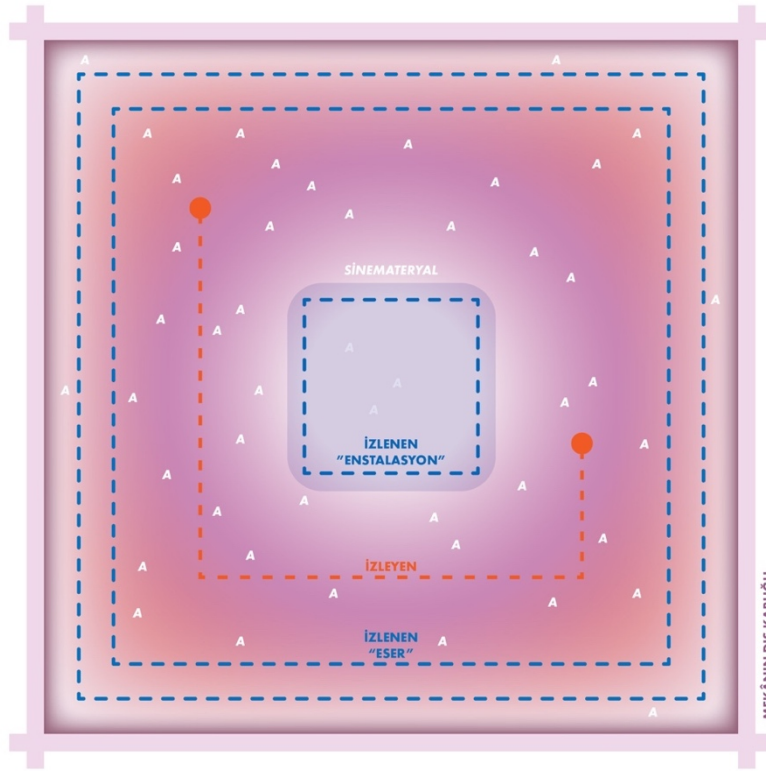
Bağlam, sahnedeki yanılsama gibi çalışır. Kurgu-mekân ile gerçeklik arasındaki sınır, yapının fizikselliğiyle de açıkça görülebilmektedir. Galeriyi “biraz kilise kutsiyeti, biraz mahkeme salonu resmiyeti, biraz deney laboratuvarı gizemiyle şık bir tasarım buluştuğunda ortaya çıkan estetik mekân” olarak özetleyen O’Doherty, -nadire kabinesindeki gibi- sıradan bir nesnenin bağlam içinde esere dönüşebileceğini söyler.

(Şekil 2.14) Bu sayede kurgu-mekânın tamamı, bir şekilde *aura* ile kaplanmış olur.

(Şekil 2.15)



Şekil 2.14: Carl Andre, *Equivalent VIII* [Eşdeğer VIII], 1966. [Url-8]



Şekil 2.15: Galeri veya müzede özne ve nesnenin konumları ile *aura* aktarımını gösteren diyagram. *Aura* tüm mekâna yayılmış halde iken, *sinemateryal* duvarda asılı tablo yerine sadece enstasyonlarda yer alır.

Galeri ortamında “izlenen”, her yerde olabilir, basit bir perspektif kurgusundan söz edilemez. Florenski (2015) *skenografi*’deki klasik bakışı bozan bu durumlar için “perspektif, gözden çıkıp resme yöneleceğine resimden çıkıp yönelir, amaç resmedilen mekân içinde kendini yitirmek, mekânın koordinatlarını alarak onun kendine

dönüşmektir” der. Bu fenomenolojik yaklaşım, öznenin mekân içindeki hareketi ile nesnenin *aura*’sının Benjamin’in tabiriyle “özümlesiğini” ifade eder.

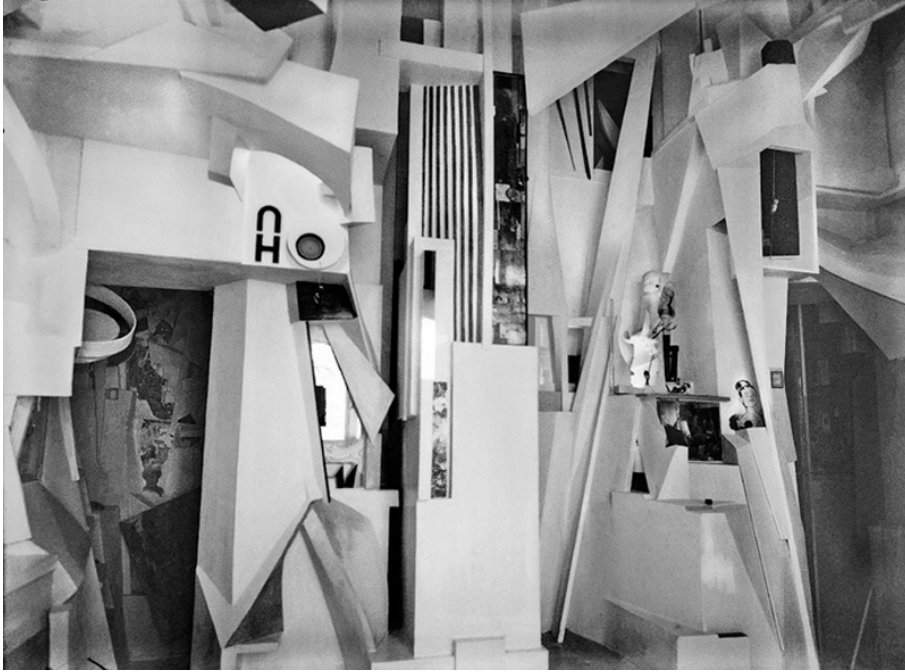
Yine de galerideki özne ve nesnenin pozisyonlarını tek bir diyagramla açıklamak diğer kurgu-mekânlara kıyasla zordur. Galeride pozisyonlar açısından en önemli olan, 1960 sonrası performans ve her türlü mekân düzenlemesiyle birlikte kavramsal sanatın bir parçasına dönüşen enstalasyon ile “izleyicinin yapıtı deneyimiyle tamamlayan bir katılımcıya dönüşmesi, yani pasif konumunu terk ederek mekân içinde aktif olması”dır. (O’Doherty, 2010) Bazen nesne yerine ortamın kendisi esere dönüşürken, bazen de özne interaktif katılımıyla eserin deneyimlenebilmesi için tek gerekliliktir. (Şekil 2.16) “Olafur Eliasson, yarattığı kapsayıcı çevrelerde, doğal ve teknolojik dünyaları tümüyle sentetikleştirmeyi amaçlar; daha doğrusu bu durumun zaten halihazırda yaşanmakta olduğunu, doğanın bir ‘hava projesi’nden ibaret olduğunu, fenomenolojik olarak verili olduğunu gösterir.” (Foster, 2015) *Olafur Eliasson: The Design of Art*’da (2019) aktarıldığı kadarıyla *The Weather Project*’te [Hava Durumu Projesi] kullanılan monokromatik ışık, özne ve nesnelerin tamamını gri tonlarına dönüştürür, bu sayede tüm sentetik ortam izleyiciden kullanıcıya dönüşen özneye ayrılmıştır. “Sanatçı, seyirciye ayrıcalık tanır (seyircinin bakışı, karmaşık bir biçimde, sanat eserini oluşturur veya yaratır) ve bunu fenomenolojik bir çerçevede yapar (seyirci, kendini görürken görür).” (Obrist, Foster’ın atıfta bulunduğu gibi, 2017)



Şekil 2.16: Olafur Eliasson, *The Weather Project*, 2003. [Url-9]

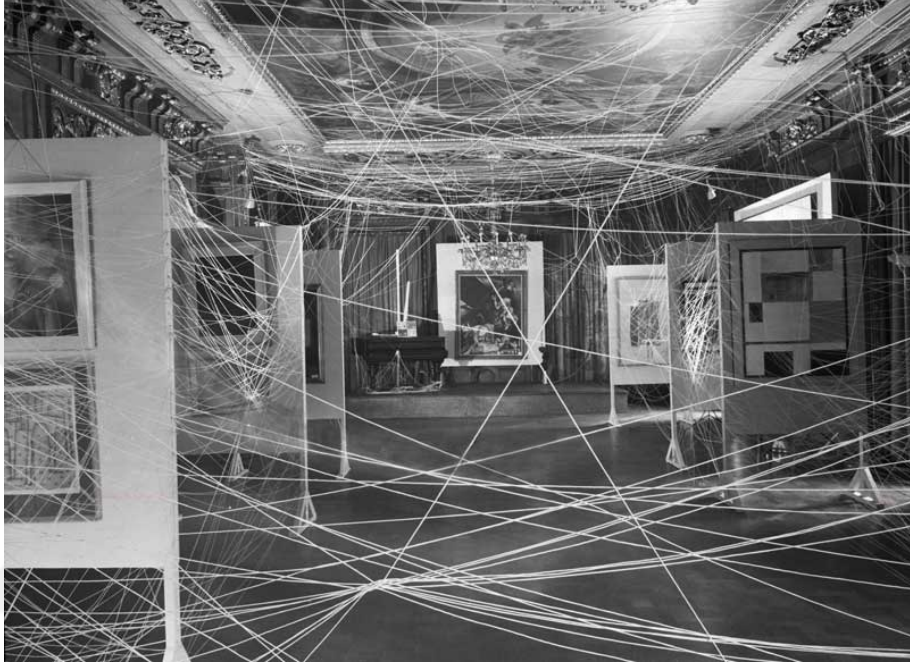
Foster, yapaylıkla yaratılan bu gerçekliği *blue flower* [mavi çiçek] olarak tanımlayan Benjamin'e de referans vererek, sunulan yapay gerçekliğin rahatça görülebilen konstrüksiyonlardan da bahsetmektedir. Kullanıcı, ortamın yapaylığında farkında olarak ve buna aldırmadan *The Weather Project*'i deneyimlemeye devam etmektedir. Olafur'un yerleştirmesindeki önemli bir detay, Tate Müzesi'nin tüm tavanına yerleştirilen yansıtıcı yüzeydir; aslında mekânda sadece yarım güneş inşa edilmiştir. Bu teknik galerinin sınırlarıyla ilgili tartışmayı da tekrar hatırlatmaktadır.

Brian O'Doherty, *Beyaz Küpün İçinde*'de (2010) izleyici ve özellikle sanatçıların galeriyi kullanma ve ona bakışlarındaki değişimi anlatırken Kurt Schwitters ve Marcel Duchamp'ın işlerine de değinir. 1923'te Schwitters'ın atölyesinde, kentin büyümesine benzer bir şekilde inşasına başlanan *Merzbau* (Şekil 2.17), galeri-öncesi-galeri döneminde sahnelenen bir performans olabileceği gibi gözün sömürgeleştiği bir dünyadan süzölmüş dönüşüm mekânı olarak galeri fikrinin ilk örneği de sayılabilir. (O'Doherty, 2010) Ancak enstalasyon sanatının çok öncesinde ortaya çıkan buna benzer deneylerin, izleyici tarafından günümüzde alışıldığı gibi deneyimlenebildiği söylenemez. Bu yıllarda kullanıcı rolünde bir özne yoktur, yerleştirme ise bir fotoğrafmışçasına bakılıp geçilmiştir. Yine de mekân içinde mekâna ve fiziksel yapının sınırlarına dair iyi bir tartışma açmaktadır.



Şekil 2.17: Kurt Schwitters, *Merzbau*, 1923 - 1943. [Url-10]

Merzbau'ya yakın bir dönemde, Duchamp tarafından galeri mekânının tavan dahil her noktasının kullanıldığı yerleştirmeler (Şekil 2.18), sadece eser olmaktan ziyade bir eleştiri gibidir; Duchamp'ın müdahalesinin izleyiciye mi, tarihe mi, mekâna veya kuruma mı yoksa galerideki diğer eserlere yönelik mi olduğu belirsizdir. Yine de O'Doherty'nin (2010) aktardığı gibi özne ile eser arasındaki mekân bir şekilde izleyicinin aklında yer edecek yeni bir esere dönüşmüş durumdadır.



Şekil 2.18: Marcel Duchamp, *First Papers of Surrealism* sergisindeki *His Twine* yerleştirmesi, 1942. [Url-11]

Duchamp'ın tüm hacmiyle fark edilebilir ve algılanabilir hale getirdiği kurgu-mekân yıllar içinde bu kabuğun içine de sığmayacaktır. Yapı Gordon Matta-Clark tarafından parçalarına ayrılacak, bazen de Rachel Whiteread ile tamamen yok edilerek geriye sadece bir izi bırakılacaktır. (Şekil 2.19)

Galerideki kurgu-mekânın ötesinde mimari boyutlara yayılan ve sonrasında arazi sanatına dönüşen bu müdahaleler, her seferinde izleyici ile arasında yeni bir mesafe tanımlar. *Aura* fiziksel mekânın dahi kalmadığı durumlarda, varlığını eserin deneyimlenebilecek yakınlığında varlığını sürdürüyor olmalıdır. Benjamin gibi düşünülürse büyük ölçekteki eserlerin fotoğrafları, metnin içinde fiziksel gerçeklikleri kadar etki göstermeyecektir. Belki tablolarda da *sinemateryal*'den bahsedilemez ama her türlü yerleştirmede eser değeri taşıyan bir *sinemateryal*'den bahsedilebilir.



Şekil 2.19: Gordon Matta Clark'ın *Splitting* [Yarılma] (1974) işi (solda) ile Rachel Whiteread'ın beton dökümü için bir evi kabuk olarak kullandığı *House* [Ev] (1993) işi (sağda). [Url-12]

2.4 Kayıtlı Kurgu-Mekânlar

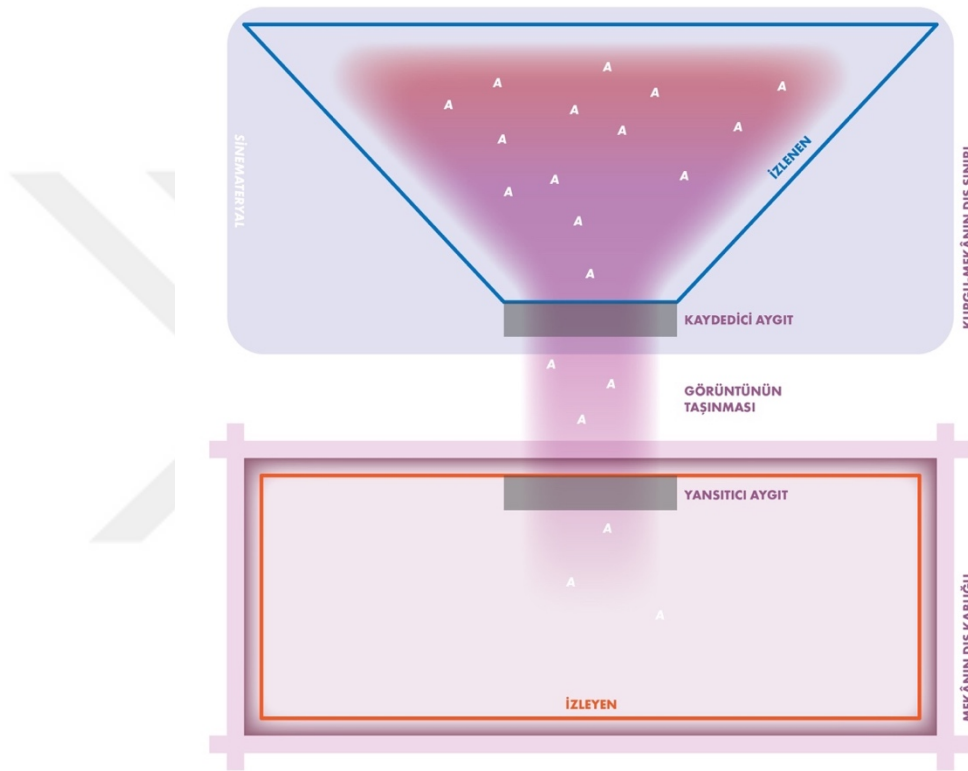
2.4.1 Fotoğrafik kurgu-mekân

Canlı kurgu-mekânlar ve özellikle beyaz küp, son yüzyıl içinde modernizmden minimalizme ve sonra da günümüze kadar izleyicisi ile olan pozisyonunu sürekli değiştirmiştir. Buna karşın fotoğraf ve sinema hem kopyalama yöntemlerini kullandığından hem de izlenebilecek olanı sadece görüntü yoluyla sunabildiğinden, özne ile olan sınırını daha baştan belirlemiş durumdadır. Fotoğrafla ilgili teoriler, canlı kurgu-mekânlardaki gibi sadece eser niteliği üzerinden yürümez. Benjamin kopya tartışması dışında, özellikle *Little History of Photography*'de (2005) hem fotoğrafın teknik olarak üretimine hem de içeriğindeki geçmişe dair imgelere çok da objektif olamadan bakar. Barthes ise *Görüntünün Retoriği: Sanat ve Müzik* (2017) ile *Camera Lucida*'da (2011) fotoğrafı hem kültür tarihi hem de Benjamin gibi aile fotoğrafları üzerinden inceler, *aura* benzeri kavramlar üretir. Bu tartışmalar, fotoğrafın mekanik kopyalanmasıyla birlikte sinemaya dair düşünciyi de çoğu zaman desteklemektedir.

Fotoğrafı çekilen kurgu-mekân ile izleyicinin bulunduğu gerçek mekân fiziksel olarak ayrılmıştır. (Şekil 2.20) Ancak fotoğrafa tarihi belge açısından bakılırsa, onun da bir “gerçek mekân” olduğu farkedilir. Tez belki de sadece bu temsil biçimine illüzyon dışındaki özellikleri açısından da değinir. Mekân, dar açılı ilk lensler ile 360 derece çekim yapabilen teknolojik aygıtların imkânları dahilinde görülebilmektedir. Dolayısıyla *aura*, görülebilen kısımların atmosferini içerir; gerçek mekân (alan) yanında bir de kör alan (alan-dışı) vardır. Bazin'in de dediği gibi ekran bir “kaş”tır,

görme kısmıdır. (Bonitzer, 2005) Bonitzer, kadrajı tüm görüntü yöntemleri açısından karşılaştırmaya devam eder:

Bir fotoğrafın film fotoğrafı olduğunu ilk bakışta nereden anlarız? Görüntünün kuvvet çizgilerinin, sabitlenmiş hareketlerin, bakışların ve dekorun kaçış çizgilerinin çerçevenin dışında ve objektifin eksenine eğik bir çizgi üzerinde yer alan çekim merkezi tarafından çekiliyormuş, emiliyormuş gibi görünmesinden. Kameraya bakma, fotoğrafta sık rastlanan bir şeydir, televizyonda ise kuraldır. Ancak sinemada, belgelselde bile, ender görülür ve gösteri yasalarının bir çeşit ihlaline tekabül eder.



Şekil 2.20: Fotoğrafın kaydedildiği kurgu-mekân ve görüntünün yansıtıldığı gerçek mekân arasındaki özne, nesne pozisyonları ile *aura* aktarımını gösteren diyagram.

Sonuçta fotoğraf ve sinema için mekânın aynı fiziksel boyutlarda olduğu durumlarda bile sinematografik “alan-dışı”, fotoğrafın kadrajı dışında, tiyatronun ise perde arkasında olmayacak şekilde *film-dünya*'yı barındırmaya devam eder.

O'Doherty, buna çok yakın seyreden kadraj konusuna nesne olarak resim, resmedilen mekân (kurgu-mekân) ve sergileme biçimi özelinde bakar. Hatta ilk fotoğrafların, 19. yüzyıla özgü bir niyetle sınırlardan çok görüntünün odağına / konusuna dikkat çektiğini söyler. Ona göre Monet ile birlikte, sonradan galerideki özne-nesne ilişkisini tamamen değiştirecek denemeler başlar. Resim sanki tuvalin dışında devam etmekte, “alan-dışı”ndaki galeri duvarına yayılmaya çalışmaktadır. (Şekil 2.21) Bu, Bonitzer'in

(2005) fotoğrafta göremeyip sinemada var olduğunu söylediği kör alanlardır. “Odaklanacak belli bir noktanın olmayışı gözün görüntü üzerinde rahatça gezinmesine yol açar.” (O’Doherty, 2010)



Şekil 2.21: Claude Monet, *Water Lilies* [Nilüferler], 1914-1926, MoMA’daki sergi düzeninden (2009) görünüş. [Url-13]

Panofsky (2013) perspektif düzeni anlatırken, Rönesans’ta da tuvalin dışına taşan kadrajlamalardan bahseder:

Jan van Eyck’in erken dönem eserlerinden biri olarak görülebilecek *The Office of the Dead*’de [Dinî Tören]* (Şekil 2.22)* bile mekân, öndeki resim düzlemine ulaşarak son bulmaktadır; *Madonna in the Church*’te [Kilise'deki Meryem]* ise mekânın başlangıcı artık resmin sınıрыyla örtüşmemekte, aksine resmin düzlemini ortadan kesmekte, böylece resmin mekânı öne doğru taşmakta, tablonun önünde duran bir izleyiciyi içine alabilecekmiş gibi görünmektedir. Resim “gerçeklikten bir kesit” haline gelmiş, tasavvur edilen mekân temsil edilenin ötesine geçerek dört bir yana uzanmıştır.

Resimden fotoğrafa, sonra da galerinin duvarına kadar sıçrayan bu sınır tartışması, *aura* açısından yeni sorular da üretmektedir. Sonuçta “tablonun planı merkezci, sinemanın ise merkezkaçtır” (Bonitzer, 2005)

Canlı kurgu-mekânlar özne ve nesnenin “buradallığı”na göre çalışsa da her türlü illüzyon imkânlarıyla ve kör alanlarıyla birlikte fotoğraf ve sinema, apayrı bir gerçeklik de sunar. Barthes (2011) “varoluş açısından asla yinelenemeyecek olanı, mekanik olarak yineleyen fotoğraf” sahnesi için en azından “bu vardı” diyebilmektedir. Ayrıca Benjamin’in “kopya”sı da var olanın sonsuz sayıda dolaşıma girmesi ve herkesin erişimine açılmasının bir eleştirisi olduğundan, mekândan alınan

bu “ilk kopya” oldukça önem kazanmaktadır. Mekân elbet içinde *sinemateryaller*’i barındırmaktadır ancak *aura*, kaydı yapan aygıtın hangi tarafında kalmaktadır?



Şekil 2.22: Jan van Eyck, *The Office of the Dead*, 1415 (solda), *Madonna in the Church*, 1432 (sağda). [Url-14]

Fotoğrafın uzam dışında zamanı da kaydetmesi veya dondurması, sinemadaki hızın karşısında kimi durumlarda avantaj olarak ifade edilir. David Hockney’nin fotomontajları (Şekil 2.23) üzerine şu sorular sorulabilir; her bir fotoğrafın zamanı nedir, kaydı yapılan kurgu-mekânın sınırları gerçekte nereden başlar, sadece montajla oluşabilecek bu yeni mekân topluluğu *aura* barındırmakta mıdır?



Şekil 2.23: David Hockney, *Photographing Annie Leibovitz While She's Photographing Me* [O Beni Fotoğraflarken Annie Leibovitz'i Fotoğraflamak], 1983. [Url-15]

Aura, sadece nesneden yayılan bir atmosfer olmaktan ziyade izleyici ile izlenenin her türlü deneyimi olarak düşünülürse, bu sayede uzam ve zamanın kaydı kurgu-mekânlarda önem kazanmaya başlamaktadır. Fotoğrafın zaman dolaylı deneyimi barındırması, kolajdan daha çok *süperpoze* işlerde de kendisini belli etmektedir. Fotoğrafla kolaylaşan birçok temsil biçimi, bu şekilde kurgu-mekândaki “*aura* transferi” için yeterli altyapıya sahip görünmektedir.

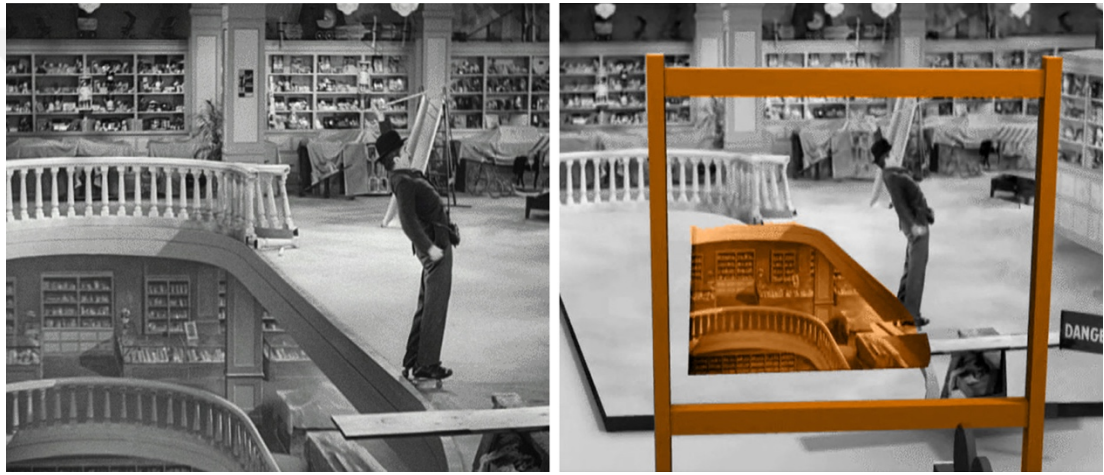
2.4.2 Sinematik kurgu-mekân

Gözlemcinin Teknikleri’nde (2004), *camera obscura*’dan itibaren anlatılan görme biçimlerindeki değişim, birçok açıdan Artun’un aktardığı nadire kabineleri ile denk düşer. Rönesans’ın mekânlarında özne, ya kendisine dayatılan görüntüyü sabit pozisyonda ve tek seferlik ya da yarattığı evren içindeki koleksiyonu tek başına deneyimlemektedir. Rönesans’tan 19. yüzyılda fotoğrafın ortaya çıkışına kadar öznenin nesneye göre pozisyonu sürekli değişir. Ayrıca sinema, yanılsama yaratan tek temsil biçimi de değildir; o sadece diğerlerine göre daha çok tekniğe sahiptir.

Frampton, bir manifesto olarak yayımladığı *Filmozofi*’de (2013) filmi algılamak üzere *sinemateriyal*’e benzeyen *film-varlıklar* dışında fenomenolojik bir yaklaşımla beden, filmin mekânıyla bütünleşmesine ithafen *film-zihin* ve *film-düşünce* kavramlarından bahseder. Bunun yanında anlatıcı rolünü üstlenen kamera ile hikâyenin sunuş biçimi olarak filmin formuna da değinerek *film-anlatılar*’a geçer. Bu kavramlara tezin çeşitli noktalarında özne-*aura* ilişkisini açabilmek için başvurulmaktadır. Frampton metnine, filmin ne kadar gerçek gözüktürse gözüksün yanılsamadan oluştuğunu kabul ederek başlar. *Film-dünya* dediği sentetik mekânlar ile bunların görüntüleri, aslında izleyiciyi yönetmek ve istenen duygulanıma sokabilmek için tasarlanmış planlardır. Bonitzer’in (2005) aktardığı gibi izleyicinin bu yönetimi Hitchcock-vari yakın planlar dışında zamanın planlanmasını da içerir; “Eisenstein yükselen müzikle birlikte en kritik sahneleri tüm filmin üçte ikilik anından sonra gösterir.” Teknikler geliştikçe görüntüyle oynama yetenekleri artar ancak André Bazin bunu pek de önemsemez; ona göre montajla nesneler özgün hallerinden o kadar çarpıtılmıştır ki, izleyicinin “gerçek dünya”dan ihtiyaç duyduğu referansların önüne geçmektedir.

Sinemada deneyimlenen, “gerçek dünya” ile *film-dünya*’nın iç içe geçmiş bir sunumudur. Arka planın yapaylığı (Şekil 2.24) veya gerçekliği (Şekil 2.25) önemli değildir; nihayetinde hepsi birer yanılsamadır. Bonitzer *Kör Alan ve Dekadrajlar*’da

(2005) Lumière’lerin belgesel sayılabilecek gündelik hayat çekimleri ile Méliès’in tiyatro oyunu hissini devam ettiren gösterilerini kıyaslar. Sonrasında farklı bir *film-dünya* üretim yöntemi olarak montajdan bahseder. Montaj aslında uzun süreli film için teknik bir zorunluluktur. Sinemada gerçeklik hissini arttırmak için başvurulan *continuous shot*’lar [kesintisiz çekim] ise bu teknik sınırlara takılır. *Rope*’da (1948) tüm filmi tek seferde çekmeye niyetlenen Hitchcock, yaklaşık 10 dakikalık kayıt imkânı veren film makarasının limitlerine takılır; gökyüzü veya çeşitli karartılar sahne ve makara değişimlerinde kullanılır. (Bonitzer, 2005) *Birdman*’de (2014) ise teknoloji elverse dahi tek çekime gerek görülmez ancak çekim sonrası efektlerle renkleri birbirine yaklaştırılan sahneler kesintisiz çekim hissi oluşturur. (Mourad, 2015:508)



Şekil 2.24: *Modern Times*, 1936, görüntüdeki yapay eklentiler. [Url-1]



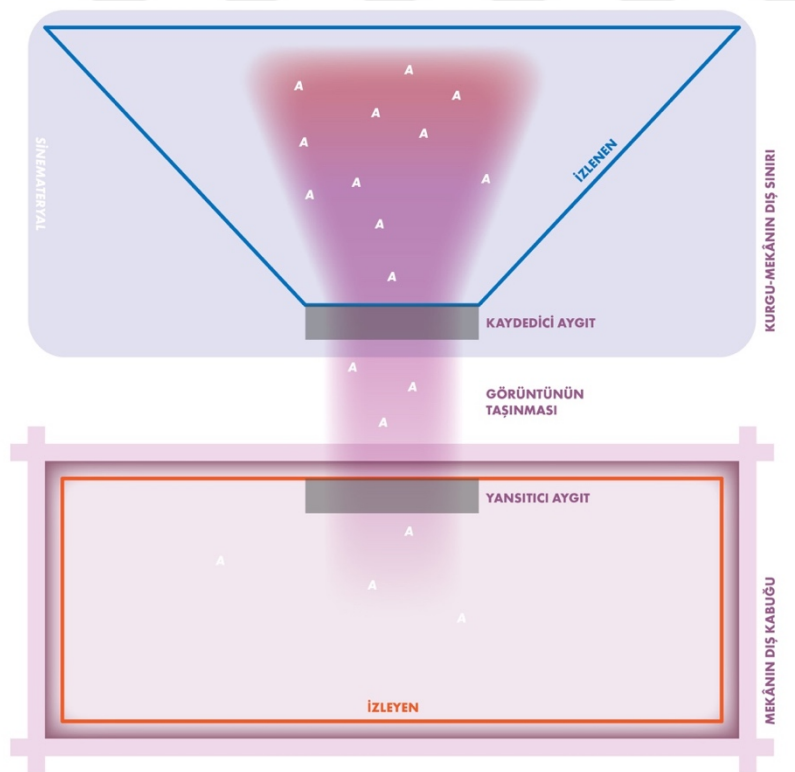
Şekil 2.25: *Safety Last!* [En Son Güvenlik!], 1923, çatıya kurulan "yapay" duvar ve "gerçek" arka plan. [Url-16]

İzleyicinin gördüklerine karşı farkındalığı, bu gibi sahneye koyma “tercihleri” kadar önemlidir. Tez görme biçimleri üzerinden aktarmaya çalıştığı tarihsel arka planla,

sinemaya kadar izleyicinin nasıl hazırlandığını anlatır. Nadire kabineleri, *camera obscura*, ilk müzeler, fotoğraf ve bakış makineleri, modernite sonrası yeni müzeler ve galerilerden sonra görüntüyü sinema salonunda yansıtılmış bir yüzeyde deneyimleyen izleyici bir şekilde gördüklerinden yine uzaklaşmıştır. Buna karşın hem Frampton ve Bonitzer’in Deleuze alıntılarında, hem de Merleau-Ponty’nin *The Film and the New Psychology* (1948) metninde öznenin nesneyi bir bütün olarak algılama yetenekleri ön planda tutulur. Merleau-Ponty’nin deyiimiyle beden sadece izleyici rolündeki edilgen bir pozisyonda değil, tam tersine düşünüp fikir üreten aktif bir makinedir. Frampton’un izleyiciyi sahneler üzerine düşünmeye davet ettiği *film-düşünce* de budur.

Ayrıca Merleau-Ponty (1964) de Bazin gibi, içeriğindeki hilelerden dolayı sinemada istense dahi bire bir gerçekliğin sağlanamayacağından bahseder; ona göre “ekranın ufukları yoktur”.

Özetle nesnenin ortamından net bir şekilde ayrılmış sinema izleyicisi (Şekil 2.26) ve deneyimlediği sinematografik imge, *aura* üzerine teoriler üretmek için başvurulmuş en önemli konu haline gelir.



Şekil 2.26: Fotoğrafla aynı mekânı kaydetse de, kayıt alanı dışında, kurgu dahilinde çok daha anlamlı bir “alan-dışı” barındıran sinemanın, özne ve nesne pozisyonları ile *aura* aktarımını gösteren diyagram.

3. *AURAMA*'NIN KEŞFİ VE PRODÜKSİYONU

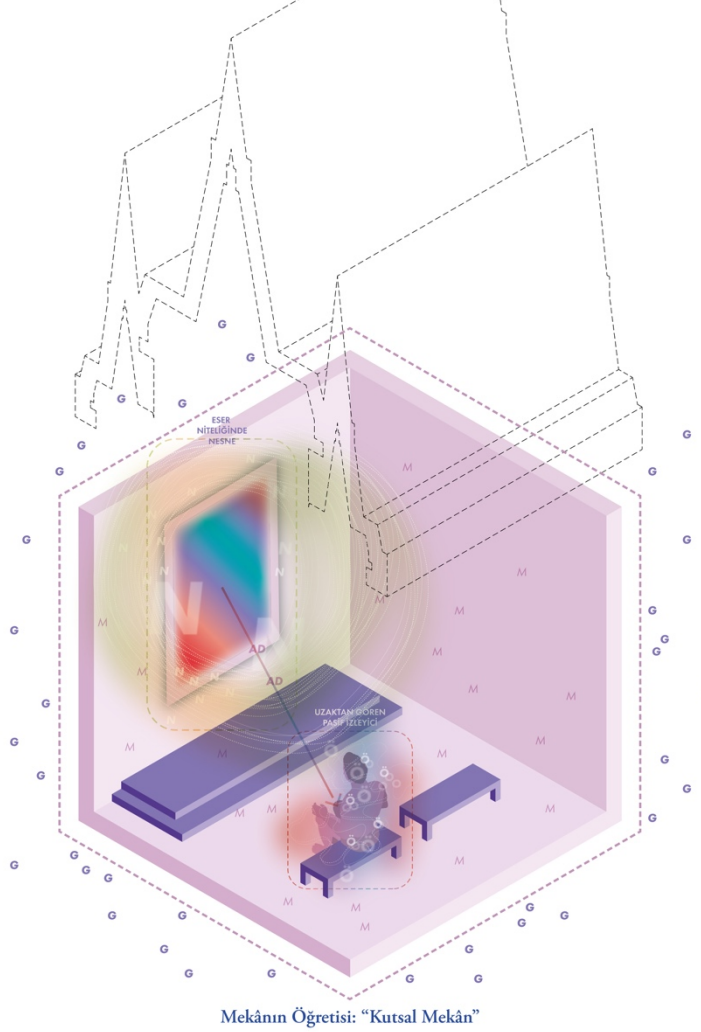
Benjamin'e (2008) göre sanat yapıtının geleneğin bağlamı içinde kendine yer edinebildiği ilk ortam "kült" ortamıdır. En eski sanat yapıtları önce büyüsel sonra da dinsel nitelikli kutsal törenlerin hizmetinde kullanılmak üzere oluşturulmuştur. Kilise, ağır kütlesiyle her ne kadar kalıcı olsa da dinsel *aura* tamamıyla kullanıcısının mekândaki tekil varlığına bağlı ve geçicidir. Mekân tek başına hiçbir şey ifade etmez ancak mekândaki *aura* da başka bir yerde üretilemez. Bu ortamın "gerçek dünya"dan tamamen kopuk oluşu bir yana, arzu edilen dünya ile sahnenin tamamlayıcı elemanları (kilisedeki resimler, heykeller, vitray camlar, ışık gibi) da bir o kadar uzaktadır. Eserin kült imgesi ise kesinlikle erişilemezdir, ne kadar yakında bulunursa bulunsun hep pasif haldeki öznenin uzağında kalır. (Benjamin, 2008)

Sadece "kült değer" üzerinden okunduğunda *aura* gerçekten de eserin "biricikliği" dışında "yer"e de bağlı görünmektedir, adeta bir kabuğun içine hapsedilmiştir. Dış dünyanın gerçekliği ile kilisenin yarattığı ortamın ayrımı belirgindir. (Şekil 3.1)

Peki *aura* buna rağmen başka bir yere taşınabilir halde midir?

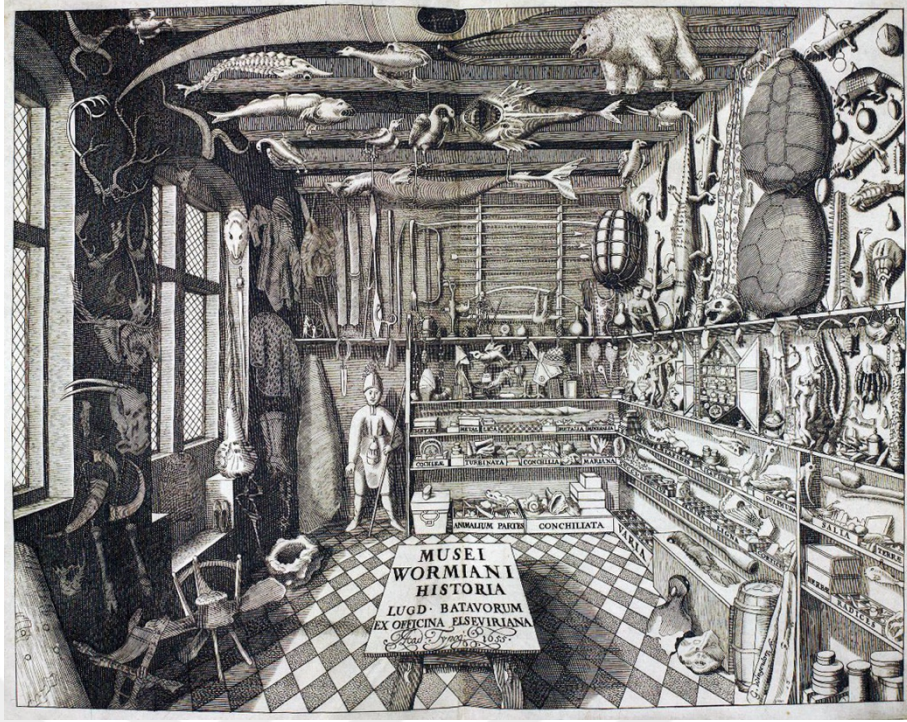
Artun (2014) Eco'nun "katedral bir çeşit reklamdır; mekân ayinler için estetik bir arka plan (*dekor**) oluştururken, zamanının da ekranı gibi çalışır" yorumuna katılır ve ekler; kilisedeki eser gelecekte müzelere taşındığında, beraberinde *aura* da nakledilecektir. Yani mekândan ve bu mekânın -beyaz küpte olacağı gibi- yarattığı bağlamdan ziyade eserin kendi biricikliği değerlidir ve mekân değişiminden etkilenmemektedir. Benjamin de biricikliğin kopya ile kaybolduğunu savunur, orjinal eserin başka bir yere taşınmasındaki sorundan bahsetmez, nihayetinde "kült değer" bir çeşit "sergileme değeri"ne dönüşmektedir. Mekân önemsiz bir arka plan gibi görünse de *aura* için gerekli ve dış dünyadan bağımsız, yeni bir gerçekliği de tanımlamaktadır. Mekân ve herhangi bir nesnenin birbirine ne kadar bağlı olduğu ya da olması gerektiğinin anlaşılabilmesi için kilise ile modern müzeler arasındaki başka bir döneme daha bakılmalıdır.

Mekân [M] kendi dinsel bağlamını yaratarak bilindik gerçekliği [G] dışarıda bırakır. Özne [Ö] “kült imge”ye dönüşen nesneyi [N] uzaktan ve pasif olarak görmektedir. *Aura* deneyimi [AD] sadece “bu” mekânın sınırlarına, dolayısıyla “yer”e bağlıdır.



Şekil 3.1: Kutsal mekândaki *aura* deneyimi ile pasif öznenin konumu.

Orta Çağ’dan sonra, özellikle Rönesans ile birlikte dine bağlı “kült değeri” yerini bir çeşit “güzellik kültü”ne bırakır. (Artun, 2017) Keşifler ile görmenin sınırları genişler, hiç bilinmeyen nesneler ele geçirilir. Hakimiyetin simgesi olan bu nesnelerin, sahibinin özel mülkü içinde dolup taşarcasına biriktirilmesiyle “nadire kabineleri”, birikimi sadece kendi özel zevkine göre yapan kişi olarak da ilk “koleksiyoncu” icat edilmiş olur. (Şekil 3.2) Berger’in (2013) *seyirci-sahip* olarak tanımladığı özne, mekânı sadece kendisi için kurgulamıştır. Biriktirdikleriyle yarattığı mikrokozmos, aslında evrenin yani makrokozmosun bir enstalasyonudur. Ne yazık ki bütün evreni bir mekâna hapsedebileceği sanısıyla yaşar; kendine göre bir gerçeklik, bir *theatrum mundi* [dünya tiyatrosu] kurar. (Artun, 2014)



Şekil 3.2: Ole Worm, *Museun Wormanium* eseri içindeki *Musei Wormiani Historia* adlı nadire kabinesi, 1655. [Url-17]

Nadire kabineleri ve dünya tiyatrosu ile Camillo'nun hafıza tiyatrosu birbirine çok benzer. İzlemekle alakalı bu iki metafor kesinlikle nesneye öznel olarak yaklaşır. Tıpkı kült imge gibi, dünyadan imgelerin toplandığı kişisel koleksiyonun da başkası tarafından erişimi imkânsızdır.

Tek fark kabinenin zamandan ve mekândan bağımsız oluşudur; onda tüm zaman ve mekânlar bir arada verilir. (Artun, 2014) En azından bu niyetle kurulur.

Kabine bir yerden başka bir yere taşındığında, koleksiyoncusu için anlamı değişmez; dolayısıyla yaratılan *aura* da taşınabilmektedir. Mekânın niteliğinden çok dışarı ile oluşturduğu sınır önemli ve yeterlidir; bu açıdan kutsal mekâna hala benzer. Önemli olan nesne dolaylı atmosferi “o an” deneyimleyebilmektir. Ayrıca kurgu-mekânın sınırlarına dair tartışma da belirsizleşmeye başlar; artık izleyici için atmosfer daha da önem kazanmıştır. 18. yüzyılda ilk müzelerin kurulmasıyla öznel kabineler yerini kitlesel bir deneyime bırakır. Artun’a (2014) göre kabinelerin ruhu müzelerde değil de 20. yüzyıldaki gerçeküstücü asamblajlar, hazır nesneler (Carl Andre’nin *Equivalent VIII* işi gibi) ve enstalasyon sanatında (Marcel Duchamp’ın *His Twine* yerleştirmesi gibi) tekrar dirilecektir. Galerinin bağlamını ve sınırını zorlayan bu işler, Yves Klein’in üretimlerinde kitle ve özgürlük kavramlarına daha da yakınlaşacaktır. (Şekil

3.3) *Leap into the Void* [Boşluğa Doğru Sıçrayış] (1960) işi aracılığıyla galerinin bağlamı dışında yeni bir gerçeklik de üretilmektedir; Klein'in havada süzülen görüntüsü aslında iki sahnenin montajı sonucu var olmayan bir gerçekliğin de yaratımıdır.



Şekil 3.3: Yves Klein, *Leap into the Void*, 1960. [Url-18]

Kurgu-mekânın sınırı yüzyıllar içinde bulanıklaşmaya, kamusal ile özel olan da birbirine karışmaya başlamışken, iç mekân da değişime uğrar. Özellikle fotoğraf ve sinema, doğası gereği kopyalama meselesini tekrar düşündürür. Eğer *aura* nesnenin tekliğinin yanında “buradalığı”na da bağlı ise bu iki temsilin onu barındıramadığı açıktır. Bir yandan geçmişin nadire kabinelerinin zamandan bağımsızlığı diğer yandan hafıza tiyatrosunun özneliliği ile fiziksel mekândan ayrışık ve gizli yapısı, *aura*’nın gerçek dünyaya olan bağlılığını dahi sorguladır.

Sadece *film-dünya* değil *sinemateryaller* ile kurulmuş her türlü yapay dünya *aura*’dan yoksun mudur?

3.1 *Aura*’nın Makineleşmesi: *Aurama*

Benjamin (2008) efsaneye göre bitirmeye çalıştığı tabloya uzun süre bakan Çinli bir ressamın, en sonunda çizimin içine girerek ortadan kaybolduğu hikâyeyi aktarır.

İzleyici ile nesne arasında, onun tabiriyle bir “yoğunlaşma” yaşanmış, iki varlık hemhâl olmuştur. Bu birliktelikte *aura*’yı “özümseyen” kişi, bir yandan Berger’in *seyirci-sahip* tanımına yaklaşıp da günümüz izleyicisi beş yüzyıl öncesindeki gibi satın alabildiklerine bakmak yerine artık kendisine ilgi duymaktadır. *Seyirci-sahip* kimsenin görmediği bir nadire kabinesine sahip olmanın yanında, kendisine ait olanlar ile varlığını belgeleyen kişidir. (Şekil 3.4) Ancak dönemin otoportrelerinin de bu sahiplerden aşağı kalır yanı yoktur; II. Rudolf oldukça abartarak kendisini tabiat nadirelerinin tamamı dahil olacak şekilde, mevsim tanrısı *Vertumnus* olarak resmettirir. (Şekil 3.5)



Şekil 3.4: David Teniers, *The Archduke Leopold Wilhelm in his Painting Gallery in Brussels* [Arşidük Leopold Wilhelm Brüksel’deki resim galerisinde], 1651. [Url-19]

Buna benzer resimler kabinenin mekânsallıktan uzaklaşarak portreye dönüşmüş, bireye indirgenmiş halleri gibidir. Dolayısıyla *aura* ortam yerine bireyde var olmaya başlar. Yine de kabinelerde eser niteliğindeki nesne hala tek bir bireyin malıdır; özne-nesne ilişkisi sadece *seyirci-sahip* için geçerlidir. (Şekil 3.6)

Nadire kabineleri *aura* için mekânsal bir öğreti sunmakla birlikte, özne-nesne bütünleşmesinin erken örneklerinden de biridir. *Gözlemcinin Teknikleri*’nde (2004) Crary hem *camera obscura* hem de kabinelerden bu yana araştırdığı görme biçimlerini “öznel görme” adı altında buna benzer bir deneyimle sonlandıracaktır.

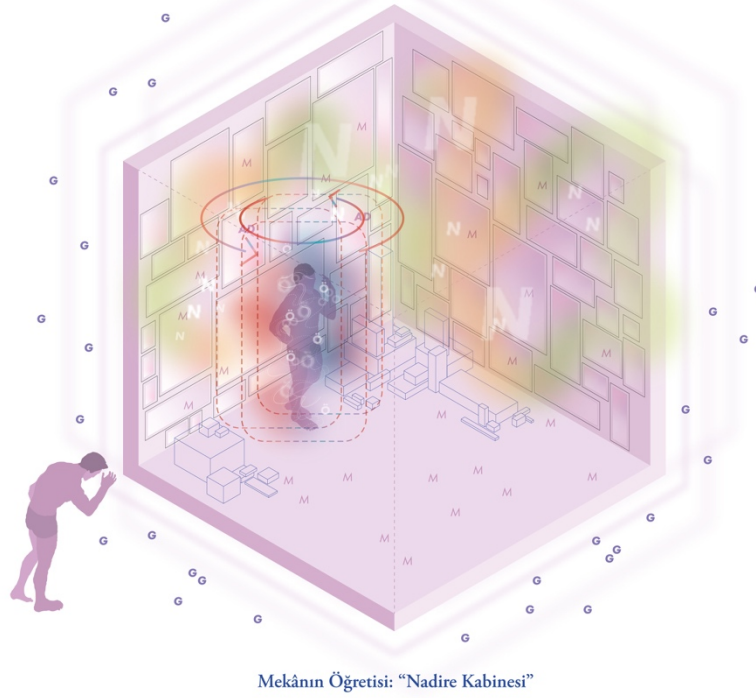


Şekil 3.5: Giuseppe Arcimboldo, *Vertumnus*, 1590. [Url-20]

Kilise yüzeyini bireyden uzak ama yine de dönemini yansıtan bir ekrana dönüştüren Eco'ya yakın bir niyetle Bataille da müzeyi devasa bir aynaya benzetir. (Artun, 2014) Ancak bu betimlemeyle mekândan ziyade bireyi ön plana çıkarmış olur. Kendi mikrokozmosunda Tanrı gibi hissedilen ilk koleksiyoncunun zamanından bu yana insanın hayret ettikleri de değişmiştir; izleyici önce doğanın, sonra da “bir aynada bakar gibi” kendi varlığının bilincine varmıştır. *Pozisyonlar* diyagramına göre sahnedeki üretim ile izleyici hala birbirinden ayrı olsa da aradaki sınır muğlaklaşmaya, mesafe ise yok olmaya başlamıştır. (Şekil 3.7) Özne ortamın fiziki yapısı yerine müzede olduğu gibi mekânın bağlamına kafa yormaktadır. Tabi ki izleyicinin pozisyonu ile nesneye dair bilinci kamusal müzelerin ortaya çıktığı 18. yüzyıl ile günümüz arasında bambaşkadır. Bu diyagrama göre *aura* nesne temelli yapısına rağmen bireyde oluşmakta, görme deneyimi ise klasik perspektif düzenden kurtulmaya başlamaktadır. Artık her bireyin kendine has deneyimi önemli hale gelmiştir.

Görme ile görülene dair tarih, nesne ve izleyici arasındaki mesafeye ve karşılıklı erişim parametrelerine dayalıdır. Uzak olan, hep arzu edilip ele geçirilmek istenirken, sahip olunanla da bedensel ya da zihinsel olarak bir bütünleşme yaşandığı düşünülmüştür. Mekâna dair bilgi ise önce fotoğraf sonra da sinemanın icadı ile birlikte değişir çünkü bu kurgu-mekânların sınırları baştan izleyicisinden ayrılmış durumdadır. İzleyici ile nesne arasında taşıyıcı olarak çalışan ressam, yerini bir aygıta bırakır. Artık kaydedilen mekân, izleyicisi tarafından asla canlı olarak görülemez, seyredilen “kayıtlı bir görüntü”dür. Görüntünün taşınabilirliği bu iki temsilin tekniklerine bağlıdır.

Mekân [M], sahibi için küçük ölçekte bir dünya temsilidir; gerçeklik [G] dışarıda bırakılır. Aktif roldeki özne [Ö] kendisini, "güzellik kültü"ne dönüşen nesnelerle [N] bir görür, hatta resmettir. Görme eylemi sahibine mahsustur. *Aura* deneyimi [AD] taşınan mekânla birlikte devam edebilmektedir.



Şekil 3.6: Nadire kabinesinde nesnelerle eşdeğer *seyirci-sahip* ve onun deneyimlediği *aura*.

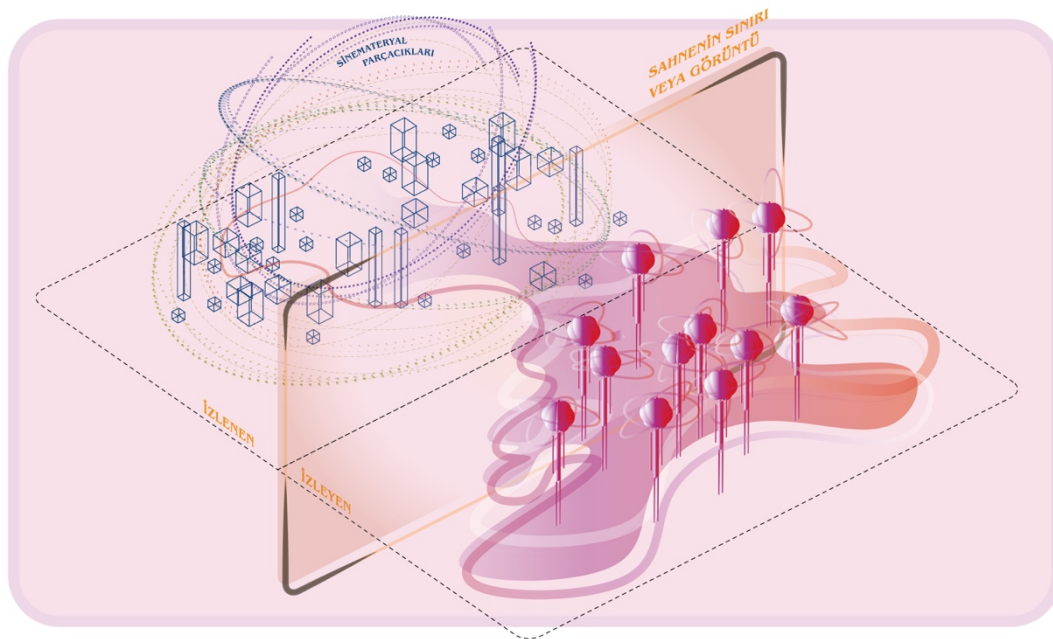
Peki fiziksel nesne yerine sadece görüntünün deneyimi, *aura*'nın değerinde bir değişikliğe sebep olur mu?

Camera obscura içindeki alışlagelmiş hareketli görüntünün, çeşitli kimyasallarla gümüş bir plaka üzerinde nihayet sabitlenebildiği ilk *dagerreyotipi*'lerde, pozlama süresi o kadar uzundur ki model dakikalarca aynı pozisyonda kalmak zorundadır.¹⁷ Benjamin (2005) böyle bir durumda, öznenin "o an" ile daha çok bütünleştiğini ve neredeyse görüntünün içine işlediğini söyler; ona göre ilk fotoğrafların ölümsüzlük hissi ve çekiciliği de buradan gelmektedir. Benjamin'in ikinci yorumu da teknolojik imkânlarla alakalıdır; pozlama süresinin uzunluğu, fotoğrafların bazı kısımlarında parlaklık veya *hale*¹⁸ bırakmaktadır. Tıpkı modelin fotoğrafın içine işlemesi ve onunla

¹⁷ Louis Daguerre tarafından icat edilip 1840'larda kamunun kullanımına açılan *dagerreotype* [dagerreyotip] fotoğraf benzeri ilk yöntemin adıdır. ("Little History of Photography", s. 508)

¹⁸ Benjamin bu konuya 1931 tarihli *Little History of Photography* denemesinde yer verir. İngilizce çevirideki *halo* [hale] kelimesi, *aura*'nın dinsel ifadesine yaklaşırken, iki kelime de metinde farklı kavramları karşılar. Kelimenin İngilizcedeki yakın anlamları *aurelo* ya da *aura*, fotoğraftaki parıltı veya ışık huzmesi anlamlarında kullanılır. ("Little History of Photography", s. 517) *Hale*'nin kutsal kişi ya

bütünleşmesi gibi *hale* de bu pozlama süresi boyunca modelin kıyafetindeki her bir kırışıklığa işler. (Benjamin, 2005) Özetle, ilk fotoğraflar için konuşulduğunda, *aura* bir şekilde ortamdaki ışıkla birlikte gümüş plakaya işlenmekte, nesneleşerek taşınabilir hale gelmektedir. Bu yöntemle uzam ve zaman sabitlenebilir. Böyle bir ışık parçasının fotoğraftaki varlığının, portre ve dinsel temalı resimlerden gelen alışkanlığın (kült imge) bir devamı olduğu da söylenebilir. Ne var ki fotoğrafın endüstrinin eline geçip ticarete karışması, kaliteli üretimi mümkün kılmış; *hale* de son kalan *aura* parçasıyla birlikte kaybolmuştur.



Şekil 3.7: *Pozisyonlar, versiyon 2.*

Ancak Benjamin’e göre fotoğrafın teşhir ürünü haline gelişi ve *aura*’nın kaybı, aile fotoğrafları için geçerli değildir. (Yacavone, 2015) O tıpkı Camillo’nun hafıza tiyatrosundaki gibi çağrışım yoluyla anılarına ve imgelere başvurmaktadır çünkü uzun pozlamalı bir fotoğrafta zamanın uzama kaydedildiğini savunmanın yanında *aura*’yı izleyici için bir çeşit deneyim olarak niteler. *Little History of Photography*’de (2005) bu deneyimin mesafe ne kadar çok olursa olsun fotoğrafı çekilen geçmişteki ortam ile fotoğrafa bakılan şimdi arasında bir bütünleşme sağlandığını söyler.

da Tanrı'nın baş kısmındaki ışık halkası olarak kullanımı ise Latin ve Grek kökenlerinden çok sonrasında, 17. yüzyıla denk gelmektedir. ("halo", t.y.)

Benjamin için fotoğraftaki *aura* tek yönlü değil, bu deneyimdeki gibi karşılıklıdır. (Yacavone, 2015) Böylece onun deneyim üzerine düşüncesi kurgu-mekânın sınırlarındaki bulanıklaşmayı da desteklemiş olur. Bambaşka bir konu olan "yeniden üretim"le kaybolduğunu savunduğu *aura*, çağdaşı olan sanat tarihçisi André Malraux tarafından kültürel bir kazanç olarak yorumlanır. (Artun, 2014) Onun 1935-1947 yılları arasında “topladığı” *Hayali Müze* (Şekil 3.8), koleksiyondaki eser sayısı ve mekâna bağlı sanatsal deneyimi reddeder; Malraux kurgu-mekânın sınırlarını yok ederek “duvarları olmayan bir müze” icat etmiştir.¹⁹ Artık yapının mimari elemanı dahi fotoğraf sayesinde taşınabilir haldedir. Malraux’un dadaist anti-müzesi, Benjamin’in yorumu gibi fotoğrafın büyüyüp küçülebilmesi veya ayrıntılara odaklanabilmesiyle “gözün göremediğini” izleyiciye sunar ancak bunu filozofun aksine seçkin/popüler veya yukarı/aşağı ayrımlarını silerek yapar; çok kültürlü bir sanat panoraması sunar. (Artun, 2014) Böylece nesne, müzenin bağlamından da kurtulmuş olur.



Şekil 3.8: André Malraux, *La Musée Imaginaire* [Hayali Müze] için fotoğrafları düzenlerken. [Url-21]

Sonuç olarak, Benjamin’in çift yönlü ve mesafeyi ortadan kaldıran *aura* deneyimi tanımı, yeniden üretim özelinde Malraux’un hayalî müzesi ile bağdaşmasa da kurgu-mekânda benzersiz bir üretimi sağlayan, bir çeşit makine çağrışımı yaptırır. Sahne yine

¹⁹ Malraux’un *La Musée Imaginaire* [Hayali Müze] kitabı İngilizce’ye *The Museum Without Walls* [Duvarları Olmayan Müze] olarak çevrilmiştir. Bu kitapla ilgili daha fazlası için bakınız; *Müze ve Modernlik: Tarih Sahneleri - Sanat Müzeleri 1*, s. 254.

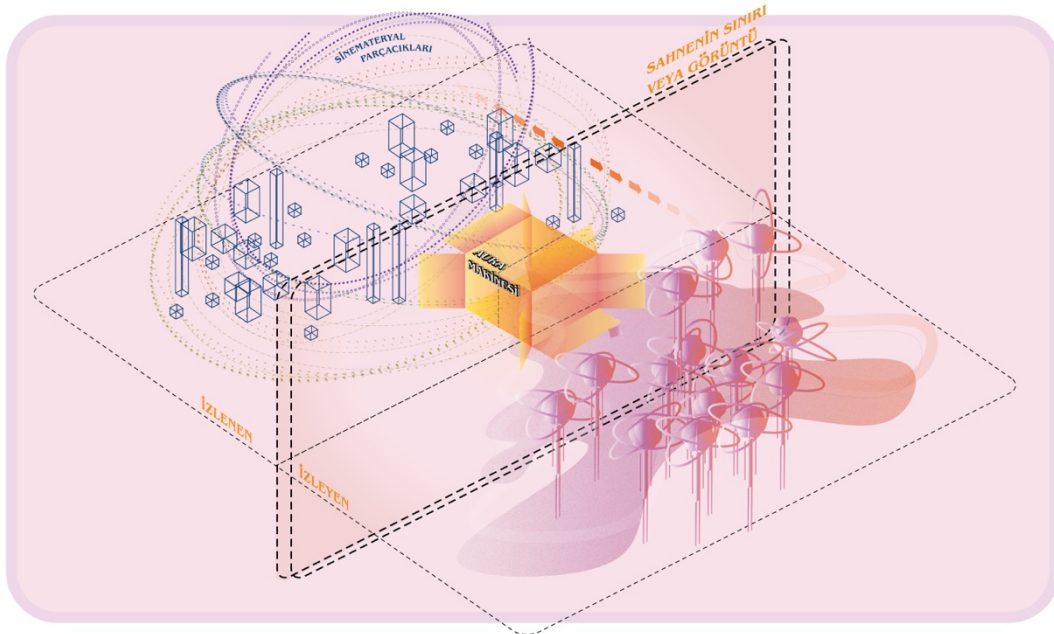
ortadaki sınır olarak düşünülürse, izleyici ile izlenen, varlıkları ve edimleri ile birlikte makineyi iki taraftan da beslemekte ve *aura* deneyimini var etmektedir.

Böylece fotoğraf gibi görünmeyeni ortaya çıkaran ancak bu kez fark edilmeyen bir mekanizma olarak *Aura Makinesi* ya da *Aurama* tez kapsamında keşfedilmiş olur.

Frampton'ın (2013) *Filmozofi* manifestosundaki kavramlarından olan *film-zihin* birçok açıdan *Aurama*'nın kullanım amacını özetler:

Film-zihin, filmin ampirik bir betimlenişi değildir; bilakis filmin eylemlerinin ve olaylarının kökenlerinin "kavramsal" olarak anlaşılmasıdır. Öyleyse, seyirci bir filmi deneyimlerken *film-zihni* kavramsal aygıtının bir parçası olarak kullanıp kullanmama kararını verebilir; kullanırsa filmi bu kavram "aracılığıyla" görecektir.

Frampton'a göre *film-zihin* görünmez değil, aksine filmin kendisidir. Bu yüzden hem kendisini hem de sınırı muğlaklaştıran *Aurama*, tamamen görünmez değil aslında daha farkına varılmamış olandır. Bu kavramsal aygıt böylece sahneyle birlikte *Pozisyonlar* diyagramındaki yerini alır. (Şekil 3.9) Diyagrama göre kayıtlı kurgu-mekânlarda sahne yerini ekrana bırakmıştır. Ancak ekran sadece kaydedilmiş bir görüntüyü gösterirken, *Aurama* kimi zaman *sinemateryal* kimi zaman da izleyici tarafında yer alıp, "sahneye koyma yöntemleri"ni açığa çıkaran bir yardımcı rolündedir.



Şekil 3.9: *Pozisyonlar, version 3.*

Özne ile nesne arasındaki çift yönlü *aura* deneyimini üreten, sahneye koyma anı ve görüntüde kendini hissettiren ancak "görünmez" yapısıyla *Aurama*.

Aurama'nın çalıştırılabilmesi için ilk koşul, *film-dünya*'nın bire bir gerçekliği aktaramadığının kabulüdür. Bonitzer *Kör Alan ve Dekadrajlar*'da (2005) hem kendi çıkarımları hem de Bazin'in yorumları üzerinden bunu sürekli hatırlatır:

İzleyici sinema aracılığıyla gerçekliği, dünyayı algıladığını sanır, oysa gördüğü sadece belirsiz olay parçalarıdır. Bu yüzdendir ki sinema ikinci ve farklı bir algı gerektirir; asıl sinema "sahneye koyma araçları"nın göz önüne alınmasıyla başlar. Her zaman görüntünün ötesine geçmek ve olayın edilgin gibi görünen kaydındaki düzenleme, yani "edim" üzerine düşünmek gerekir. Özellikle de görüntü gerçekliğin kendisi olarak sunuluyorsa.

Aurama'ya kadrajın dışında kalan görünmez mekânlara dair bilgi edinmek, kurgu-mekânın gerçeklikle olan sınırının muğlaklığını çözümlemek ve film çekimindeki tercihlerin sebeplerini anlayabilmek için başvurulur. *Aura*'nın makine metaforuyla birlikte sahneleri çözümlemesi, 19. yüzyılda değişen görme biçimleri ve öznenin bu sırada "yerleştirildiği" konumla alakalıdır. Bu konu *Camera Lucida*'ya (2011) "ben bir bakma tarihi istiyorum" diyerek başlayan Barthes'ın ilgi alanına girdiği gibi, Crary'nin görme ve modernite üzerine metni *Gözlemcinin Teknikleri*'ne (2004) de dahildir. *Camera obscura* ve sonrasındaki "aygıt"ların özne ile olan ilişkilerini anlatan Crary, Marx'ın fabrikadaki makine yorumunu fotoğrafın icat edildiği zamanlar için kullanır:

Marx'ın açıkladığı gibi el zanaatlarına dayalı daha eski işlerde zanaatçı "aletten yararlanırdı"; yani alet ile insanın içkin güçleri arasında metaforik bir ilişki bulunuyordu. Fabrikada ise Marx'a göre makine, insana bir parçanın başka bir parçaya karşılık geldiği yekpare bir yapıyı, değiştirilebilir olmayı dayatarak insandan yararlanmaktaydı.

Tezin kurgu-mekândaki özne-nesne sınırının muğlaklaştığına dair iddiası, 19. yüzyılın makineleriyle birlikte canlı ve kayıtlı kurgu-mekânların fiziksel üretimi dışında, izleyici özelinde bambaşka bir konuma evrilmiş olur. Aleti kontrol etmekle makine tarafından yönetilmek arasındaki ayrım, tezde insan-makine birlikteliği olarak genelleştirilmektedir. Moderniteyle ortaya çıkan bu dönüşüm, aslında "gerçekliğin" ne kadar peşine düşüldüğü veya izleyiciye ne kadar aktarılmak istendiği üzerine yoğunlaşır. 17. ve 18. yüzyıllarda bastırılmış olan "öznel görme", artık dünyaya farklı bakan ve özgürleşen birey sayesinde önlenemez hale gelir. Ancak karıştırılmamalıdır ki, "öznel görme" bir koleksiyoncunun nadire kabinesindeki "uzaktan" ve "yalnız" deneyimi değil, tam tersine "kitle" içindeki bireyin görüntü veya canlı performans karşısında "kendine has" yorumudur.

3.2 *Aurama*'nın İki Kutbu

Kamera, bakışımızı geri döndürmeden bizim suretimizi kaydettiği için *dagerreyotipi*'de özne*, insanlık dışı -ölü gibi de denebilir- hissiyatını* kaçınılmaz olarak yansıtan kameraya doğru (uzun uzadıya) bakmaktadır. Bakışın doğasında ise bahşedildiği yerden geri döneceği beklentisi bulunmaktadır. Bu beklentinin karşılandığı noktada ... kapsamlı bir *aura* deneyimi vardır ... Dolayısıyla *aura* deneyimi insanlar ile cansız veya doğal nesneler arasındaki ilişkilere aktarılan, insan ilişkilerine ait olan bir tepki özelliğinden kaynaklanmaktadır. Baktığımız ve bakıldığını hisseden kişi bunun karşılığında bize bakar. Bir nesnenin *aura*'sını deneyimlemek için bize geri bakma yetkinliğine bel bağlatacak araçlara bakarız. (Benjamin, 2006)

Nesnenin kült değerine bağlı *aura*, başlangıçta onun fiziksel ve anlatsal varlığıyla alakalıydı. Nadire kabineleri ve hafıza tiyatrolarıyla birlikte atmosfer, hem nesnenin kendisinden gelmeye devam etti hem de mekânlar arası taşınabilir hale geldi. Fotoğrafın icadıyla birlikte zaman ilk defa -sinema kadar olmasa da uzun pozlama süreleri boyunca- kaydedilebilir olduğunda, Benjamin'in (2005) üzerinde durduğu gibi *aura* bir şekilde hala nesneden izleyiciye geçmekteydi. Ancak 30'lardan sonra bu konuda kendisiyle çelişen Benjamin (Yacavone, 2015), yukarıdaki alıntıda olduğu gibi kameraya bakarken ondan karşılık alamayan izleyicinin *aura*'yı deneyimleyemediğini söylemektedir.

Kısacası son dönem yazılarındaki bu yorum, deneyimin çift taraflı oluşunu desteklese de tüm kayıtlı kurgu-mekânlarda "*aura* transferi"ni ortadan kaldırmaktadır. *Little History of Photography*'de (2005) aile fotoğraflarına kişisel anıları üzerinden bakarken *aura*'yı bir kez daha gündeme getirse de Benjamin'in bu öznel yorumları tezde detaylandırılmamıştır.

Aurama tam da "*aura* transferi"nin bu belirsizlik anında devreye girmekte, Benjamin'in kavramına ilk defa ters düşerek, kayıtlı kurgu-mekânda buna benzer aktarım ve tecrübenin var olduğunu ispatlamak ortaya atılır. Yine de onun bir dönem tariflediği gibi atmosferin iki yönlü devinimi de hala kabul edilmektedir. *Aurama* yeni bir görme biçimi oluşturarak, izleyicideki deneyimin sürekliliğini sağlamak için çalışır.

Aurama'nın sundukları, moderniteyle birlikte insanın makineye yaklaşarak yerleştiği pozisyonla yakından ilişkilidir. Crary, *Gözlemcinin Teknikleri*'ne (2004) iki farklı özne arasındaki ayrımı belirterek başlar; *spectator* [izleyici] tiyatro ve müzedeki bir

sahnenin *-skenografi* demek daha doğru olur- nesnesine uzaktan bakan “pasif” bir özneyken, *observer* [gözlemci] her şeyden önemlisi gören ve fark edendir. Ancak belirli gelenek ve kısıtlamalar sistemi içinde görmektedir. Crary’nin “bilinçli özne” olarak tanımladığı “gözlemci”, modern müzenin içinde de ortaya çıkar. Duchamp’tan bu yana mekânın bütünlüklü bir şekilde algılanmasını sağlayan üretimlerde öznenin konumunu araştıran O’Doherty (2010) de, “kimi zaman izleyici, bazen seyirci, bazen gözlemci, nadiren de alımlayıcı olan kişi kimdir” diye sorar:

Genelde yüzü görünmeyen, arkadan görünen bir sırttır. Başını uzatıp etrafına bakınan, hafif hantal görünümlü bir tiptir. Sorgulayan bir tavrı vardır, şaşkınlıklarını ise gizlemeye çalışır. O perspektifin ortadan kalktığı sıralarda, modernizmin doğuşuyla sahneye çıkmıştır.

O’Doherty, klasik perspektif düzenden kurtulan izleyiciyle birlikte farklı bir “göz” tanımı da ortaya atar:

Cinsiyetsiz “göz”, izleyiciden çok daha zekidir, ona kıyasla daha eğitilebilirdir. İncelikleri olan, hatta soylu bir organdır, estetik ve sosyal olarak izleyiciden daha üstündür. “Göz” de yönetilebilir izleyici gibi ama aynı derecede güvenle değil; sonuçta “göz”ün aksine izleyici, memnun etmeye çok meraklıdır. “Göz”e soru sorulurken tedirginlik duyulur, yanıtları saygıyla karşılanır. Gözlem onun uzmanlık alanıdır: “göz” şununla şunun arasında ayrım yapar ... “göz” seçer ... “göz” bakar, tartar, ölçer, ayırt eder, algılar. Gerçekten o kadar uzmanlaşmıştır ki sonunda kendi kendini izlemeye koyulur. Ama belli bir türde sanata bakmak için ondan iyisi yoktur.

Neye baktığını bilen ve gören 19. yüzyıl sonrası bilinçli gözlemci, *Aurama*’yı kullanıyor gibidir. Herkesin gözünün önünde olup da fark edemediklerini keşfeder. O hem Ranciere’nin bireyi gibi “özgürleşme” peşinde, hem de Rönesans’tan bu yana süregelen perspektif düzen ile *camera obscura*’nın imkânlarını sorgular haldedir.

Aura’nın çift yönlü hareketini kullanan bu kavramsal makine, artık sınırdaki deneyimin iki kutbuna da yayılmış haldedir. Goethe ve sonrasında Schopenhauer hem bu geçirgenliği hem de her bireyin nesneyi bambaşka algılayışını, 19. yüzyıl başında “özel görme” olarak tanımlayacaktır. (Crary, 2004)

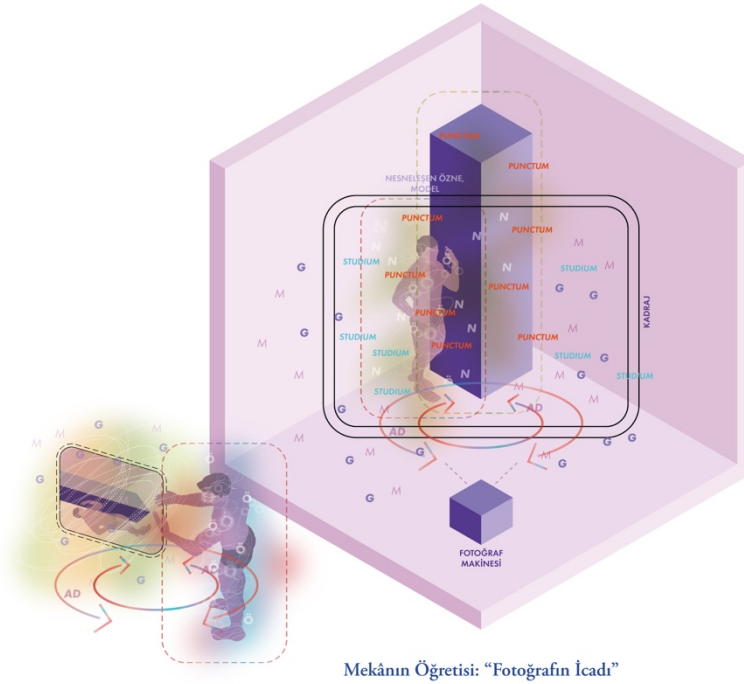
3.2.1 *Stadium ve punctum*

Barthes *Camera Lucida*’ya (2011), *aura* deneyimine üçüncü bir kişi olan *operator*’ı [fotoğrafçı] da dahil ederek başlarken, kayıtlı görüntüye sonradan bakan *spectator* [izleyici] ile fotoğraflama eylemine maruz kalan “model” arasındaki ilişkide *aura* benzeri keşifler yapar. Ona göre fotoğraflanan model ya da nesne, fotoğrafın

spectrum'una [tayf] dönüşür. Crary'nin aksine “gözlemci” kelimesini kullanmayan Barthes, fotoğrafı anındaki *spectator* ve *spectrum* unsurlarını, görüntü anlamına gelen *spectacle* ile ilişkilendirirken, fotoğraftaki nesnelerin yaydığı görüntülerin toplamı olarak da *tayf*ı düşünmektedir. Hem Benjamin'in bir deneyim olarak anlamlandırdığı *aura*, hem de *Aurama*'nın iki taraf arasındaki geçirgenliği kabullerine kıyasla nesneden yayılan *tayf* daha durağandır, fotoğrafik sahnenin ve dolayısıyla *sinemateryal*'in özü konumundadır.

Bu durağanlığa karşı daha çok “izleyici” odaklı bir okuma ile Barthes'ın *studium* ve *punctum* kavramları devreye girer. “Çalışmak”tan ziyade “kendini verme” anlamında kullanılan *studium*, onun herhangi bir fotoğrafla ilgilenmesinin ilk sebebidir. Mekânın kültürel, politik veya tarihsel içeriklerini karşılar. Fotoğraflanan ana âşık olma değil, sadece ilgi duyma veya ondan hoşlanma durumudur. “Isırık”, “kesik”, “delik” anlamlarına gelen *punctum* ise daha küçük detayları kapsasa da öznel yorumlarla fotoğrafın önemli bir içeriği haline gelir. Barthes için gösterge, fotoğraflanan sahneden çıkıp “sınırı delerek” izleyiciye ulaşır. (Şekil 3.10)

Uzam ve zaman “kopyalanarak” yeni bir nesneye [N] taşınır. Hem mekân [M] hem de gerçekliğe [G] dair refereans, kadraj kadar kopyalanır. Nesneleşen “pasif” özne [Ö] fotoğraflama anı, kısmen “aktif” izleyici ise fotoğraf üzerinden *aura* deneyimini [AD] yaşamaktadır. Görüntü üzerinden işleyen deneyime *studium* ve *punctum* eşlik eder; gerçeklik referanslarına rağmen “yer”e bağlılık yoktur.



Şekil 3.10: Fotoğraflama anı ile fotoğraf nesnesi üzerinden *aura* deneyimi.

Her iki öznel kavram da Barthes'ın *tayf*'ı konumlandığı yerden çıkmakta, hatta Benjamin'in *aura*'sı gibi hareket ederek izleyici tarafına geçmektedir. Yacavone'nin (2015) belirttiği gibi çoğu kaynakta birbirine yakın anlamlandırılan *aura* ile *studium* ve *punctum*, tezdeki kurgu-mekân deneyiminin farklı kısımlarını temsil eder. Her ikisi de *Aurama*'nın çalışmasını başlatır; *studium* izleyicinin bilgisi ve anılarıyla gelişen atmosferik anlamı, *punctum* is daha çok malzeme odaklı detayları kapsar. Dolayısıyla bu iki kavram, *Aurama*'nın girdileri olan *sinemateryalleri* kullanmaktadır.

3.2.2 Kâğıt tiyatrolar ile *Black Mirror: Bandersnatch*

Sadece Barthes'ın *punctum* kavramı sayesinde "görüntü"deki *aura*'nın varlığı tekrar iddia edilebilir hale gelir. Ancak *aura*'yı sadece *sinemateryal* ve sahneye koyma yöntemlerine de bağlamamak gerekir. Tüm temsil yöntemlerinin odağında, yine bu temsillerden etkilenmesi için konumlandırılmış izleyici kimi zaman sahnede daha etkin bir konuma evrilir. Müze içinde neredeyse kendi varoluşunu (Artun, 2014), her türlü canlı performansta ise bedenini ve mekândaki pozisyonunu keşfeden (Antmen, 2009) özne, kimi eğlence araçlarında yönetimi tamamen devralabilir.

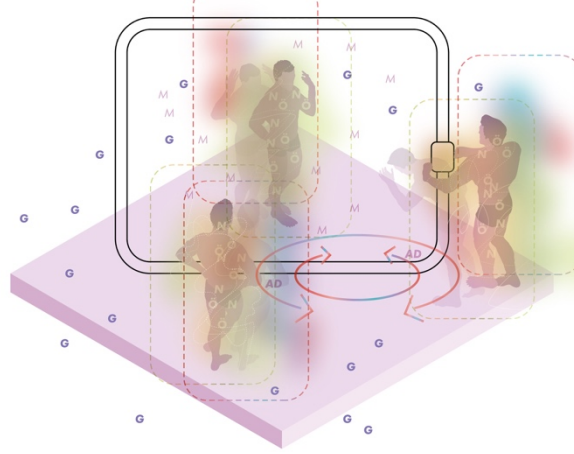
Sahne tasarımcısı Devlin, *Es Devlin: Stage Design* (2017) belgeselinin sonunda, bir süredir oynadığı kâğıt tiyatroyu (Şekil 3.11) ateşe verirken canlı performansın izleyicisinde oluşan tek seferlik "öznel" deneyime dikkat çeker. Bu durum, *aura* için özne ve nesnenin "buradalığı"nı hatırlatmakla birlikte, *film-dünya*'daki yanılsamanın inşası kadar yıkımının da kolaylığına ve *sinemateryaller*'in (sahne ve sahne malzemesi) maddeselliğine dikkat çeker. Ancak daha da önemlisi, bu 19. yüzyıl popüler oyuncaklarındaki öznenin konumudur.



Şekil 3.11: *Es Devlin: Stage Design*, 2017, 37'45". Öznenin konumu ile mekânsal ölçeğin tamamen değiştiği bir oyuncak örneği olarak kâğıt tiyatro.

Pozisyonlar diyagramındaki izleyen ve izlenene ait ortamlar burada tamamen yok olur; kâğıttan karakterleri hareket ettiren kişi aynı zamanda hem yönetmen hem oyuncu hem sahne arkasındaki ekip veya ekipman hem de izleyici olacaktır. *Aura*'nın, nesne ve öznenin “buradalığı”na bağlı yapısı, kâğıt tiyatrodaki zirve noktasına ulaşır. (Şekil 3.12)

Mekân [M] oyuncuğın taminladığı küçük alanla sınırlı, gerçeklik [G] kurgu-mekânla iç içedir. “Çeşitli rollere bürünen aktif özne” [Ö], kâğıt ya da kendi bedeninden üretilmiş nesneyi [N] aksiyonun içinde görmektedir. *Aura* deneyimi [AD] bu ana bağlı ve çift yönlüdür.

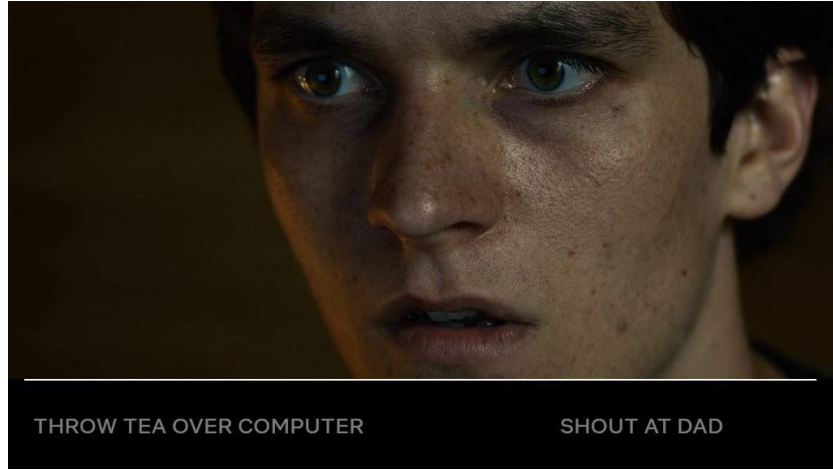


Mekânın Öğretisi: “Kâğıt Tiyatro”

Şekil 3.12: Kâğıt tiyatrodaki izleyici ve *sinemateryal* konumundaki aktif özne.

Bu canlı *aura* yoğunluğunun karşısında, tezin araştırdığı görüntü odaklı kurgu-mekânlardan biri olarak interaktif filmler yer alır. *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), yayımlandığı online platform üzerinden, izleyicisine 1980'lerde fantastik bir romanı video oyununa uyarlayan programcı Stefan Butler'ın (Fionn Whitehead) kararlarını kontrol etme imkânı verir. (Şekil 3.13) Tabi ki sahneler önceden çekilmiştir, seçenekler sınırlıdır. Hatta bazı izleyiciler birbirleriyle tıpatıp aynı rotayı da izleyebilirler. Yine de interaktif bir film, Bonitzer'in (2005) dikkat çektiği gibi yönetmenlerin izleyiciyi yönlendirme çabalarını farklı bir noktaya taşır. Kontrolü kısmen elinde tutan özne de dakikalar ilerledikçe yeni soruları cevaplamak için heyecanlanır.

Dijital ve analog yöntemler, bakışla alakalı konularda sürekli karşı karşıya gelir ya da durmaksızın iç içe geçer. Özellikle üç boyutlu gözlüklerin sinemada desteklediği yanılsama, fotoğrafın icat zamanlarında öznenin görme deneyimini değiştiren çeşitli “bakış makineleri”ni hatırlatır.

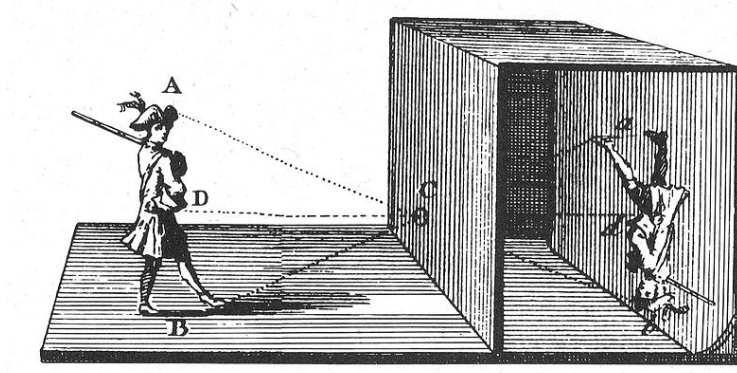


Şekil 3.13: *Black Mirror: Bandersnatch*, 2018, izleyiciye sunulan seçenekli sahnelerden biri. [Url-22]

3.3 Bakış Değiştirme Teknikleri

3.3.1 *Camera obscura*'dan fotoğrafa ya da seyirciden gözlemciye

Camera obscura'nın değeri perspektif çizime sağladığı yarardan öte, “gerçekliği” (*obscura* dışındaki doğayı) olduğu gibi temsil edebilmesindedir. (Şekil 3.14) Antik dönemde *skené*'nin inşasından bu yana süregelen, doğayı düz bir yüzeye aktarabilme gayreti ile derinlik ve mekân algısına dair estetik dertler, 15. yüzyıla ait karanlık odadaki bir delik sayesinde çözüme ulaşır. Gerçeklik kaygısı, gelecekteki kopya teknikleri ve özellikle sinemayla (kısaca makineler) birlikte yanılısma da üretecektir. Ancak *obscura*'nın hareket edemeyen mekânı içerideki görüntüyü kaydedemediği gibi fiziksel sınırlarının dışına da taşıyamamaktadır.



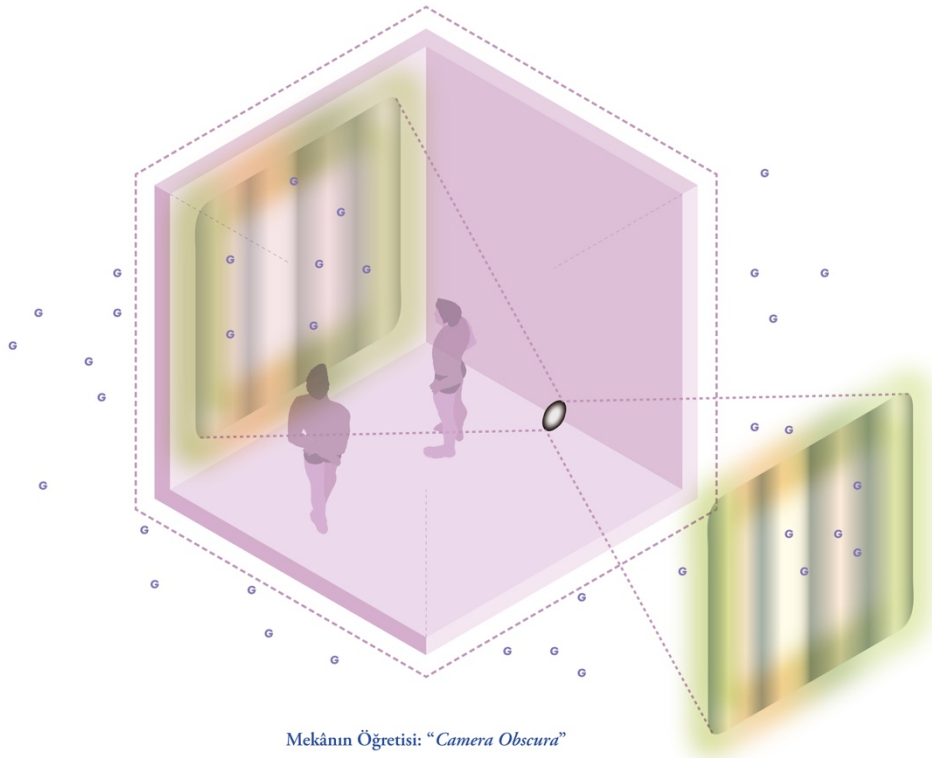
Şekil 3.14: *Camera obscura* çizimi, 18. yy dolayları. [Url-23]

Bu aygıt-mekânın ışığı içeri alan “yarığı”, Barthes’ın (2011) *punctum* kavramının kelime anlamına yaklaşıırken karanlık odadaki özne, nesne ve görüntüden çok

uzaktadır. Hatta nesne fiziksel olarak görülemez. (Şekil 3.15) Bu yüzden *obscura* içinde Crary'nin "aktif" gözlemcisi değil, "pasif" bir izleyici bulunmaktadır. Crary (2004) *obscura*'daki mesafe ve sınırlarla ilgili şu ifadeleri kullanır;

Camera obscura'nın bir kavram olarak görselliğin hakikati için nesnel bir temel oluşturduğu doğruysa da 19. yüzyıl başlarında çok çeşitli söylem ve pratikler bu temelin dayanağını yok etme eğiliminde olmuşlardır. Bir bakıma görsel deneyim yeniden ele alınarak tekrar değerlendirilmiş; bir zemin ya da referanstan soyutlanarak o zamana kadar hiç görülmemiş bir hareketlilik kazanmış, değiş tokuş edilebilir hale gelmiştir.

Herhangi bir karanlık mekân [M] *obscura* olabilir. Gerçeklik [G] sadece kadrâj kadar mekâna sızabilir. Özne [Ö] yansıtılmış canlı görüntüyü [N] bir kere ve uzaktan deneyimler. *Aura* deneyimi [AD] dış dünyaya dair referanslara bağlıdır.



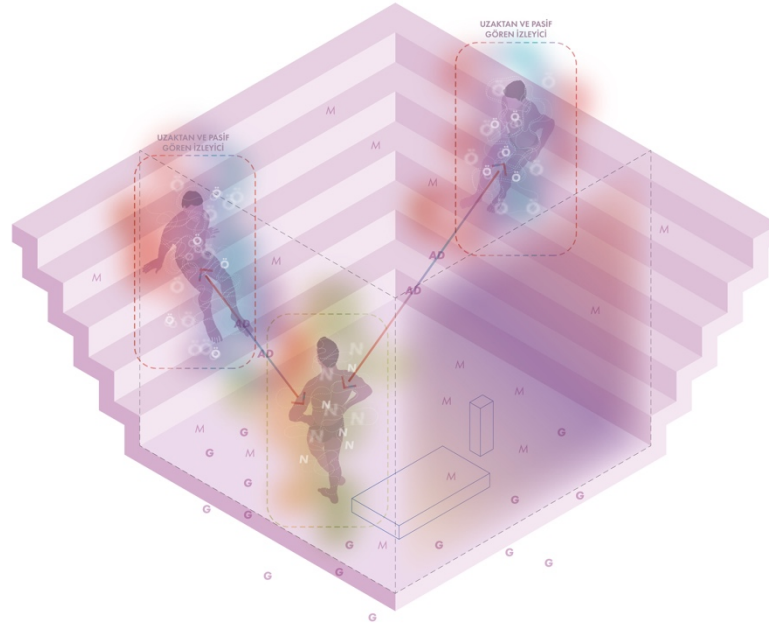
Şekil 3.15: *Camera obscura*'da gerçekliğin bire bir kopyası ile öznenin konumu.

Obscura'nın perspektif düzeni "kült imge"nin hüküm sürdüğü kutsal mekân kadar klasik tiyatroya da çok benzer. (Şekil 3.16) Ancak tiyatrodaki *sinemateryal*'e dönüşen nesne canlı olarak görülebildiği halde, *obscura*'da sadece görüntü deneyimlenir. Ayrıca tiyatro *skéné* üzerinden basit bir kurgu-mekân inşa ederken, *obscura* doğayı bire bir kopyalayabilen ilk mekândır. Gerçeklik referanslarına duyulan ihtiyaç, 19. yüzyıl bakış makinelerinde hiçe sayılsa da daha sonra tekrar gündeme gelecektir:

Tamamen rasyonel, başka bir deyişle sonsuz, sabit ve homojen bir mekân konstrüksiyonunu garantiye alabilmek için "merkezi perspektif", hareketsiz tek bir gözle bakılıyor olduğu

öncülüne dayanır. Bu, gerçekliğin epey cüretkâr yorumlamalarıdır. Çünkü sonsuz, sabit ve homojen, kısacası salt matematiksel bir mekân, psikofizyolojik mekânın tamamen zıttıdır. Algı sonsuzluk kavramını tanımaz; daha baştan, algılama yetisinin belli sınırlarına, dolayısıyla da bilinçli olarak sınırlandırılmış mekânsal alana bağlıdır. (Panofsky, 2013)

Gerçeklik [G], mekânda [M] dekor ve oyunla üretilen yanılsamadan üstündür. *Aura* deneyimi [AD] canlı ve tek seferliktir. Özne [Ö], nesneyi [N] uzaktan ve pasif olarak görmektedir.



Mekânın Öğretisi: “Klasik Tiyatro”

Şekil 3.16: Klasik tiyatrodaki perspektif düzen içindeki pasif özne ile sahneye nüfuz eden bilindik gerçeklik.

Bu yorum “çünkü ekranın ufukları yoktur” diyerek gerçekliğin referanslarından istense dahi kopulamayacağını belirten Merleau-Ponty (1964) ve onu destekleyen Bazin (Bonitzer, 2005) ile birlikte okunduğunda, görüntü üzerinden “*aura* transferi”nin mümkün oluşunu da desteklemektedir. Sonuçta, kurgu-mekânlar içinde en fazla yanılsama üreten sinema bile gerçekliğe sırtını dönmeyecektir.

3.3.2 Kitleli görme

Gözlemcinin Teknikleri'nde (2004) "moderniteyle insanın dünyaya bakışı değişti" demek yerine, bu vakte kadar öznenin nasıl hazırlandığı, bir izleyiciden nasıl gözlemciye dönüştürüldüğü aktarılır. Fotoğraf makinesi ve *obscura* arasındaki yaklaşık dört yüzyılda, çeşitli özgürlük hareketleriyle birlikte eşitlik kavramı ortaya çıkmış, nesnelerin herkesin erişimine açık olması düşüncesi yükselmiştir. Dolayısıyla herhangi bir makine seri üretime başladığında, birbirinin aynısı nesneler herkes için

hazır hale gelmiş olur. Fotoğrafla birlikte nesnenin görüntüsü bir yüzeyde yansıyor yok olmak yerine, çeşitli kimyasal reaksiyonlarla artık bir başka nesne olan fotoğraf filmine aktarılır. (Bonitzer, 2005) Referanstan bağımsız ve taşınabilir hale gelen de bu görüntüdür.

Benjamin'in *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı*'nda (2008), sanat eserinin sergileme değeri ile birlikte ortaya çıkan yeni kitleden bahsedişini tekrar hatırlamak gerekir; özellikle tekil bir deneyim için yapılan perspektif resim, müzenin bağlamı ve kalabalıkların karşısına çıkarılmak için üretilmemiştir. Başka bir tekil deneyim olan nadire kabinesi ise fotoğrafın icadı ve taşınabilirlik imkânı ile tamamen ortadan kaybolur. Artık Malraux'un *Hayali Müze*'si hem politik hem de teknolojik imkânları kullanarak taşınabilir imgeyi daha da anlamlı hale getirmektedir. (Artun, 2014) Crary ve Benjamin'in odaklandığı öznenin konumu birbirine çok yakındır; modernite içindeki gözlemci ve çevresi sürekli hareket halindedir. Sinema da gözün önünden durmaksızın geçen karelerin toplamıdır; izleyici her bir imge için durup düşünecek vakit bulamaz. (Bonitzer, 2005) Bu sebeple *camera obscura*'nın aksine algı her zaman kinetik, görme ise çoğuldur. Hatta müzenin donuk alanı bile, her şeyin dolaşımında olduğu bu dünyaya yetişememektedir. (Crary, 2004) Bu hız, Barthes'ın (2011) nesnede gördüğü ve *camera obscura*'daki izleyicinin deneyimlediği durağan *tayf*'in tam zıttıdır.

Modernitenin ve makinelerin hızı karşısında bakışa artık “zaman” da eklenmiştir ki bu gelişme *obscura*'daki geçici görüntünün kaydedilir oluşu ya da hareketli imgenin ortaya çıkışından çok daha detaylıdır.

3.3.3 Afterimage

19. yüzyılda imgenin mekâna dair referanstan kopması, fotoğraftaki *hale* ile mevcut *aura*'nın kaybını tekrar sorguladır. Benjamin'in *aura* transferine karşın olumsuz yorumu, Goethe'nin renk teorisiyle anlamsız kalır;

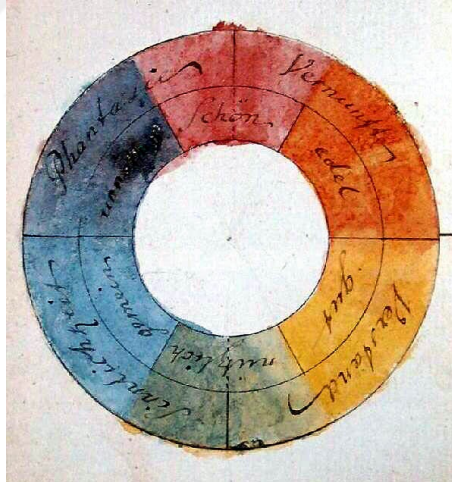
Olabildiğince karartılmış bir odanın kepenginde çapı yaklaşık üç inç olan, daire şeklinde bir delik açılmış olsun ... güneş delikten içeriğe beyaz bir kâğıdı üstüne düşün ve arada belirli bir mesafe bırakarak, aydınlatılan yuvarlağa gözlerimizi ayırmadan bakalım. Ardından deliği kapatalım ve odanın içindeki en karanlık yere doğru bakalım, önümüzde yuvarlak bir görüntünün havada asılı durduğunu göreceğiz. (Crary, 2004)

Görme ilk defa *obscura*'nın içinde oluşan, ani, geçici ve birebir doğa kopyası olmak yerine, ortaya çıkması zaman alan, belki üzerinde düşünülen, gözleme dayalı bir eyleme dönüşür. Bu yeni keşfin neticesinde, zihinde bir *afterimage*²⁰ oluşmuştur. (Şekil 3.17)



Şekil 3.17: *Afterimage* deneyi için bir görsel. Bu imaja bir süre bakan kişi gözlerini kapattığında pembe arka plan üzerinde yeşil bir çizgi görmektedir. Buna benzer deneyler zıt renklerle çeşitlendirilebilir.

Goethe aynı deneyin devamında, sarı rengin önce kırmızılaştığını sonra da tamamen maviye döndüğünü belirtir. (Şekil 3.18) Bu keşif izleyicinin mekâna bağlı deneyiminin yıkılıp, "gözlemci"nin ortaya çıkışına dair yeni bir örnektir. Aynı görüntünün, her bireyin "belli bir süre içindeki" deneyimi sonucu zihindeki imgeyi oluşturması, "özel görme"nin de keşfi olur. (Crary, 2004)



Şekil 3.18: Goethe'nin renk çemberi, 1809.
Mavi kısma uzun süre bakan kişi kırmızı-turuncu, sarı kısma bakan ise gözlerini kapattığında mavi-mor rengi görmektedir. [Url-24]

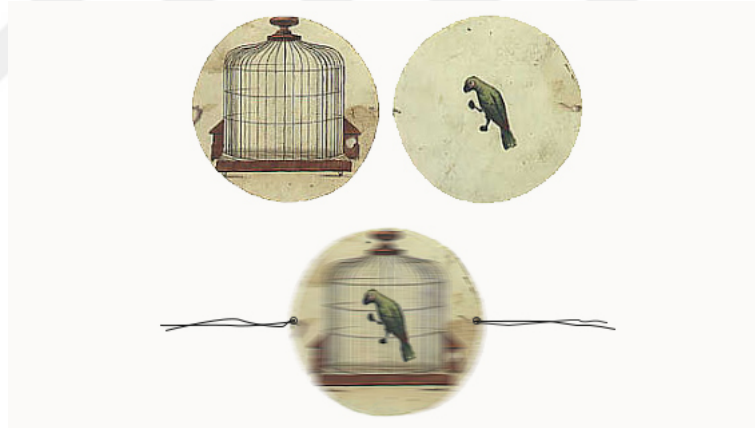
Perspektifin mutlak doğru kabul edildiği Descartesçı geometrik sistem, yerini fizyolojik görmeye bırakmıştır. Tüm deneyimin merkezinde artık insanın bedeni ve zihni yer almaktadır. Ancak zihindeki bu görme Camillo'nun tiyatrosu gibi sadece

²⁰ *Gözlemcinin Teknikleri*'nde (2004) *afterimage* terimi *art-imge* olarak çevrilse de, tezde bu haliyle kullanılmıştır.

3.3.4 Stereoscope ve makine-bedenler

“Özel görme”nin beden merkezli oluşundan daha dikkat çekici yanı, izleyicinin *camera obscura*’dan kurtulup özgürleşirken, bu sefer de makine tarafından tekrar ele geçirilmesidir. (Crary, 2004) 19. yüzyıl başlarında ortaya çıkan çeşitli “icatlar”, eğlence veya başka amaçları dışında insan-makine bütünleşmesinin örnekleridir. Marx’ın yorumuyla bu icatlara *tool* [araç] yerine, insanı kullanan makine demek daha doğrudur. Tabi ki bu birliktelik halinde “zaman” en önemli yardımcıdır. İnsanın zihninde bakma eyleminden çok sonra oluşan *afterimage* ve görme, bu makinelerin temel çalışma prensibini oluşturmaktadır.

Dr. John Paris’in, 1825 yılında ürettiği *thaumatrope*²², iki tarafında farklı görseller bulunan diskin kullanıcısı tarafından döndürülmesiyle zihinde tek bir imgeyi oluşturmaktadır. (Crary, 2004) (Şekil 3.20) Oluşan bu görüntü, gerçeklik tartışmasının sınırlarını genişleterek, doğanın kopyası yerine ona eklentilerek yaparak yeni bir yanılsama yaratmaktadır.

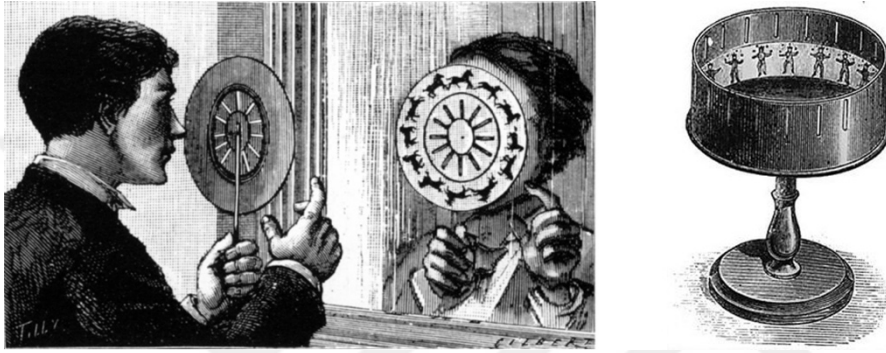


Şekil 3.20: *Thaumatrope* örneği. İki tarafında farklı görseller bulunan disk, ip yardımıyla çevrildiğinde kafes içindeki bir kuşun görüntüsü oluşacaktır.

Yüzyıllarca doğayı birebir resmetme peşinde koşan sanatçı ile zenginlik göstergesi olarak gerçeğe en yakın halleriyle yağlı boya tabloları duvarlarına asan özne (Berger, 2013) nesne ile algıyı birbirinden tamamen uzaklaştırarak (Crary, 2004) farklı bir görme biçimi geliştirmiş olur. Artık çeşitli manipülasyonlarla istediğini görmek ya da göstermek niyetindedir.

²² *Gözlemcinin Teknikleri*’nde (2004) *thaumatrope*, “mucize çevirici” olarak çevrilmiştir.

Farklı bir sınır meselesini ortaya çıkaran *phenakistiscope*²³ ise sonrasındaki birçok makinenin de başlangıcı olmuştur. (Şekil 3.21) Elde tutulan diskin üzerindeki görseller *punctum* benzeri bir delikten bakılarak aynadaki yansıma sayesinde görülebilirken, daha geliştirilmiş hali olan *zoetrope* ise uzaktan deneyimlenir ve kalabalıkları eğlendirmek için yapılmıştır. Deleuze’ün *Foucault* metninde belirttiği gibi “makine her şeyden önce sosyaldir”. (Crary, 2004) Dolayısıyla *zoetrope*’un kullanıcısı için makineyle bütünleşik bir öznenen söz edilemese de sinemaya giden yolda önemli bir kitlesel deney olduğu aşikârdır.



Şekil 3.21: *Phenakistiscope* (solda) ve *Zoetrope* (sağda) örnekleri. [Url-25]

Makineleşen özne, mekândan bağımsızlığın en önemli sonucudur. Her makinenin kendine özgü çalışma prensibi olmakla birlikte *kaleidoscope* ve *stereoscope*, öznenin dış dünyayla olan bağına minimuma indirmektedir. Galerinin bağlamı ile sinema salonunun karanlığına eş değer izole ortamlar yaratan bu aygıtlar, göz veya başın etrafına tamamen yerleşerek özneyi hem kendisi hem de yeni bir gerçeklikle baş başa bırakır. (Şekil 3.22)

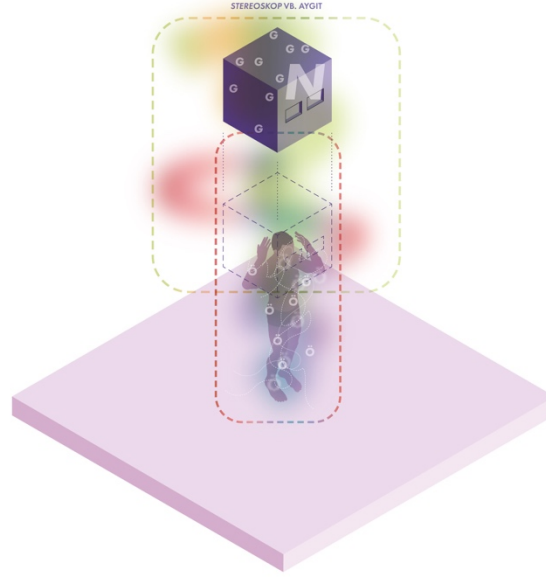
Stereoscope (Şekil 3.23), 19. yüzyıldaki imge üretimi konusunda fotoğrafla eş değer öneme sahiptir; fotoğrafik görüntü bu aygıt aracılığıyla deneyimlenmektedir.²⁴ Crary'e (2004) göre 19. yüzyıldaki hiçbir temsil biçimi, gerçek ile optik olanı bu kadar yan yana getirememiştir; Charles Wheatstone'un bu aygıtın icadı yine resmin eleştirisiyle ilişkilendirilir. Ona göre resim o zamana kadar hep uzakta olanı temsil edebilmiştir,

²³ *Gözlemcinin Teknikleri*'nde (2004) “aldatan görüş” olarak çevirisi yapılan *phenakistiscope*, Belçikalı bilim insanı Josaph Plateu tarafından icat edilmiş olsa da İngiliz matematikçi Peter Roget’in bir çitin dikey çubukları arasında görülen trenin yarattığı yanılsamaya dair gözlemleri sayesinde gelişir. Roget’in gözlemine göre tekerlekler geriye doğru, bazen de duruyor gibi görünmektedir. (s. 119)

²⁴ *Gözlemcinin Teknikleri*'nde (2004) *stereoscope* optik yanılsamalar, renk kuramı, *afterimage* ve görsel fenomenler üzerine yazan Charles Wheatstone ve Sird David Brewster ile ilişkilendirilir. (s. 130)

stereoscope sayesinde özne ile arasındaki mesafeyi kaldıran nesneye "canlılık" ve "dokunulabilirlik" özellikleri verilmiş olur. Bu yaklaşma, izleyicinin aksiyona dahil olabildiği canlı performanslar ve *continuous shot* [kesintisiz çekim] yöntemiyle yine canlı bir performans hissini oluşturan filmlerde ortaya çıkacaktır.

Aygıt fiziksel mekândan [M] bağımsızdır. Gerçekte [G] var olmayan bir görüntü, "zihinde" üretilir. Özne [Ö] iç içe olduğu nesnenin [N] görüntüsünü "öznel" olarak deneyimler. *Aura* deneyimi için [AD] gerçekliğe dair referanslar yerine "görünmeyeni görünür kılan" bir aygıt yeterlidir.



Mekânın Öğretisi: "Bakış Makineleri"

Şekil 3.22: Özneye bütünleşen bakış makinelerinde *aura* deneyimi.

Çeşitli bakış makinelerinin ardından 1800'lerin sonlarında ilk film denemeleri perdeye yansıtıldığında, özne ile makine son defa birbirinden ayrılır. 21. yüzyılda izleyici hala sinema salonunda oturur halde olsa da değişen sadece çekim teknikleridir.



Şekil 3.23: *Stereoscope* örneği. [URL-26]

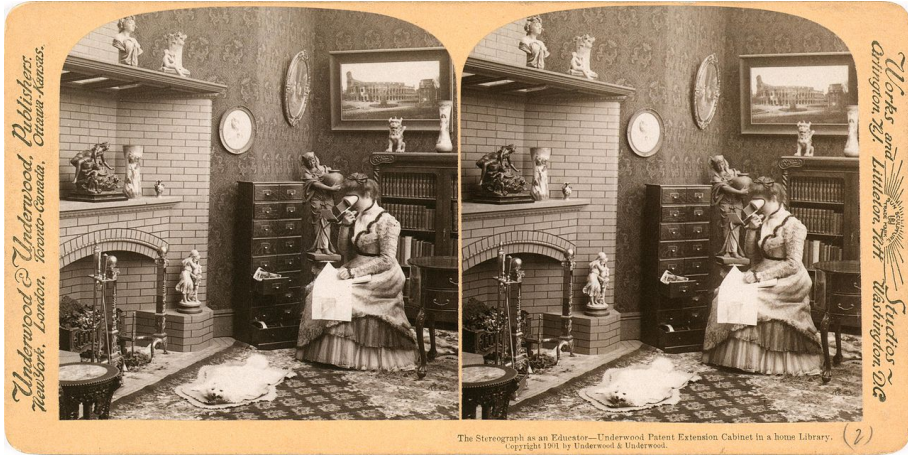
Bu dönemde “sinema” seyircisinden bahsedilemez; özne panayır atraksiyonların, müzikhollerin, kukla gösterilerinin seyircisidir. (Bonitzer, 2013) Ayrıca Lumière’ler ile Méliès’in sabit kameralı ilk filmleri, *stereoskop* gibi hala tek görüş açısına sahiptir. Bonitzer’e göre öznenin esas özgürleşmesi montajı keşfeden Griffith ve sonrasında bunu “yakın çekim”lere uyarlayan Eisenstein ile olacaktır; yeni entelektüel göz, klasik perspektife göre işlemez, artık optik değil *haptic* [dokunsal] bir göz söz konusudur.



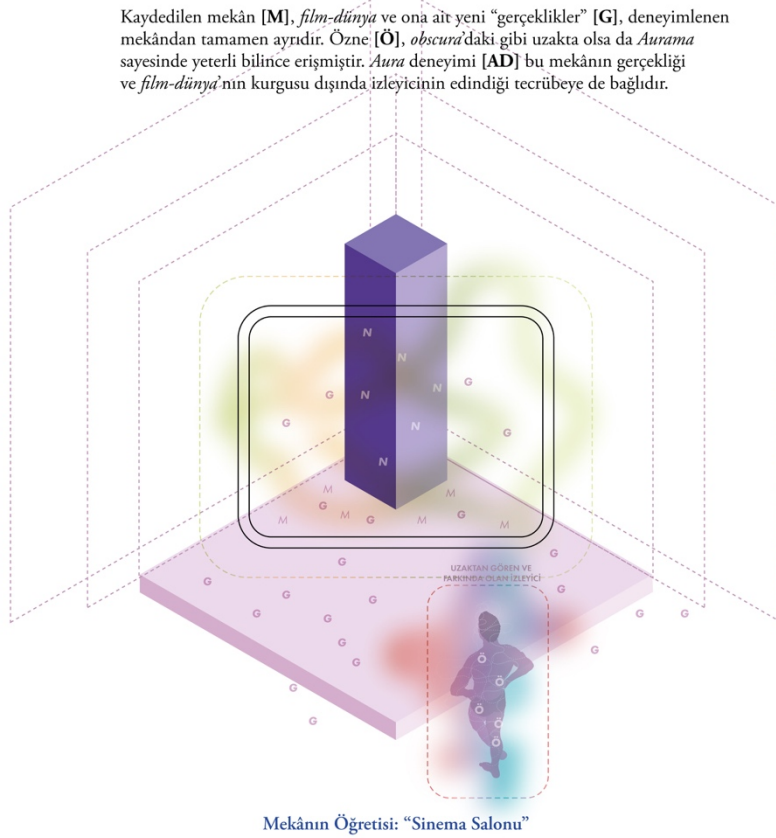
4. AURA’NIN TRANSFER ARACI OLARAK AURAMA

Kült imgenin çevresinde şekillenen, ritüellerle dolu sabit mekândaki görme deneyimi, Goethe’nin bireyi merkeze alan fizyolojik keşiflerine kadar birçok değişime uğrar. *Camera obscura* içinde kendi halinde ama uzama da hala mahkûm olan izleyici, öznel görmenin ardından mekândan soyutlanırken çeşitli bakış makinelerine bağlanmıştır. Zaman ilk defa görme ve dolayısıyla *aura* deneyimine dahil edilse de film kamerası insan-makine ilişkilerini seri bir şekilde değiştirip duracaktır. Bu süreçte Benjamin’in *aura* tanımındaki önceliklerinden olan ortamın ve nesnenin buradallığına görüntü üreten kurgu-mekânlarda ihtiyaç duyulmamakta, *Aurama* özne (beden), nesnelerin görüntüsü ve kurgu-mekânın kayıt tekniklerine (*sinemateryaller*) bağılı hale gelmektedir.

Bu ilişkideki iki aygıt da izleyiciyi ilgilendirir; aksiyonun kaydını alan kamera ile bu kayıtlı görüntüyü ona ulaştıran başka bir aygıt olarak ekran ya da yansıtıcı ekipman. Öznenin *sinemateryaller* ile olan mesafesi ve arada kalan beden, tarih içinde farklı şekillerde yorumlanmıştır; kült imge ile ilgili anlatımlarda Eco için kilise yüzeyi kullanıcısından uzakta bir sınır belirtirken (Artun, 2014), Descartes’ın kartezyen sistemi de imge ile özne arasındaki mesafeye dikkat çeker. (Panofsky, 2013) Yeni görme biçimleri üreten çeşitli icatlardan (Şekil 4.1) çok sonra, sinemayla birlikte izleyici tekrar makineden uzaklaştırılmış (Şekil 4.2) hareketli imgenin yansıtılan bir yüzeydeki (günümüzde sinema salonları, TV ekranı vb.) seyrine geri dönmüştür. (Crary, 2004) Sinema açısından, aygıt ile olan bu mesafe neredeyse bir yüzyıl değişmese de üç boyutlu gözlükler ve VR teknolojileri *afterimage* kavramını yaşatan ilk icatların (*thaumatrope*, *zoetrope* ve *stereoskop* gibi) çalışma prensiplerini tekrar hatırlatacaktır. (Şekil 4.3) Ancak bu sefer aygıt, tek bir görüntü sunmak yerine teknolojiyi de kullanarak sonsuz sayıda içerik barındıracaktır.



Şekil 4.1: *Stereoscope*'u deneyimleyen bir kadına ait fotoğrafın *stereo card* olarak yeniden üretimi. [Url-27] Beden aygıtı bağlı, yanılsamadan oluşan ortam ise gerçek dünyadan tamamen soyutlanmış haldedir.



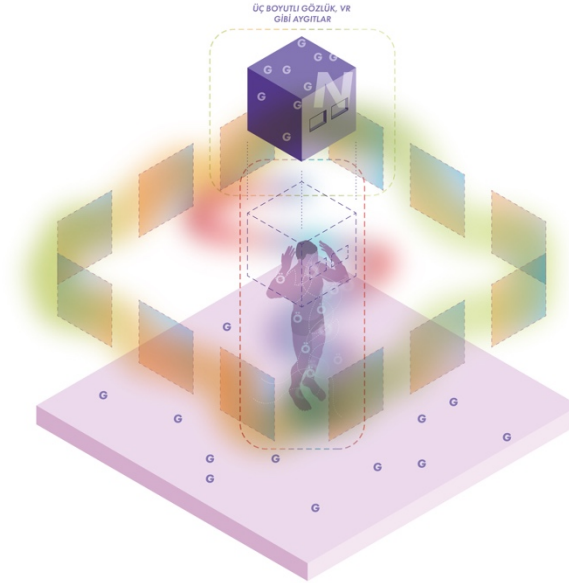
Şekil 4.2: Film karşısındaki izleyicinin *aura* deneyimi.

Bu bölümde *Aura Makinesi*, bahsedilen mesafelerin nasıl ortadan kaldırılabilildiğini ispat etmek için “çalıştırılmaktadır”.

Tezin iddia ettiği haliyle sinema, Benjamin’in *aura* deneyimi gibi çift yönlüdür, ancak model ile fotoğrafı çeken kişi arasındaki doğrusal ilişkiden (Benjamin, 2006) farklı

olarak, öznelen kitlesel görmeye doğru genişleyen, çeşitli üst üste [*superimposition*] ve yan yana [*transposition*] gelmelerle zenginleşen bir deneyim (Bonitzer, 2005) söz konusudur. Sinema oyuncusu, tiyatrodaki gibi izleyici tepkisinden elbet etkilenemez; buradaki özne-nesne birlikteliği daha çok fenomenolojik bir çıkarımla açıklanabilir. Bir film, sonsuz sayıda izleyicinin öznel görmesiyle birlikte yine sonsuz sayıda *film-dünya*'ya dönüşebilmektedir. (Frampton, 2013) Fenomenolojide nesneleri düşünen öznenin, bir anlamda onları nasıl “kendisine ait kıldığını ve sahiplendiğini” filmdeki deneyime benzeten Frampton, Merleau-Ponty’nin *Göz ve Tin* (2006) metninden alıntılar; “görmek, belli bir mesafeden sahip olmak demektir.” *Aurama* da bilincin dünyayla ve nesneyle iç içe geçişini, bir bedene dahil oluşunu ve çevresiyle birlikteliğini (Merleau-Ponty, 1964) önemseyerek fenomenolojiye yakınlaşır.

Aygıt fiziksel mekândan [M] bağımsızdır. İçerik sonsuz sayıda yapay gerçeklik [G] dışında mevcut mekâna yapılan eklentilerden de oluşabilir. Özne [Ö] sinemanın aksine nesnenin [N] görüntüsü ile tekrar iç içe geçmiştir. *Aura* deneyimi [AD] sinema gibi gerçeklikten bir parça barındırır.



Mekânın Öğretisi: "Arttırılmış Gerçeklik"

Şekil 4.3: Arttırılmış gerçeklikte tek bir aygıt ile farklı *aura*'ların deneyimi.

Crary’nin (2004) ve Benjamin’in (2008) modernite üzerine eleştirileri öznenin içinde bulunduğu çevre ile bu çevredeki deneyiminin hızı üzerinde ortaklaşırken, Bonitzer de aynı şekilde sinemanın durup düşünecek vakit bırakmayan hızından bahseder. Buna karşın sinema deneyiminin öznel veya nesnel anlatımı net değildir. Bazin’in “zamansal nesnellik” olarak kavradığı sinemayı, Frampton hem öznel hem de nesnel bir mecra olarak tanımlar; öznellik ve kitlesellik hep iç içedir. Film kuramcısı Jean Epstein da

özellikle kamera açıları ve sahneye koyma yöntemleri üzerine düşünürken, öznel ve nesnel bakış açılarının tek bir bütün olarak verilebileceğini öne sürer. (Frampton, 2013) *Aurama*, sinemanın bahsedilen hızı karşısında filmin kitle tarafından anlaşılmasını kolaylaştırırken öznel ve nesnel çıkarımları birlikte sunmaya çalışır.

Hız ve zamanla ilgili bu farkındalık filmin teknolojisine yani kurgu-mekânı kaydeden aygıtı dikkat çeker. Peki aygıtın kendisi ne derecede *Aurama*'yı etkilemekte veya ona benzemekte, sınır tartışmasını hangi açılardan çözümlemektedir? Yönetmenlerin klişeleşen kamera açılarına aşına olmak, bir süre sonra izleyiciye öznel değil nesnel yorumlar yapma yeteneği kazandırabilir mi?

4.1 Sınırdaki Aygıt

Pozisyonu ve yarattığı sınırlar (kadro) gereği film kamerası, *Aurama* için her zaman önem teşkil etmektedir. Yine de bu alt bölümde amaç hem kamera hem de çeşitli teknik aygıtların, kendisini ne derecede gizlediği veya tam tersine hissettirdiğiyle alakalıdır. Aygıtla ilgili farkındalık durumu genellikle onun hareket kabiliyetleri ile başlar. 1930'ların sonuna kadar sabit ve ağır film kamerası, mekânı hala bir tiyatro sahnesi gibi perspektif içinde gösterirken, sonrasındaki taşınabilir ve küçülen versiyonlarıyla, görüntü kameramanın hareketi sırasında da kaydedilebilir hale gelmiştir. Gündelik hayatın, işlenmeden izleyiciye sunulduğu bir iki dakikalık ilk filmler²⁵ (Şekil 4.4) belgesel niteliği taşıdığından (Frampton, 2013) kurgu-mekân olarak kabul edilemese de hem kamera pozisyonu hem de gerçek-yanılsama ayrımı açısından tartışmaya dahil olur.

Lumière'lerin filmi için Bonitzer (2005) üzerlerine hızla gelen trenin ekranın solundan geçip gittiğini gören izleyicilerin tedirginliği ve gerçekliği sorgulayışlarından bahseder. Aynı film yaklaşık 120 yıl sonra yapay zekâ sayesinde 4K çözünürlüğe yükseltilmiş, bire bir doğa kopyası olan *actuality film*'de bile görünmeyen gerçeklik *Aurama*'nın yaptıkları gibi görünür hale getirilmiştir; artık insan yüzleri ve çevre

²⁵ Belgelele yakın ve kurgusal olmayan bir tür olarak *actuality film*, gündelik hayattaki çeşitli etkinliklerin, insanların ya da nesnelerin kayıtlarından oluşur. Sinemanın ilk örneklerinden olan bu tür, 1903 yılında zirve noktasına ulaşmış, Edison ve Biograph şirketleri bir yılda 351 adet film patenti almıştır. [Url-30]

rahatlıkla algılanabilir haldedir. (Şekil 4.5) Yine de teknolojiye rağmen *film-dünya* ile gerçek dünyanın ne derecede sunulacağı, kurgusal tercihlere bağlı kalabilir.



Şekil 4.4: Auguste ve Louis Lumière'e ait ve ilk filmlerden biri olan *L'arrivée d'un train à La Ciotat*, 1895. [Url-28]



Şekil 4.5: *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (1895) filminin, yapay zekayla 4K çözünürlüğe yükseltilmiş halinden ekran görüntüsü, 2020. [Url-29]

The Truman Show (1998) doğumundan bugüne devasa ve sentetik bir kubbe (şehir set) içinde yaşayan ve gizli kameralar aracılığıyla 7/24 takip edilebilen Truman Burbank'i (Jim Carrey) anlatır. Filmin gerçek izleyicisi, filmdeki karakterler gibi kurgusal *Truman Show*'u da izler vaziyettedir. Sabit ve çoğunlukla yukarı köşelerdeki veya çeşitli objelerin içindeki konumuyla kamera hem kendisini hissettirir hem de mekânın set oluşunu film izleyicisine sürekli belli eder. Burada sabit ama basit perspektifli bir kurgu-mekân kaydından bahsetmek yanlış olur. Daha ilk dakikalarda yukarıdan düşen bir sahne ışığı (Şekil 4.6) film setinin varlığını ispatlar niteliktedir ancak daha da önemlisi karakteri, filmin tamamına yayılacak bir şüpheyi düşürmesidir.



Şekil 4.6: *The Truman Show*, 1998, 03'57'' anından ekran görüntüsü. Bir sahne ışığının gökyüzünden düştüğü ve karakter tarafından ilk defa görüldüğü an.

Kamera bu sahnede bir *prop* [sahne malzemesi] olarak kullanılsa da filmde *Aurama*'yı aktive eden ilk *sinemateyaller*'den biridir. Sahne malzemesi aynı zamanda özelleşerek Barthes'in *punctum*'una da yakınlaşmış, ekranı delip izleyicisine ulaşmıştır.

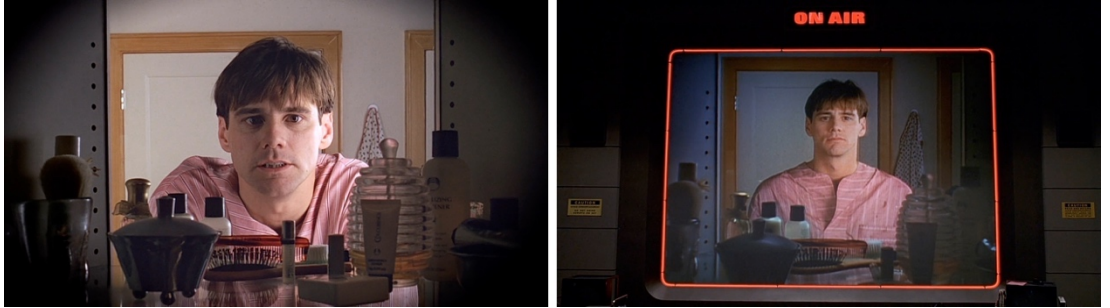
The Truman Show'da film kamerasıyla, televizyon şovunu kaydeden “kurgusal” kameralar sürekli birbirleriyle iç içe geçerek sınır tartışmasını farklı bir noktaya taşır. Neredeyse hiçbir sahne Truman'ın gözünden seyredilmez, her şey planlanarak önceden yerleştirilmiş 5000 aygıt aracılığıyla izleyiciye aktarılmaktadır. (Knox, 2010: 4) Truman'ın bakış açısı, onun sahte bir dünyada yaşadığını anlamasından sonra görülmeye başlar. Teorisyen Epstein'in hem izleyiciden hem de yönetmen ve kameramandan ayırdığı “kendine ait, ayrı bir mekanik göz” olarak kamera tanımı, (Frampton, 2013) *The Truman Show*'un iç içe geçmiş kadrajlarını tanımlar niteliktedir. Kitlel medya eleştirisi olarak film, televizyonun ve onun sanal dünyasına karşı film kamerasını esas “gerçeklik” olarak sunar. (Knox, 2010: 9) Sanki *film-dünya*, gerçek dünya gibidir; esas yanılsama TV ekranındaki görüntülerdir. Tam da bu yüzden filmin açılışı TV programının kurgusal yapımcısı Christof'un (Ed Harris) açıklamalarıyla başlar ve izlenenin *film-dünya*'ya ait bir yanılsama olduğu baştan söylenmiş olur. *Aurama*, Truman'ın etrafındaki yapaylığı inşa ederken, film kamerasını da daha önemli bir pozisyonda tutmaktadır.

Aurama, kurgunun kendi içinde bile “gerçeklik” ve “yanılsama” arasındaki sınırla alakalı ipuçları bırakır. Truman'ın *film-dünya*'da girmemesi gereken mekânlardan birine girerek, set ekibini hazırlıksız yakaladığı ve kendisini kaydeden kameraları gördüğü sahne bunlardan biridir. (Şekil 4.7) Bu sahnenin bir yandan *punctum* gibi

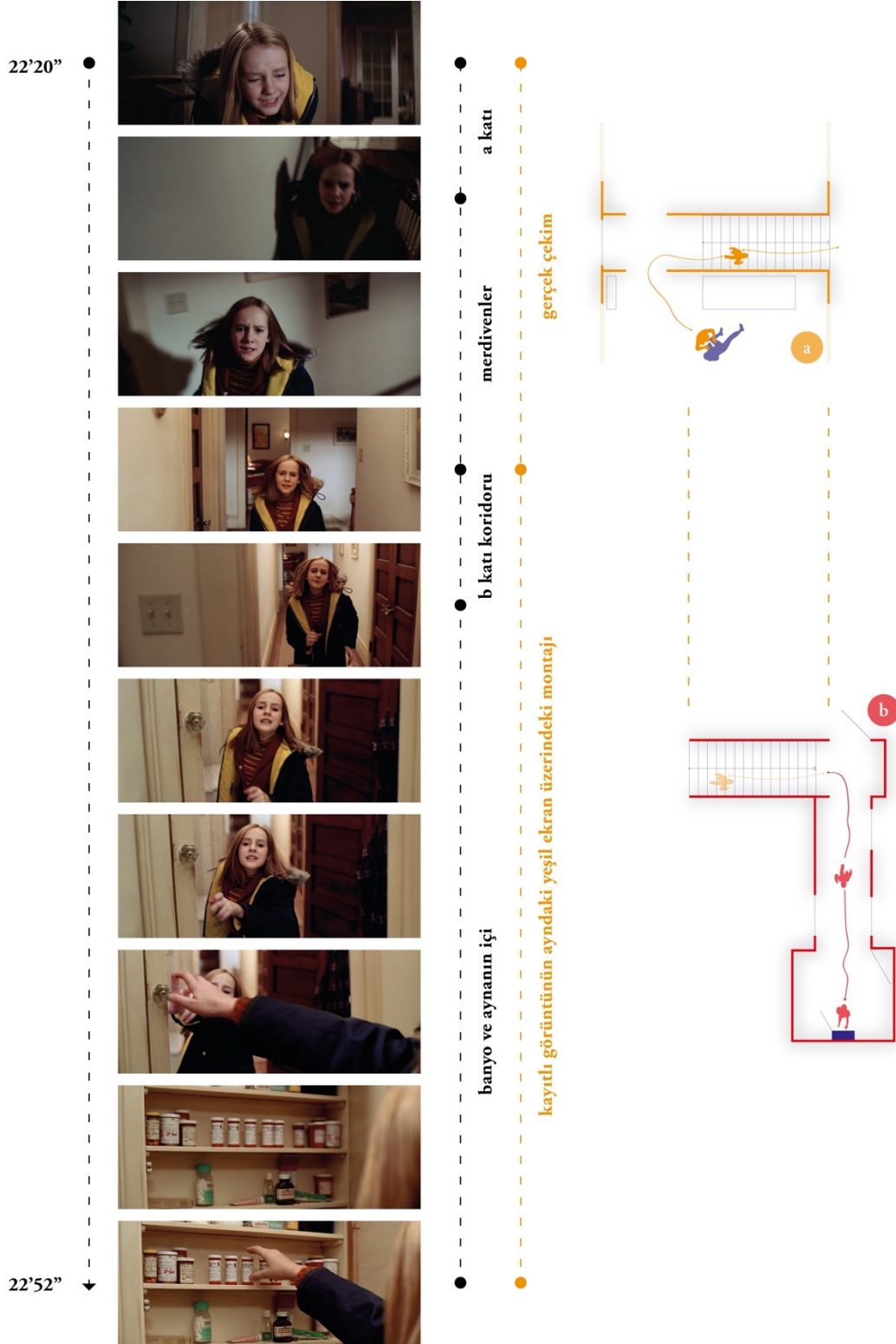
çalıştığı da söylenebilir; gerçeklik ile yanılsama arasında bir yarık açılmıştır. An, yine Truman'ın bakış açısından verilmiştir. Kendisi de bir *sinemateryal* olan Truman bile *Aurama* sayesinde *film-dünya*'nın sınırlarına erişmiş olur. Karakterin simülasyonda olduğuna dair bilinçlilik durumu film boyunca artarak devam eder; onun kendi kendine konuştuğunu sandığı ilk dakikalar ile filmin ikinci yarısında aynaya *Merhaba!* deyişi arasındaki bilinç bambaşkadır. (Şekil 4.8) Bu sahnelerde ayna ortadan kaybolarak kurgu karakter ile filmin izleyicisi arasındaki sınırı da kaldırır. Oyuncunun şüphelendiği dış dünyaya mı yoksa gerçekten filmin izleyicisine mi seslenmekte olduğu belirsizdir. (Knox, 2010: 12) Özetle *Aurama*, kimi zaman kurgu içinde kimi zamansa filmin izleyicisine sınırla alakalı ipuçları bırakmış olur. *Sinemateryal* (ayna) ile kadrajın bir araya gelip *Aurama*'yı çalıştırdığı bu an, Devlin'in canlı kurgu-mekân olan *Macbeth*'teki ayna kullanımından (Şekil 2.8) daha gizlice yapılmaktadır.



Şekil 4.7: *The Truman Show*, 1998, 33'52'' anından ekran görüntüsü. Truman'ın, içinde yaşadığı setin arkasını görebildiği ilk an.



Şekil 4.8: *The Truman Show*, 1998, 02'15'' (solda) ile 70'20'' (sağda) anlarından ekran görüntüleri. Banyodaki aynanın ardından, gizli kamerayla kaydedilen karakterin iki farklı bilinç durumu.



Şekil 4.9: *Contact* [Mesaj], 1999, 22'20" ve 22'52" arasından ekran görüntüleri ile kamera hareketini gösteren diyagram.

1999 yapımı *Contact* da kamera ve aynanın birlikte kullanımıyla mekân içinde mekân üretir. Kameraya doğru koşan karakter aynayı tuttuğunda, izleyici tüm sahneyi bu aynanın içinden seyrettiğini düşünür. Sonrasında alt kattan başlayan çekimin

mümkünatını sorgulayarak bir kafa karışıklığıyla kalır. Halbuki yapılan, gerçekten de kameraya doğru koşan karakterin mevcut kaydının, aynadaki yeşil ekrana monte edilmesidir. (Şekil 4.9) *Aurama* çekim sonrası efektlerle *film-dünya*'nın yaratımına katkı sağlamış olur.

Farklı mekânlar, fotoğrafların üst üste bindirilmesine [*superimposition*] benzer ancak daha verimli bir yöntemle, filmin tek sekansına sığdırılmış olur. Bu durum, *Aurama*'nın çalışabilmesi için gerçeğin olduğu gibi kaydının gerekliliğini sorgular; şüphesiz herhangi bir filmdeki *sinemateryal*, Griffith ve Eisenstein'ın montaj tekniğininin kullanıldığı üretimlerindeki gibi görünenden daha fazlasını barındırmaktadır.

The Truman Show'un (1998) alışıldık, sabit ve gizli kameraları ile *Contact*'ın (1999) kendini unutturan aygıtı, 2014 yapımı *Birdman*'de âdeta bir kişiliğe bürünür. Sahne ardındaki odasında, havada süzülür pozisyonda izleyiciyi karşılayan Riggan Thomson'ın (Michael Keaton) iç sesi, filmin açılışında mekânı doldurur. (Şekil 4.10) Bu ses karakterin egosu, kişiliği, travmaları ve bilinç dışı davranışları gibi çeşitli arketiplerini yansıtan *psyche*'si [tin] rolündedir. (Mourad, 2015: 506) Tüm filmde kendini hissettiren kamera-kişiliğin hareketleri, Riggan'ın odasından sonra St. James Theatre'ın sahne arkasındaki yürüyüşlerinde de devam eder.



Şekil 4.10: *Birdman*, 2014, 01'53'' anından ekran görüntüsü, açılış sahnesi (solda); 03'55'' anından ekran görüntüsü, Riggan'ın yürüyüşlerine eşlik eden kamera pozisyonundan bir örnek (sağda).

Karakterin tinine ait bir labirenti andıran ve film boyunca tekrar eden bu yürüyüşlerde (Mourad, 2015: 505) bir ego temsili olarak kamera, hareket ve sesiyle çoğunlukla Riggan'ın arkasından ona eşlik etmektedir.

1927'de açıldığında dar mekânlarıyla eleştirilen St. James Theatre, karakterin ruhsal bunalımı için gerekli sıkışıklığı sağlarken, set ekibini de yaratıcı çözümlere zorlar. Tiyatro programlarının ertelendiği bir aylık kısa dönemde çekilen bu sahneler,

öncesinde başka bir stüdyoda prova edilmiş, mekân planı üzerinden tüm kamera pozisyonları, açılar ve rotasyon planlanmıştır. (Ahi & Karaoghlanian, 2015) *Aurama*'nın *Birdman*'deki atmosferi yaratmak için kullandığı “hareket” bir çeşit hikâye anlatıcılığına da dönüşür. *Rear Window*'da (1954) nesnelere bağlı anlatıyı sessizce sunan Hitchcock yerine İnârritu, kimi zaman konuşan kimi zaman da karakterlerin mimiklerine oldukça yaklaşan dinamik bir kamera tercih etmiştir. Bu yakınlaşmalar sayesinde izleyicinin filme dahil oluşu da kolaylaşır. Halbuki Barthes'ın *Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik*'te (2017) sürekli vurgulağı haliyle “görüntüdeki anlam”, basın fotoğraflarında açıklama yazısına, reklam ve dergilerde kullanılan içeriklerde ise göstergeleri anlayan “bilgili bir göz”e bağlıydı. Buna karşın film kamerası, aynı anlamı birkaç küçük hareketle ve üstelik konuşmadan kurabilmiştir.

Epstein'ın Fransız sinemasındaki varlığından bahsettiği “bağımsız bir mekanik göz olan kamera”, Rus sineması için de Dziga Vertov'da karşılığını bulur:

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

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

Berger (2013) bu alıntıyı perspektif geleneğinde “gerçek” diye sunulan temsilin, yalanlar ve uydurulmuş kurallara dayandığını açık etmek için kullanır. Resim karşısında dünyanın merkezine konulan özne ve göz, fotoğraf ve sinema kamerasının kullanımıyla altüst olmuş, görünen, yeni anlamlar kazanırken bireyden çok “zaman”la ilişkilendirilmiştir. “Tablonun uzayı merkezci, ekranın ise merkezkaçtır” çıkarımı da resmin konumundaki değişimi desteklemektedir. (Bonitzer, 2005) Kamera sayesinde nesnede görünenden çok daha fazlasını keşfeden Berger, bu durumu Kübist resmin ortaya çıkışına da bağlar. Ayrıca kameranın kullanımıyla birlikte geçmiş, şimdi ve geleceğin farkındalığı, fotoğraflanan an ve mekâna “en azından bu vardı” diyebilen Barthes'ı (2011) da hatırlatmaktadır.

Aygıtın kazandığı bu “öznellik” sayesinde *Aurama* da sadece izleyiciye bağlı kalmak yerine *sinemateryal* kullanımlarıyla çeşitlenebilir hale gelmiştir. Dolayısıyla her film,

malzeme ve oyuncular dışında sahneye koyma yöntemleriyle de kendine has *Aurama*'lar barındırabilmektedir. Deleuze (2014) de kameranın farklılaşan hareketini yine Vertov üzerinden açıklar:

“Vertov’da hareketin aralığı algılanımdır, göz atmadır, gözdür. Ne var ki bu göz, fazlasıyla hareketsiz olan insan gözü değildir, kameranın gözüdür, yani maddenin içinde bir gözdür, maddenin içinde olduğu haliyle, bir eylemin başladığı noktadan tepkinin olduğu noktaya kadar genişleyen, ikisi arasındaki aralığı dolduran, evreni baştan başa kat eden ve aralıkları ölçüsünde nabız gibi atan algılanımdır.”

Deleuze’ün sıklıkla bahsettiği ve zaman ile mekânın çakışmasından oluşan “aralıklar”, “bilinçli” denebilecek bir gözle kavranmakta ve aşılmaktadır. Bu durum, kendine has bir karaktere bürünebilen kameranın en az O’Doherty’nin bahsettiği “göz” kadar *Aurama*’yı çalıştırabileceğini doğrular. Ayrıca aygıtın zaman kadar hareketlerin de arasını dolduruyor oluşu, Merleau-Ponty’nin sinema için kullandığı “görmek, belli bir mesafeden sahip olmaktır” söyleminin de anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Nihayetinde *Aurama*’nın *Pozisyonlar diyagramı, versiyon 4*’te (Şekil 3.18) de bulunan, özne-nesne arasındaki doğrudan ilişki de desteklenmiş olur. Aygıtın hareket ve kayıt yeteneklerine bağlı tüm çıkarımlar, *Aurama* için de geçerlidir.

Gözlemcinin Teknikleri (2004) üzerinden okunan ve insan-makine birlikteliği ile sonuçlanan görme tarihi, “aura transferi” için aygıtın daha yararlı bir şekilde kullanımını ortaya çıkarmıştır. Görüntülenen şey (nesne, oyuncu ya da ortam) Benjamin’in *aura* için gerekli kıldığı haliyle şu an “burada” olmasa da kamera tüm anın içinde, yani “orada” bulunmuş ve *aura*’yı özümsemiştir.

4.2 Gerçek mi, Yanılsama mı?

Çoğunlukla sinemadaki gerçeklik-yanılsama dengesi üzerine kurulu *Kör Alan ve Dekadrajlar* (2005) metninde Bonitzer, aygıtın gerçekliğe karşı öznel ya da nesnel olma ihtimallerini sorgular:

Aygıtın gerçek karşısındaki nesnelliği sorusuna, bu "gerçek" in hileli niteliğine gerekçe göstererek cevap vermek her zaman mümkündür, bu da aygıtın göz boyayıcı işlevine gönderme yapar. Nesnelliği savunanlar da buna "gerçek" hileliyse suçun aygıtta olmadığı, aygıtın dürüstçe kayıt yaptığı ve tıpkı insan gözü gibi yanıldığı karşılığını verebilirler (elbette her şey "aygıt"tan ne anlaşıldığına bağlıdır). Nasıl sinemanın göz boyayıcı bir işlevi, Méliès tarafı varsa, belgesel bir işlevi, Lumière tarafı da vardır.

Bonitzer'in gerçekliği kıyaslamak için sürekli öne çıkardığı Lumière ve Méliès filmlerindeki ayrım, belgesel ya da *actuality film*'lerde bile kadrajın, Bazin'in kaş dediği gibi, mekânın sadece bir kısmını kaydedebiliyor oluşu sebebiyle yine kendisi tarafından çürütülecektir. Bununla birlikte Bazin ve Bonitzer gibi Frampton'ın (2013) da vurguladığı *film-dünya*'nın kendine ait kuralları ile Merleau-Ponty'nin (1964) “belli bir mesafeden sahip olunabilecek görüntü” olarak tanımladığı sinemadaki “farklı” gerçeklik kabullenilmiş durumdadır. Dolayısıyla sinemanın asla gerçeği olduğu gibi aktaramaması bir sorun olarak ifade edilmemekte, kameranın niyeti ve pozisyonuyla birlikte sahneye koyma yöntemlerinin bu konuda açtığı tartışmalar önem kazanmaktadır.

Bu sayede sinemadaki her tercih bir kurgu yaratmakta, *actuality film*'lerin de kurgu-mekânlara yaklaşmasına sebep olmaktadır. Ancak gerçekliğe görece daha yakın olan gündelik hayattan çekimleri ile belgesellerin *Aurama*'ya ihtiyaç duyması pek mümkün değildir. Bu kavramsal aygıtın çalıştırılabilmesi yanılısamalı bir ortamın varlığına bağlıdır; bu da ancak mekânın gerçek dünyadan kullandığı referansların takibiyle fark edilebilir.

Crary'nin (2004) *camera obscura* kullanımının bitmesiyle mekâna bağlı referanslardan soyutlanan “görme”, *sinemateryaller* ile aynı ortamda bulunmayan izleyici için hala gereklidir.

Gerçek dünyadan referansların kullanımı, *The Truman Show*'un (1998) izleyiciye açıkça gösterilen yapay dünyasında doğa kontrolüne dönüşür. Truman'ın sahte dünyadan kaçmaya çalıştığı kriz anlarında zirve noktasına ulaşan bu kontrol mekanizması, TV-film kamerası ayrımı dışında *Aurama*'yı çalıştıran en belirgin tercihlerdendir. İstendiğinde güneşin doğabileceği veya yağmur yağdırılıp fırtına çıkarılabilen (Şekil 4.11) bu sette, filmin sonlarına doğru mekân üzerindeki müdahale gücü açıkça belli edilir. *Aurama* sayesinde yaratılan yapay gerçeklik yine TV yönetmeni tarafından açık edilerek bozulmuştur. Böylece bir kez daha film kamerası ve Truman'ın gerçeği açığa çıkaran bakış açısı TV kamerasına karşı galip gelmiş olur. Ayrıca *The Truman Show*'daki doğa kontrolü, Eliasson'un *The Weather Project* (2003) işinden farksızdır; izleyici (veya enstelasyonu deneyimleyen özne) ortamın yapaylığına aldırmadan gerçekmiş gibi davranır.



Şekil 4.11: *The Truman Show*, 1998, 80'12'' (solda) ve 12'45'' (sağda) anlarından ekran görüntüleri. Kurgusal yönetmen Christof, kimi zaman setteki gündelik hayatı kontrol edebilmek, kimi zaman da karakter üzerinde baskı uygulamak için doğalmış gibi görünen aksiyonları kullanır.

Güneşin doğuşuyla birlikte oyuncular, yine *Aurama*'nın yarattığı gündelik rutinleri gereği başlangıç pozisyonlarına geri döner. (Şekil 4.12) Bazın'ın de dediği gibi sinema gerçekliği yansıtmak yerine kendine uygun yeni bir gerçeklik icat etmiştir. (Bonitzer, 2005) *The Truman Show*'da *film-dünya*'yı inşa etmek için kullanılan *Aurama*, tam tersine onu yıkmak ve dikkat edilmeyen doğa mekanizmasını görünür kılmak için tekrar çalıştırılmıştır.



Şekil 4.12: *The Truman Show*, 1998, 80'55'' anından ekran görüntüsü. Christof'un direktifiyle başlangıç pozisyonlarına geçen oyuncular.

Truman dışındaki tüm oyuncuların bu kontrol edilebilir hali, 2016'da başlayan *Westworld* serisinde *host* [ev sahibi] olarak adlandırılan robotların, her oyun senaryosunun başlangıcında belirlenen konumlarında yer almalarını ve döngü içinde her gün aynı komutları yerine getirmelerini andırır. Tema parkın kontrolünü elinde bulunduran ve Christof benzeri yetkileri olan Dr. Robert Ford (Anthony Hopkins) tarafından “*Freeze all motor functions*” [Tüm motor fonksiyonları durdur] ve “*Bring*

yourself back online” [Tekrar çevrimiçi ol] gibi basit komutlarla kontrol edilebilen *Westworld*’de gerçek-yanılsama ayrımını yapmak, *The Truman Show*’a kıyasla neredeyse imkânsızdır. Özellikle ilk bölümde, her sabah aynı pozisyonda uyanan karakterin bir robot oluşu veya bu sahnelerin her oyun başlangıcında karakterler için tanımlanan rutinleri ifade ettiği asla anlaşılamaz. *Aurama* insan-makine veya gerçek-yanılsama arasındaki bu belirsizlik durumu üzerine kurulmuştur. Belirsizlik arttıkça kusursuz robotların *film-dünya*’sında *aura* üreten *sinemateryaller*’e dair ipuçları da artmaya başlar. *Westworld*’deki *sinemateryaller* “sahneye koyma” yöntemleri yerine anlatısal özelliklere sahiptir; çevresinde uçuşan sinekten rahatsız olmayan bir karakterin artık robot olduğu anlaşılabilmektedir.

The Truman Show ile *Westworld*’ün dış dünyadan izole halde inşa edilmiş *film-dünya*’ları, mekânsal benzerlikleri dışında tüm yapay ortamın kontrolünü elinde bulunduran sistemlerle de ortaklaşır. Kurgusal *Seahaven* şehrini ay benzeri ofisinden kontrol eden Christof gibi robotların anlık takip edilebildiği hologram masa buna örnektir (Şekil 4.13) İnsan doğayı kopyalamak üzerine verdiği estetik mücadelenin neticesinde, makine ile önce birleşen ve sonra ayrılan serüveni, teknolojiyle sayesinde doğanın yine kendisinin kontrolünde üretimiyle sonuçlanmıştır.



Şekil 4.13: *The Truman Show*, 1998, 62’43’’ anından ekran görüntüsü (solda), *Westworld*, 2016-2020, birinci sezondan ekran görüntüsü (sağda).

4.2.1 Daha fazla anlam

Filmin kendi gerçekliğini yaratması kadar izleyici tarafından bu yeni düzenin yadırganmaması da önemlidir. *Back to the Future*’da [Geleceğe Dönüş] (1985) bir aracın zaman makinesine dönüşmesi veya tamamen kurgu ürünü *flux capacitor* [akı kapasitörü] teknolojisiyle bu işlevini yerine getirmesi olağan ise, *Westworld*’de tüm robotları kontrol eden bir karakterin de makine oluşunun keşfi normal karşılanabilir. Buna benzer *sinemateryaller*’in (nesne ve sahneler) izleyicinin merakını yüksek

tuttuğu açıktır; Eisenstein'ın filmin en önemli anı için tüm süreyi "altın oran"a göre hesaplaması gibi, Hitchcock'un da nefret ettiği "gerçekliği" yakın planlarla abartarak korku hissini arttırması, Bonitzer'in (2005) "heyecanların sistemi" olarak bahsettiği düzene örnektir. *Film-dünya*'nın izleyici tarafından kabullenışı, Frampton'ın (2013) hem *film-düşünme* kapsamındaki felsefi çıkarımları hem de *Aurama*'ya oldukça benzeyen *film-zihin* aracılığıyla olabilmektedir. Hareketli imgenin anlaşılmasını kolaylaştıran kavramsal bir filtre olarak çalışan *film-zihin*, aslında filmin kendisidir. Dolayısıyla *Aurama* da yeni bir icat değildir, zaten filmde hep var olmuştur. Frampton'ın bu kabulü neticesinde kamera veya yönetmen dışında filmin kendi kendine ürettiği "anımlar" da devreye girmekte, mekân ve nesne izleyiciye görünenden fazlasını ifade etmektedir.

Barthes (2017) "fotoğraf neyi aktarır?" sorusuna, ilk olarak "bire bir gerçeklik" cevabını verse de üç boyutlu mekânın düzleme aktarımı sırasındaki anlam artışından da bahseder. Ona göre görüntü odaklı tüm temsillerde "düz anlam" dışında, özne tarafından yorumlanmayı bekleyen bir de "yan anlam" vardır. Bu ikinci anlam, doğal veya yapaylıktan ziyade "kültürel" olarak tanımlanmaktadır ve Barthes'ın *Camera Lucida*'da tanımladığı *studium*'a yaklaşıır. (Yacavone, 2017)

Sinemadaki yan anlamlar veya göstergeler çeşitli sahneye koyma tekniklerinde kullanılsa da hem zaman hem de uzamı bozma / yeniden kurma kabiliyetiyle "montaj" ön plana çıkar. Deleuze (2014) montajı, "bütünü, 'idea'yı yani 'zaman'ın imgesini ortaya çıkarmak için hareket-imgelere dayanan işlem" olarak tanımlar ve *Sinema I: Hareket-İmge*'de *zaman-imge* kavramından bahseder. Montajın ve *close up*'ların [yakın çekim] ilk deneylerini ortaya koyan Griffith'den bu yana "bir organizasyon, organizma veya büyük bir organik birlik" (Deleuze, 2014) olarak tanımlanan hareketli imgenin kompozisyonu, Eisenstein ile yeni nitelikler kazanmıştır.

Eisenstein'ın montaj kuramındaki iki çıkarımı *Aurama* için önemlidir. İlki, filmin insan zihninin eylem ve davranışlarını yeniden yapılandığı kabulüdür. Sahnelerin birbiri ardına eklenmesi ve dolayısıyla "zaman"ın yeniden üretimi sayesinde özne, bu görüntüler üzerine daha çok düşünecek, ikinci anlamları keşfedecek ve "kavram yoğunluğu" içinden yeni çıkarımlarda bulunacaktır. Ayrıca Eisenstein *film-zihin*'de olduğu gibi kameranın, karakterin içine işleyerek aygıtı dair öznel veya nesnel ayrımını da kaldırdığını savunur. (Frampton, 2013) Crary'nin (2004) Goethe üzerinden ulaştığı fizyolojik ve "öznel görme", montaj kuramında da devam eder. Aynı

zamanda iki imajın birleşip daha önce hiç var olmamış bir görüntüye dönüşmesi, *stereoscope* gibi aygıtlar ile montajın tekniklerini birbirine yakınlaştırır. Eisenstein’a göre gerçek hayattaki deneyimin (referansların) bir forma dönüştürülmesi, filmdeki organik yapıyı tanımlar:

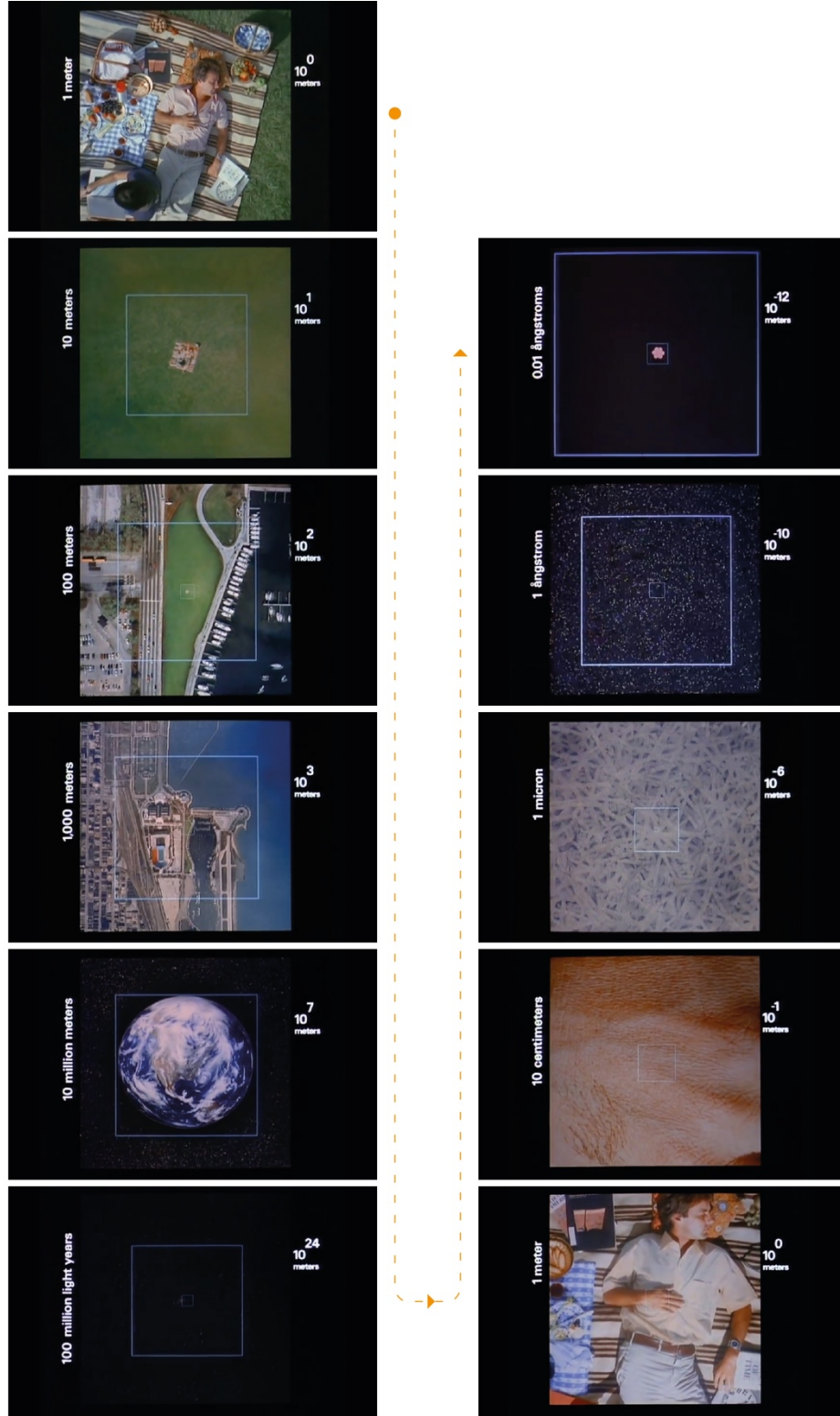
İstenilen imaj veya tema, seyircinin zihninde doğar, böylece seyircinin filmin "temasını" tamamlamayı güçlü bir şekilde deneyimlemesi sağlanır. Her film canlı bir organizmadır; imajları ve sesleriyle büyür, gelişir. Her seyirci farklı bir film görür çünkü filmin hayatı kendisini bilfiil değiştirmeksizin farklı algılamalara uyarlayabilir. Her film hem başka filmlerden hem de sinemada geçirilen birkaç saat boyunca ve bazen de sonrasında filmi seyredenlerin hayatını değiştirerek, etkileyerek ve bozarak bizzat seyirciden beslenerek ürer. Dolayısıyla her canlı-film-organizma bağımsız bir sanat yapıtı olarak (makinenin tersine) “kendisi için” var olur. (Frampton, 2013)

“Makine”nin, girdi ve çıktısı belli olan, kendi kendine gelişmeyen bir sistem olarak tanımı *Aurama* için ters düşse de Eisenstein’ın organik film fikri şunu özetler: *Aurama*’nın kendisi “nesnel” olmakla birlikte her izleyicide eşsiz ve “özel” bir deneyim oluşturmaktadır. Nihayetinde kameranın gerçeği mi yoksa yapayı mı kaydettiğine bakılmamaktadır.

Montajın *Aurama* üzerindeki diğer önemi, “özel görme”nin artışıyla alakalıdır. Eisenstein’ın organik sistemi üzerine düşünen Deleuze (2014) için zihinde oluşan imaj, üç farklı yönde hareket barındırmaktadır; imajdan kavrama hareket, kavramdan imaja hareket ve kavram olarak imaj. İlki iki bağımsız sahnenin birbiriyle çarpışması sonucu oluşan şok ve izleyiciyi zorladığı düşünme durumudur. Sonrasındakiler ise O’Doherty’nin müze ziyaretçisi; Bazin, Bonitzer ve Frampton’ın sinema izleyicisi için ortaya attığı bilinçli “göz”e benzetmektedir. İzleyici artık deneyimlerine başvurarak sahne üzerine yorum yapma yeteneği geliştirmiştir.

4.2.2 Çok yakınlaşmak

Montajın sağladığı yeni imkânlar dışında onu eleştirenler ve özellikle de Bazin, tekniğin varlığından rahatsız değildir. Hatta mekânın kadrajlandığı ilk anda bile, dışarıda bırakılanlar (dekadrajlar) sebebiyle montajın hep var olduğunu savunur. (Bonitzer, 2005) Dolayısıyla her yeniden üretim gerçek hayatta dair uzam ve zamanı kaydettiğinden, montajı da içermektedir.



Şekil 4.14: *Powers of Ten*, 1977, ekran görüntüleri. Özneden galaksiye genişleyen ve ardından en küçük atoma kadar detaya inen kadraj.

Onun eleştirdiği hem alakasız görüntülerin hem de yakın çekimlerle ölçeğinden saptırılan nesnelerin olduklarından bambaşka hale getirilmesidir. Bazın'ın tembellik olarak nitelediği ve Eisenstein, Hitchcock gibi yönetmenler tarafından tercih edilen

yakın çekimler, ona göre *Aurama* veya *film-zihnin* “görünmeyeni açığa çıkarma” amacıyla ters düşmektedir. Sonuçta *Aurama* fotoğraf odaklı okumalar neticesinde fark edilmiş ve Malraux’un *Hayali Müze*’yi oluşturmasına benzer niyetlerle ortaya atılmıştır.

Charles ve Ray Eames’in 9 dakikalık *Powers of Ten* (1977) filminde, gündelik hayattan bir piknik sahnesi her 10 saniyede, 10 kat daha geniş açıda kaydedilirken, alan-dışında gizlenen mekânlar görüntüye dahil olur. Kullanılan kare kadraj, görüntü genişledikçe ekranda bir çizgi halini alır ve Bazin’in “kaş” olarak tanımladığı kamera sınırlarını açığa çıkarır. (Şekil 4.14) Filmin ilk yarısı evrende tahmin edilebilen en uzak nokta olan yüz milyon ışık yılında sonlanır. Kamera, piknik sahnesine geri döndükten sonra ise karakterlerin yine o yıllarda bilinen en küçük atom parçasına kadar hareket etmeye devam eder. Film her nesnenin “ikinci anlam”ı ile çevresiyle olan ilişkisini, evrendeki ölçek ve konumlarını sorgulayarak anlamaya çalışır. (Schuldenfrei, t.y.)

Buna benzer ölçek farkları, montajın kullanılmadığı *actuality film*’lerde dahi bulunur. *L'arroseur arrosé* (1895) ile *L'arrivée d'un train à La Ciotat*’ta (1895) kamera sabit olsa da *sinemateryaller* (birinde bahçıvan, diğesinde ise tren ve yolcular) kadraj içinde uzak veya yakın planlar arasında pozisyonlarını değiştirmektedir. (Bonitzer, 2005)

Powers of Ten’dekine benzer bir çekim tekniğiyle plandaki bu denli yaklaşma *Dogville*’de (2013) kameranın marifetleri sayesinde başarılıdır. Filmin başlangıç sahnesinde kurgusal *Dogville* şehri, plan görünüşünde verilmektedir. Bir kutu oyunu ve içindeki karakterleri andıran bu ilk saniyelerin ardından kamera zemine doğru yaklaştıkça, *sinemateryaller*’in soyutlanmış evler ve canlı karakterler oldukları anlaşılır.

Kameranin düşeydeki yaklaşması, Thomas Edison’un evindeki radyoyla son bulur; karakterin nesneyle etkileşimi sonucunda kamera açısı değişir. (Şekil 4.15) Fotoğraf veya resim gibi temsillerin asla yapamayacağı bir teknikle film, iki boyutlu görüntüyü üçüncü boyuta çıkarmıştır. Oldukça büyük ve “gerçek” bir mekâna inşa edilmiş bu mahalledeki minimal çizgi ve nesneler, *Aurama* sayesinde izleyicide bir ev imgesi oluşturabilmek için yeterlidir. Ayrıca *Rear Window* (1954) ve *Birdman* (2014) filmlerinde *Aurama* tarafından hikâye anlatıcılığı ile görevlendirilen kameranın yerini, *Dogville*’in arada beliren başlıklarla bölümlere ayrılmış yapısında, klasik bir hikâye anlatıcısı ile sesi devralır.



Şekil 4.15: *Dogville*, 2003, 00'18'' ile 01'37'' arasından ekran görüntüleri.
Kameranın yaklaşması, karakterin radyoyu kapatışıyla son bulur.

Lars von Trier'in, 1995 yılında Thomas Vinterberg ile kaleme aldığı *Dogme 95 Manifesto*'nun kurallarına uygun olarak ürettiği filmlerde, yönetmen en az oyuncu kadar önemlidir; çekim fiziksel mekânda tamamlanır, ses veya ışığa sonradan müdahale edilmez, kamera her zaman yönetmenin orada olduğunu belli edecek şekilde elde tutulur. (Orr, 2004) *Dogville*'in başlangıçtaki yakınlaşma sahnesi için tavandaki birçok kamerayla elde edilen görüntüleri montajlaması dışında, filmin geneli bu manifestoya bağlı seyrederek. Sinemadaki bu benimseyiş *continuous shot*'larla [kesintisiz çekim] oldukça benzeşerek, filmi çekim sonrasında eklenecek "yapaylıklar"dan ve özne-nesne arasındaki sınırdan arındırmaktadır.

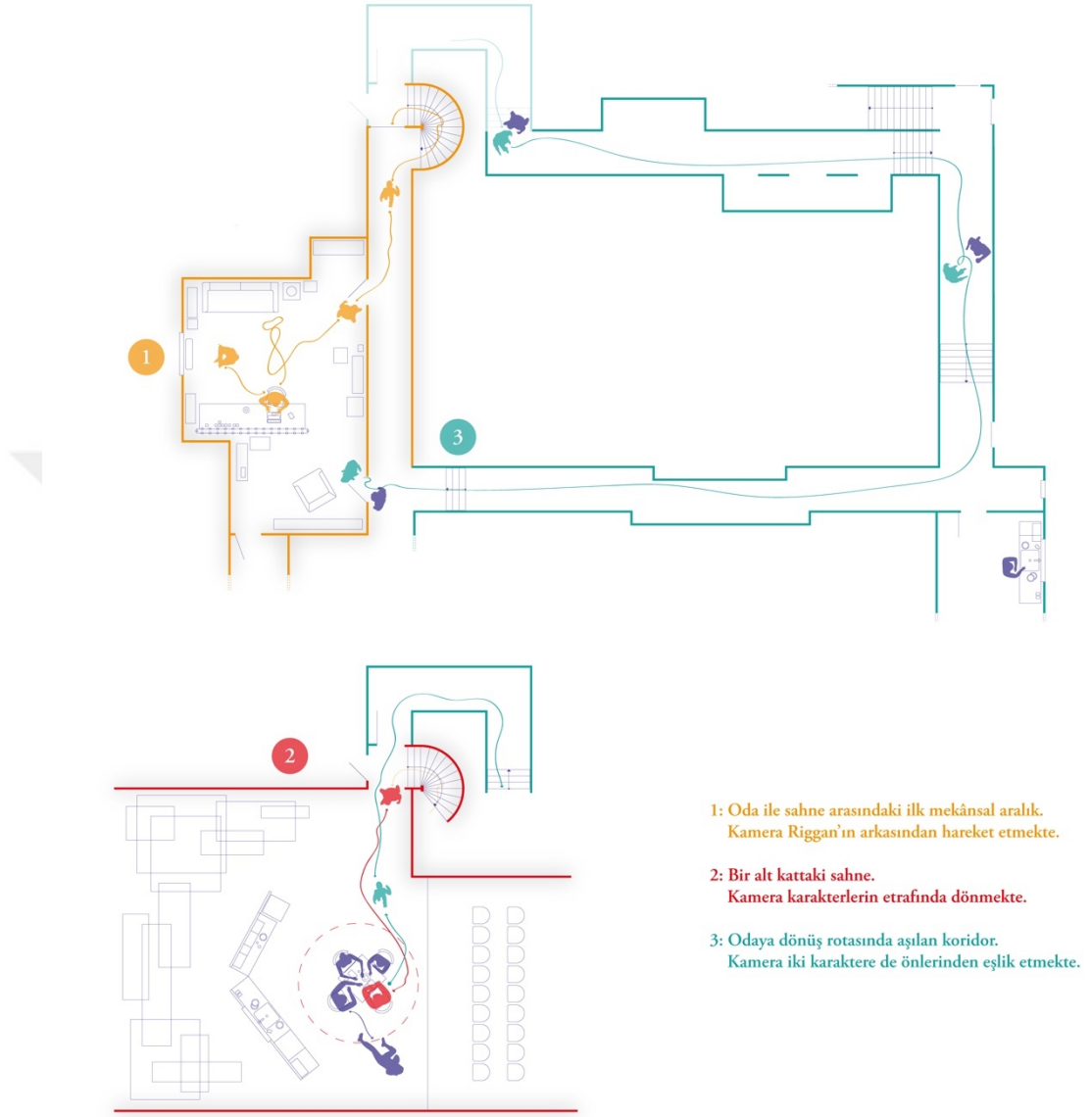
4.2.3 Kesintisiz çekim

Birdman'in (2014) açılış sahnesi, Riggan'ın odasından çıkıp St. James Theatre'in arkasındaki yürüyüşüyle devam eder. (Şekil 4.16) *Aurama* vesilesiyle karaktere bürünen kamera kadar filmde yaratılan zaman kavramı da önemlidir. Karakter koridoru tamamlayıp, bir alt kattaki sahneye ulaşır ve başlamış olan provaya dahil olur. Bu esnada kamera, sahnedeki dört oyuncu etrafında dönerek yakın plandaki kaydını sürdürür. Odaya geri dönüş sırasında ise aygıt, bir canlı gibi kendisini hissettirmeye devam eder. Nihayetinde yedi dakikalık kesintisiz çekim, Riggan'ın zihniyle duvara fırlattığı vazodan yayılan tozlar arasında sonlanır. (Şekil 4.17)

Birçok filmde bu tekniği uygulayan görüntü yönetmeni Emmanuel Lubezki, izleyiciyi *Birdman*'in deneyimleri ve filmin tüm aksiyonu ile baş başa bırakır. (Ahi & Karaoghlanian, 2015) Yönetmen Alejandro Iñárritu ise Riggan'ın egosuyla mücadelesini ve karakterindeki değişimi izleyiciye açıkça ve montaja başvurmada gösterme niyetindedir; karakter de nihayetinde egosuna yenilmekte ve onunla birlikte havalanmaktadır. (McGrath, 2015: 68)

Montajın gizlenmesi, kullanıldığı takdirde üretilebilecek "yan anlamları" veya kavram kargaşalarını minimize eder, sadece görünenler üzerine yorum yapılmasını sağlar. Ayrıca kesintisiz çekimle birlikte izleyici, çekim sonrası efektlerin farkında olsa da karakter haricinde kurgu-mekânın da bilgisine kolaylıkla erişebilmektedir. (Collin, 2016) Böylece özne ile nesne arasındaki mesafeyi ortadan kaldırmak için çalıştırılan *Aurama*, görevini yerini getirmiş olur. Yine de film "gerçek zamanlı" görünüşüne rağmen, *Aurama*'nın sağladığı yanılsama ile kurulmuştur. Kurgu-mekânın kaydı

özellikle karanlık anlarda, kameranın hızlı yön değişimlerindeki bulanık görüntülerde veya durağan objelerin yakın planlarında sonlanır. (Şekil 4.18)



Şekil 4.16: *Birdman*'in sadece ilk yedi dakikalık kesintisiz çekimiyle keşfedilen mekân ile karakter hareketleri. Odada başlayan çekim, tiyatro sahnesinde devam ederek tekrar aynı odanın başka bir kapısı önünde son bulur.

Kesintisiz çekim yine hileyi destekleyerek, 2019 yapımı *1917*'de uzun soluklu bir savaş sahnesinin yaratımına vesile olur. Yönetmen Sam Mendes, kameranın film boyunca takip ettiği iki karakterden ziyade, bir savaş ortamında hem çevredeki fiziksel hem de askerlerdeki duygusal değişimleri yansıtmayı tercih eder. (Bradshaw, 2019) Her iki örnekte de kameranın gerçeği olduğu gibi kaydettiği hissine güvenilir. Buna karşılık gündelik olay ve nesnelere odaklanan Godard, *Week End*'in [Hafta Sonu] (1967) kaza sahnesindeki absürd olaylarla, gerçek gibi görünen bir sahnede bile

kurgunun varlığını ispatlamaya çalışır. (Bonitzer, 2005) Kamera odadaki yola paralel doğrultuda çekime devam ederken, kadraja giren kimi araçlar arasında iletişim artmış ve böyle bir durumda rastlanmayacak eylemler başlamıştır. (Şekil 4.19) Tekniği gerçek anlamda kullanan nadir filmlerden *Victoria*'da (2015) ise kamera, kurgulanan gerilim “form”unu yaratabilmek için sabah 4.40 ile 6.54 saatleri arasındaki 134 dakika boyunca duraksamadan kaydına devam eder. (Robey, 2016)



Şekil 4.17: *Birdman*, 2014, 09’’01’ ile 09’’05’ arasından ekran görüntüleri.
Vazo fırlatıldığı anda kamera hızlıca bu yüzeye yönelirken
efektle üretilmiş tozlar arasında ilk çekim sonlanır. [Url-31]



Şekil 4.18: *Birdman*, 2014, 74’06’’ ile 74’10’’ arasından ekran görüntüleri.
Riggan’ın sokakta koştuğu sekansta ilk çekim yerdeki su birikintisine
yapılan hızlı yakın planda sonlanır.

Gerçek anlamda kesintisiz çekim, günümüz teknolojisindeki herhangi bir efekt kadar uygulanabilir haldedir. Hitchcock da bu tekniği *Rope* filminde denemiş, 1948 yılındaki film makarasının 10 dakika ile sınırlı çekim engeline takılmıştır. Buna rağmen sahneler *Birdman*’deki gibi karakterlerin siyah kostümleri üzerinde (Şekil 4.20) veya devrilen

büyük bir masanın gölgesinde kesilmiş, bir sonraki çekimle montajlanmıştır. (Collin, 2016)



Şekil 4.19: *Week End*, 1967, 300 metreye kurgulanan kaza sahnesinde 3,5 dakikalık iki sekanstan ekran görüntüleri. İki karakter araçtan araca top atmakta, kazanın hemen yanındaki bir çift ise satranç oynamaktadır. [Url-32]

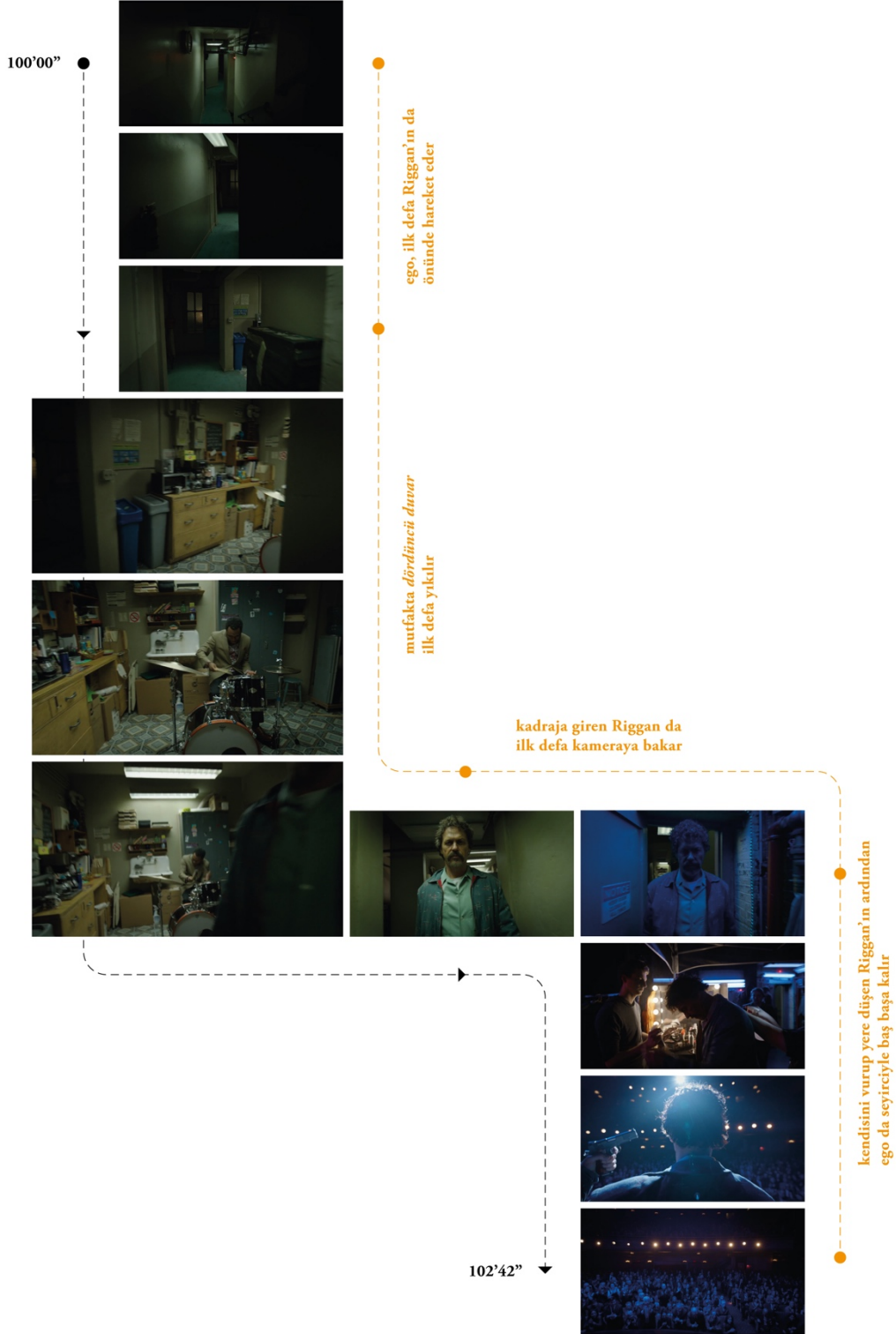


Şekil 4.20: *Rope*, 1948, 12'03'' ile 12'06'' arasından ekran görüntüleri. Filmdeki ilk kesintisiz çekim, kostümün siyahlığında sonlanır.

4.3 Dördüncü Duvar

Birdman'de (2014) kamera hareketleri kadar *aura* oluşturan bir başka *sinemateryal* de arka planda devam eden caz perküsyonudur. Davuldaki vuruş şiddetine göre karakterin ruh halini açıkça hissettiren bu ses öbeği, tüm filmde kendini hissettirir. Hem kamera hem de seslerle Riggan'ın iç dünyasını sinematografik bir temsile dönüştüren *Aurama*, kesintisiz çekimle yaratmaya çalıştığı yanılısamayı filmin önemli bir anında bozuverir.

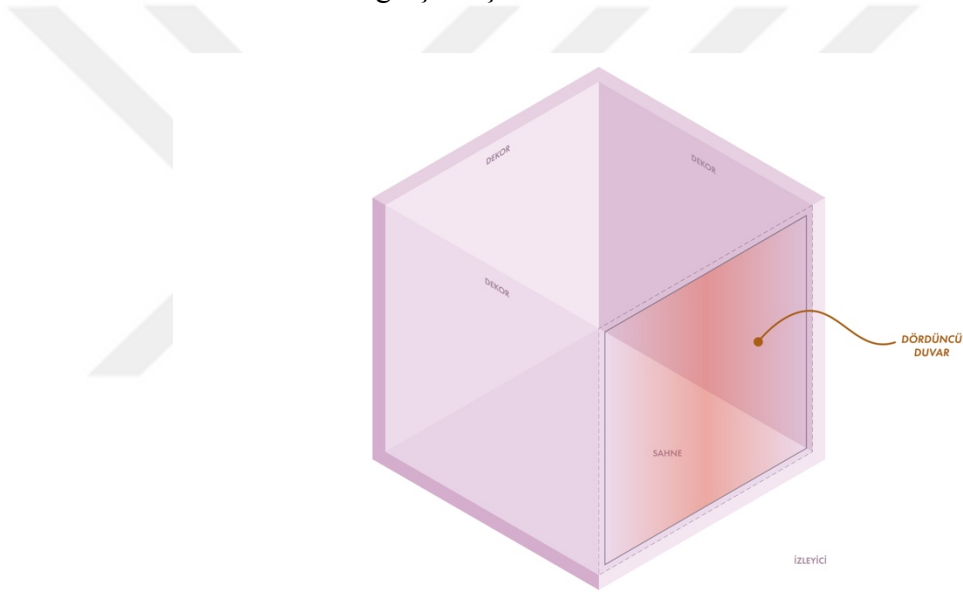
Egosunu artık tatmin etmiş karakterin filmde son kez oyuna çıkışından hemen önceki alışıldık sahne arkası yürüyüşünde, arka plan müziğini icra eden kişi kameranın anlık açı değişimiyle davulunun başında görülür. (Şekil 4.21)



Şekil 4.21: *Birdman*, 2014, *dördüncü duvar*'ın ilk defa yıkıldığı kesintisiz çekimden ekran görüntüleri.

Riggan'ın kendi varoluşunu sorguladığı böyle bir aralıkta, izleyici de açıkça gösterilen *sinemateryal* sebebiyle filmin gerçekliğini sorgular. *Film-dünya'yı* bilinen gerçeklik olarak sunan *Birdman*'in *Aurama*'sı, bu kez de onun kurgu oluşunu belli eder. Görünmeyen ve filmi var eden sistemin ifşası, *The Truman Show*'da (1998) doğayı kontrol eden mekanizmaların, kurgusal yönetmen Christof'un kişisel kararlarıyla rutin dışına çıkarılışını anımsatır.

Yaklaşık sekiz dakikalık kesintisiz çekimdeki bu kısa an, izleyici ile sahne arasındaki “görünmez” bir duvarın da yıkımına örnek olur. Klasik tiyatrunun üç yüzeydeki dekordan oluşan düzenini tamamlayan *dördüncü duvar* (Şekil 4.22), 18. yüzyılda Denis Diderot tarafından kavramsallaştırılsa da “bu yüzeyin yıkımı” 20. yüzyıl başında Bertold Brecht tarafından gerçekleştirilir.



Şekil 4.22: Dördüncü duvar.

Brecht'in yaptığı, natüralist ve realist tiyatrunun direttiği üzere kendini sahnedeki oyuna ve oyuncuya, dolayısıyla *film-dünya'ya* kaptıran pasif izleyiciyi aktifleştirme çabasıdır. (Davis, 2015: 88) Bu oyunlardaki sosyal ve kültürel mesajlar, izleyicinin düşünmesine imkân verecek şekilde sunulur; kimi zaman anlatıcı rolündeki dış ses kimi zaman da pankartlara yazılı kısa metinlerle içeriğe dair bilgiler verilebilir. Oyuncu ise role bürünmek yerine prova yapmakta hissi verebilir ya da izleyiciye dönerek onlara hitap edebilir. (Jovanovic, 2017)

Kid Auto Races at Venice'de [Venedik'te Çocuk Otomobil Yarışları] (1914) hareketli kameranın kadrajından çıktığı anlarda kendisini tekrar merkeze konumlandıran

Charlie Chaplin'in aksine (Şekil 4.23), *Coney Island*'da [Coney Adası] (1917) Buster Keaton'ın kıyafetlerini değiştirirken sahneden çıkma çabası, izleyici ile “görüntü” arasındaki alışıldık sınırın komedi unsuruna da dönüşerek ilk defa aşıldığı örneklerdendir. (Davis, 2015: 87) Komedinin bu serbestliği birçok güncel örnekte olduğu kadar Woody Allen tarafından da sıklıkla kullanılmaktadır.

Dördüncü duvar'ın görünmez varlığı, tezin başlangıcında sunulan *Pozisyonlar* diyagramlarını hatırlatır. 19. yüzyılın bakış makineleri sonrası izleyici ile görüntü arasında tamamen kaybolan bu “sınır” ve “mesafe”, Brecht'in kavramsallaştırmasında yeniden ortaya çıkmıştır. Ayrıca izleyicinin kurgu-mekânda olanlara dair yorum yapabilmesi için gerekli görülen *alienation* [yabancılaşma], sahnenin gerçekliği ile öznenin dünyası arasındaki duvarı yıkarken aksiyona karşı zihinsel bir mesafe de kurmaktadır. Dolayısıyla *Aurama*'nın prensiplerine çok yakın seyreden böyle bir eylem bir yanda yanılsamayı bozarak gerçeği açığa çıkarışıyla diğer yanda görünmezliği ve özne-nesne arasındaki sınırı kaldırmasıyla bu kavramsal aygıtı da beslemektedir. Ayrıca bu yüzeyin kavramsal olarak kaldırılması, aktif izleyici için de yeni bir “öznel görme” deneyimi tanımlamaktadır.



Şekil 4.23: *Kid Auto Races at Venice*, 1914, 01'27" ile 01'30" anlarından ekran görüntüleri. Chaplin, sürekli merkezinde yer almaya çalıştığı kadrajdan kovulur.

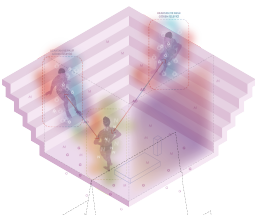
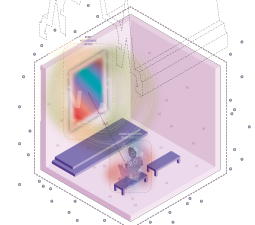
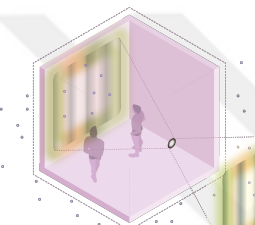
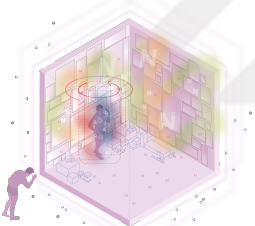
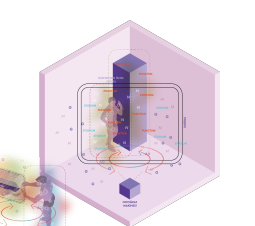
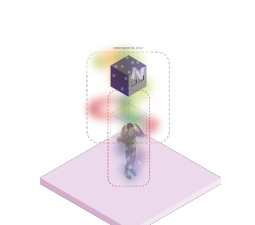
Brecht'in tiyatrodaki bu düzeni, Lars von Trier'in pek çok filminde olduğu gibi *Dogville*'de (2013) de sinematografik karşılığını bulmaktadır. *Dogme 95 Manifesto*'ya uygun hareketli kamera kullanımı ile kendi varlığını izleyiciye sürekli hissettiren von Trier, görüntü, filmin biçimi ve anlatımı üzerine düşünmeye de teşfik eder. (Jovanovic, 2017) Ayrıca filmin bölümlere ayrılmış yapısı ve bir anlatıcının sesi üzerinden devam eden akışı, *dördüncü duvar*'ı sürekli yıkan örneklerdendir.

5. SONUÇTA AURAMA

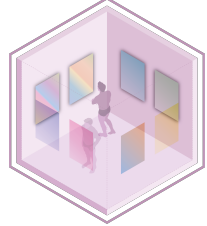
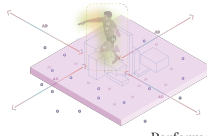
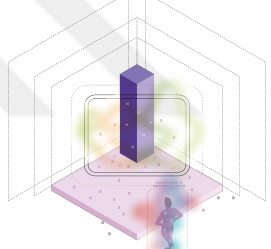
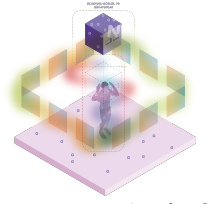
Filmin izleyiciyi neden ve nasıl etkilediğine dair sorularla başlanan araştırmada, film haricindeki farklı geçici mekânlar, "kurgu-mekân" adı altında genellenmiştir. Mekânın "kurgu" üzerinden tanımı, onun "gerçekliğe" dair belirgin bir sınırı olduğunu baştan ifade etmektedir. Araştırma özne ve nesnenin hem birbirleri hem de mekânla kurdukları ilişki ve deneyim odağında başlasa da sürecin sonunda "gerçeklik" ve "yanılsama" gerilimini de açığa çıkarmaktadır.

Kurgu-mekânın, çevresi ve içeriğiyle kurduğu ilişkinin keşfi atmosferi karşılayan *aura* kavramıyla desteklense de tüm "sahneye koyma yöntemleri"ni kapsayan *sinemateryal* kavramının türetilmesini de gerekli kılmıştır. İki kavram sürekli karşılaştırılmış, bu sayede kurgu-mekân üzerine yeni sorular üretilmiştir. *Aura* ve *sinemateryaller*'in belirgin halde birbirlerinden ayrı oluşunun varsayımı, ilk *Pozisyonlar* diyagramının da üretilme sebebidir. Ancak araştırma devam ettikçe, aradaki sınır muğlaklaşmış, bu diyagram serisindeki her imaj bir öncekini geçersiz kılmıştır. Değişen, özne ve nesnenin *aura* tartışmasındaki konumu ile aksiyona katılma yetenekleridir.

Bununla birlikte tezin çıkış noktası olan *aura* kavramı, transferi gündeme geldiğinde Benjamin'den büyük ölçüde uzaklaşarak Barthes'ın *studium* ve *punctum* kavramlarına yaklaşmıştır. "*Aura* transferi"nin kayıtlı kurgu-mekânlarda nasıl olabildiği sorusu, bu belirsizlik anında yeni bir "üretim yöntemi" ya da "üretici"yi de gerekli kılmıştır. Çeşitli felsefî ve sinematografik kuramlarla desteklenen *Aurama* da bu durumu çözümlemek için önerilmiş, içeriğindeki birçok kavramı hem kullanmış hem de geliştirmiştir. Tartışmayı başlatan beş kurgu-mekân türü *aura* transferine dair soruların çıkış noktası olsa da transferin ispatı özelleşen ortamlar üzerinden olacaktır. Tarihin farklı anlarında "izleyici" ya da "kullanıcı" karşısına çıkan ve tezde birbiriyle karşılaştırılan her mekân (canlı ve kayıtlı kurgu-mekânlar, kutsal mekânlar, nadire kabineleri, *camera obscura*, bakış makineleri, kâğıt tiyatrolar), *film-dünya*'yı kuran bu aygıtın çalışma prensiplerinin oluşumuna da katkı sağlar. (Şekil 5.1) Özetle mekânsal özellikler, makinenin fonksiyonlarına dönüşmüştür.

 Klasik Tiyatro	M: Sabit ve sınırları bellidir. İçine girilerek deneyimlenebilen fiziksel bir mekândır. Kilise özelinde perspektif düzen mevcuttur. Tektir, kopyalanması mümkün değildir.	G: Fiziksel kütesine rağmen iç mekânda kutsal bir yansıma yaratılır.	SM: Büyüsel veya kutsal törenler, mağara çizimleri veya kilisedeki resimler, atmosferi destekleyen her türlü mekânsal parçalar.	Ö-N: Mekânda "burada"lıkları ön plandadır (Benjamin). Aradaki mesafeyi perspektif tanımlar (Artun). Birey yerine "kült imge"yi üreten nesne odaklıdır; mekân ikinci plandadır.	AD: Erişilemeyen ancak hissedilen "kült imge" deneyimlenir. <i>Aura</i> sadece bu mekânın sınırlarına bağlıdır.
 Kutsal Mekân	M: Sabit ve sınırları bellidir. Perspektif düzen içinde inşa edilmiştir.	G: Gerçeklik mekânda dekor ve performansla üretilen yansımadan üstündür. belirgindir. Yapaylığı bilinen ancak gerçekmiş gibi hissettiren bir doğa kopyası yaratılır.	SM: Skenografi, hem icat edilir hem de kullanılır. Hareket, ses ve basit yansımalarla anlatı yaratılır. Oyuncu, nesne ve aksiyon canlıdır.	Ö-N: Aradaki mesafeyi perspektif tanımlar. Düzen Tanrısal bir göz hakimdir. İzleyici sabit ancak bakış serbesttir (Bonitzer). Özne, nesneyi uzaktan ve pasif olarak deneyimler.	AD: Canlı ve tek seferliktir. Aksiyon, istense dahi oyuncu tarafından tekrar üretilmez. Aksiyon üzerine düşüncecek vakit bulunur.
 Camera Obscura	M: Sınırları bellidir, "aynı" görüntü üretimi için "yer'e" bağlıdır. Perspektif düzende hem araç hem de mekân olarak çalışır. Herhangi bir karanlık mekân, <i>obscura</i> olabilir.	G: Dış dünyayı kadraja göre bire bir yansıtır. Dolayısıyla "yer'e" bağlıdır. Perspektif düzende hem araç hem de mekân olarak çalışır. Herhangi bir karanlık mekân, <i>obscura</i> olabilir.	SM: Doğanın bizzat kendisi içerik olarak çalışır ve yansıtılır.	Ö-N: Nesne yansıtılan yüzeyde izlenir, aynı zamanda projeksiyonun içine girilmiştir. Özne odaklı doğayı bir kere ve uzaktan deneyimleyebilir. İzleyici mekân içinde hareket halinde olabilir, bakış ise serbesttir.	AD: Doğanın etkisiz bir "görüntü"ü bir kereliğine üretilir. Mekânın büyüklüğüne göre kitlesel olabilir ve dış dünyadan referanslara bağlıdır.
 Nadire Kabinesi	M: İçindeki nesnelerden dolayı biriciktir, kopyalanamaz. Sahibi için küçük ölçekli bir dünya temsildir. Yere bağlı ve sabit değildir, başka bir konuma taşındığında anlamı değişmez.	G: Gerçek referanslara rağmen koleksiyoncu için bir mikrokozmos ya da <i>theatrum mundi</i> (dünya tiyatrosu) yaratılmıştır. Gerçeklik dışarıda bırakılır.	SM: Sahneleme niyeti olmadıktan <i>sinemateryal</i> de yoktur.	Ö-N: İzleyici yerine koleksiyoncu (seyirci-sahip) vardır. Nesneler güç ve zenginlik göstergesidir. Aktif roldeki özne, yine kendisini izler. Başka bir izleyicinin mekâna erişimi yoktur.	AD: Kilisedeki "kült imge", "güzellik kültü"ne dönüşür. <i>Aura</i>, nesnenin kendi ortamından çıkarılmasına rağmen devam eder; kişiye özel yeni bir <i>aura</i> oluşturulur. Ancak <i>aura</i> sadece sahibi için vardır, görme kitlesel değildir.
 Fotoğrafın İcadı	M: Kayıt ve kopyalama işlemi gerçekleştiyse mekân en azından bir kereliğine var olmuştur (Barthes). Bir daha aynı ortam kurulamaz.	G: Sadece kadrajlanan alan kaydedilebilir; dolayısıyla görme kısmıdır (Bazin).	SM: Kadrajlanan mekân ve fotoğraflanan özne içeriğe dönüşür. Sahneleme yöntemleri kimyasal veya dijital olabilir. Kopyalanarak kitlesel dolaşıma girebilir.	Ö-N: Fotoğraflanan özne kameraya bakar (Bonitzer); izleyen ve izlenen arasında aygıt aracılığıyla bir bağ kurulur. (Benjamin). İzleyici resmin aksine tamamen serbesttir (O'Doherty). Uzam, zaman ve özne odaklıdır.	AD: Gerçek mekânın "taşınabilir görüntü"ü mekanik olarak yeniden üretilir. Mekân tek seferlik, görüntü ise sonsuz sayıda deneyim sunar.
 Bakış Makinesi	M: Gerçekte olmayan bir mekân zihinde üretilir.	G: Tamamen yansıma üretir. Gerçeklik, çoğu türde dışarıda bırakılır.	SM: Önceden kayıtlı görüntü, çizim veya fotoğraf içeriği oluşturabilir. İçerik, makine aracılığıyla izleyiciye yakın bir pozisyonda sunulur. İzleyici aygıtla bizzat bütünleşebilir.	Ö-N: Odakta özne ve zihin vardır. <i>Obscura</i>'nın aksine dış dünyadan ve mekândan tamamen uzaklaşılır.	AD: Zihinde oluşan imge üretimi sonsuz kere tekrarlanabilir. "Öznel görme" mevcuttur. Makinelerin kitlesel versiyonları olabilir.

Şekil 5.1: Film-dünya'da çalıştırılan *Aurama*'nın gerçek mekânlardan topladığı referanslar.

M: Fiziksel olarak içinde hareket edilebilen en büyük kurgu-mekândır.	G: Dış dünyadan tamamen soyutlanmıştır ve referanssızdır. Yapaylıkla yaratılmış doğa kopyaları da vardır. İç ve dış dünya arasındaki sınır üzerine tartışmalar üretmektedir (Duchamp'ın enstalasyonları).	SM: Uzaktan deneyimlenebilir ve üzerine "yavaşça" düşünülebilir sanat eseri içerir.	Ö-N: Tablodan yayılan merkezci düzenin yıkılmıştır (Bonitzer). Eseri deneyimleyen izleyici "aktif"tir. Her ikisi de mekânda "burada"dır. Odakta nesne ve izleyicinin kurduğu anlam vardır.	AD: Erişilemeyen ancak hissedilen "kült imge" deneyimlenir. <i>Aura</i> sadece bu mekânın sınırlarına bağlıdır.		Galeri, Müze
M: Tanımlı ve sabit bir mekân yoktur. Perspektif düzen yoktur.	G: Aksiyon, gerçekliğin içindedir. Mevcut mekânda yeni bir mekân tanımlanmıştır. Doğanın kısmen kopyası üretilebilir (Bausch'un sahneleri).	SM: Nesneler yapay veya gerçekliğinden çarpıtılmış olabilir. Efekt yoktur. Nesne, beden ve mekân birlikte görülebilir (juxtaposition).	Ö-N: Sınır ve mesafe belirsizdir, izleyici aksiyona dahil olabilir (Antmen). Oyuncunun bedeni ve hareketleri ile tekil objeler odakta.	AD: Canlı ve tek seferliktir. Aksiyon, istense dahi oyuncu tarafından tekrar üretilemez. <i>Aura</i> ve izleyicide oluşan imge deneyimlenen mekâna göre değişebilir (Bourgeois'in Pantheon gösterisi).		Performans Mekânı
M: Hızlıca kurulduğu gibi kolaylıkla yok edilebilir. Bambaşka bir ölçeğe sahiptir.	G: Gerçeğin minyatür kopyasıdır. İçinde yeni bir gerçeklik düzeni kurulur.	SM: Nesneyi kontrol eden kişi hem sahneye koyma, hem oyunu yönetme hem de onu deneyimleme edimlerine sahiptir.	Ö-N: Odaktaki özne sahnenin her iki tarafında da yer alabilir.	AD: Canlıdır. Çift yönlüdür, sonsuz kere tekrarlanabilir. Kitlesele olabilir.		Kâğıt Tiyatro
M: Fotoğraf gibi fiziksel olarak en az bir kere var olmuştur. Mekânın görüntüsü sonsuz kere kopyalanabilir. Kadraj imkân verdiğince kaydedilir.	G: En gerçek görüntüde bile yanılsama vardır (Bonitzer). Gerçekliğe dair referanslar hala kullanılmaktadır.	SM: Nesne ve karakterler dışında her türlü kamera açısı, hareketi ile uzak, yakın planlar ve çekim teknikleri kullanılır. Çekim sonrası eklenitler ile görüntü değiştirilebilir.	Ö-N: Odaktaki izleyici düşünen ve fikir üreten aktif bir makinedir (Merleau-Ponty).	AD: Yanılsama üretilir. "Öznel görme" mevcuttur. Kadraj kadar alan-dışı üzerine de düşünülür. Kopyalanan görüntü sonsuz kere deneyimlenebilir.		Sinema Salonu
M: İçinde sanal olarak gezinilebilen sonsuz bir mekân sağlar. Sınırları teknolojiye bağlıdır.	G: Gerçeklikten referans kullanarak yeni bir dünya oluşturur.	SM: Dijital kopyalama ve üretim yöntemlerini kullanılır.	Ö-N: "Bakış makineleri" gibi odasında özne ve zihni tutar.	AD: Üretilen "görüntü" sonsuz kere deneyimlenebilir.		Arttırılmış Gerçeklik

Aurama'nın fonksiyonuna "dönüşen" / "kısmen dönüşen" / "dönüşmeyen" mekânsal özellikler



M: ortamın fiziksel özellikleri / **G:** kurgu-mekândaki gerçekliğe dair referanslar / **SM:** sinemateriyaller; oyuncu, nesne ve tüm sahneye koyma yöntemleri / **Ö-N:** özne ve nesnenin ortamdaki pozisyonları ile odak nokta / **AD:** öznenin *aura* deneyimi

Şekil 5.1 (devam): Film-dünya'da çalıştırılan Aurama'nın gerçek mekânlardan topladığı referanslar.

Aurama, film ve fotoğraf gibi kayıtlı kurgu-mekânlarda *aura* aktarımına dair yapılan araştırmanın bir sonucudur. Frampton'ın *film-zihni* sadece filmde kendiliğinden oluşsa

da, tezde bu kavrama oldukça yakınlaşan *Aurama*, tüm kurgu-mekânlarda ortaya çıkarak görme ve algılama deneyimini sağlamaktadır. Eğer "sahneye koyma" eylemi varsa, bu kavramsal aygıt da çalıştırılmaktadır. Ancak tezde birçok ortamdan edinilen bilgi, kayıtlı kurgu-mekânların keşfi için değerlendirilir. *Aurama* sayesinde kurgu-mekânın geçiciliği, kalıcı bir deneyime dönüşür.

Aurama kavramsal bir aygıttır; gözle görülebilen, belirgin bir yapısı yoktur. Onun ürettikleri kayıtlı kurgu-mekânlarda görüntü, canlı kurgu-mekânlarda ise aksiyon veya nesne olarak deneyimlenmektedir. Belli bir temsili olmasa da durmaksızın temsil üretir. *Aurama*'nın keşfine vesile olan "öznel görme", aynı aksiyonun her izleyicide farklı bir temsile dönüşmesini de sağlar; klasik perspektif yasaları ve pasif görme onun için yetersizdir. Her ne kadar "sahneye koyma" eylemi özneye bağlı bir sonuç olsa da *Aurama* izleyici için özgür bir düşünce ortamı sağlamaktadır.

Aurama yeni bir görme biçimi sunmaktadır. Ayrıca kurgu-mekânın kurulumu kadar onu yıkacak ipuçları da verir. Bu sayede izleyici yeni bir bilince de erişmektedir; mekânın etkisi altında kalışına benzer bir şekilde özne onun hem yapısı hem de işlevi üzerinde kontrol sağlamaktadır. Dolayısıyla çalıştırılabilmesi için *sinemateryal* dışında özneye de ihtiyaç duyan *Aurama*, mekân ve içindekiler arasında bir ilişki de kurmaktadır. Artık izleyici ve *sinemateryaller* arasında görüntünün doğası gereği oluşan sınır ve mesafe de kalkmıştır.

Aurama çalışıyorsa ortamda muhakkak "yanılsama" da vardır. Bu aygıt sayesinde özne-nesne ilişkisi kadar gerçeklik-yanılsama ayrımı da belirginleşir. Bu, öznenin bahsedildiği gibi bilinç durumuyla alakalıdır. Ancak *Aurama* yaratılan tüm yapaylığa rağmen, *camera obscura*'nın aksine, her zaman gerçekliğe dair referanslara başvurur. Artık tezde Benjamin'in şart koştuğu "buradalığa" bağlı kalmayan ve Barthes'ın *studium* ve *punctum* tanımlarıyla transferi ispatlanan *aura*, *Aurama* sayesinde dijital ve analog tüm ortamlarda çalışabilir. Bu çeşitlilik, mekânın hem tasarımı hem de temsili için yeni imkânlar sunmaktadır.

KAYNAKLAR

- Ahi, M. J. & Karaoghlanian, A.** (2015). *INTERIORS: Birdman*. Erişim adresi: <https://www.archdaily.com/599737/interiors-birdman>.
- Antmen, A.** (2009). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Artun, A.** (2014). *Müze ve Modernlik: Tarih Sahneleri - Sanat Müzeleri 1*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun, A.** (2019). Bakış Açısı, Perspektif ve Öznenin Oluşumu (Ulus Baker Okumaları). Erişim adresi: <https://www.e-skop.com/skopbulten/bakis-acisi-perspektif-ve-oznenin-olusumu-ulus-baker-okumalari/4348>.
- Artun, A.** (2017). *Mümkün Olmayan Müze*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atmosfer.** (t.y.). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri* içinde. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>.
- Atmosphere.** (t.y.). *Online Etymology Dictionary* içinde. Erişim adresi: <https://www.etymonline.com/search?q=atmosphere>.
- Aura.** (t.y.). *Online Etymology Dictionary* içinde. Erişim adresi: <https://www.etymonline.com/search?q=aura>.
- Barthes, R.** (2011). *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler*. (R. Akçakaya, Çev.). İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın. (Orjinal yayın tarihi, 1982).
- Barthes, R.** (2017). Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik. (A. Koş ve Ö. Albayrak, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orjinal yayın tarihi, 1964).
- Benjamin, W.** (2005). Little History of Photography. (M. Jennings, Ed.). *Selected Writings, Volume 2, Part 2, 1931-1934* içinde (ss. 501-530). Cambridge: The Belknap Press. (Orjinal yayın tarihi, 1931).
- Benjamin, W.** (2006). On Some Motifs in Baudelaire. (M. Jennings, Ed.). *Selected Writings, Volume 4, 1938-1940* içinde (ss. 313-355). Cambridge: The Belknap Press. (Orjinal yayın tarihi, 1940).
- Benjamin, W.** (2008). *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı*. (A. Cemal, Çev.). Pasajlar içinde (ss. 45-77). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orjinal yayın tarihi, 1935).
- Berger, J.** (2013). *Görme Biçimleri*. (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis Yayıncılık. (Orjinal yayın tarihi, 1972).
- Bergson, H.** (2015). *Madde ve Bellek*. (I. Ergüden, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi. (Orjinal yayın tarihi, 1939).
- Bonitzer, P.** (2005). *Kör Alan ve Dekadrajlar*. (İ. Yaşar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın tarihi, 1985).

- Bradshaw, P.** (2019). *1917 review – Sam Mendes turns western front horror into a single-shot masterpiece*. Erişim adresi: <https://www.theguardian.com/film/2019/nov/25/1917-review-sam-mendess-turns-western-front-horror-into-a-single-shot-masterpiece>.
- Cinema.** (t.y.). *Online Etymology Dictionary* içinde. Erişim adresi: <https://www.etymonline.com/search?q=cinéma>.
- Collin, R.** (2016). *You only get one shot: why the long take is Hollywood's most special effect*. Erişim adresi: <https://www.telegraph.co.uk/film/victoria/best-long-take-movies/>.
- Chaplin, C.** (Yönetmen). (1936), *Modern Times*. [Sinema filmi]. ABD: Charles Chaplin Productions.
- Crary, J.** (2004). *Gözlemcinin Teknikleri: On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine*. (S. Sökmen & B. Doğan, Ed.). (E. Daldeniz, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın tarihi: 1992).
- Deleuze, G.** (2014). *Sinema I: Hareket-İmge*. (S. Özdemir, Çev.). İstanbul: Norgunk Yayıncılık. (Orjinal yayın tarihi, 1983).
- Eames, C. & Eames, R.** (Yönetmen). (1977). *Powers of Ten*. [Kısa film]. ABD: IBM.
- Fiction.** (t.y.). *Merriam-Webster Online Dictionary* içinde. Erişim adresi: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fiction>.
- Florenski, P.** (2017). *Tersten Perspektif*. (Y. Tükel, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın tarihi: 1920).
- Foster, H.** (2015). *Sanat ve Mimarlık Kompleksi: Küreselleşme Çağında Sanat, Mimarlık ve Tasarımın Birliği*. (S. Özaloğlu, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları. (Orjinal yayın tarihi: 2011).
- Frampton, D.** (2013). *Filmozofi: Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto*. (C. Soydemir, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın tarihi, 2006).
- Halo.** (t.y.). *Online Etymology Dictionary* içinde. Erişim adresi: <https://www.etymonline.com/word/halo> - etymonline_v_1402
- Hitchcock, A.** (Yönetmen). (1948). *Rope*. [Sinema filmi]. ABD: Warner Bros.
- Hitchcock, A. (Yönetmen).** (1954). *Rear Window*. [Sinema filmi]. ABD: Alfred J. Hitchcock Productions.
- Iñárritu, A.** (Yönetmen). (2014). *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*. [Sinema filmi]. ABD: New Regency Pictures.
- Jovanovic, N.** (2017). *Brechtian Cinemas: Montage and Theatricality in Jean-Marie Straub and Danièle Huillet, Peter Watkins, and Lars von Trier*. New York: SUNY Press.
- Joy, L. & Nolan, J.** (Yapımcı). (2016-2020). *Westworld*. [Televizyon dizisi]. ABD: Bad Robot Productions.
- Knox, S.** (2010). Reading "The Truman Show" Inside Out. *Film Criticism*, 35(1), 1-23. Erişim adresi: <http://jstor.org/stable/44019392>.

- Kracauer, S.** (2015). *Film Teorisi: Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu*. (Ö. Çelik, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın tarihi: 1960).
- Kurgu.** (t.y.). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri* içinde. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr>.
- Lumière, A. & Lumière, L.** (Yönetmen). (1895). *L'arroseur arrosé*. [Sinema Filmi]. Fransa: Lumière.
- Lumière, A. & Lumière, L.** (Yönetmen). (1896). *L'arrivée d'un train à La Ciotat*. [Sinema filmi]. Fransa: Lumière.
- McGrath, D.** (2015). Birdman. *Cinéaste*, 40(3), 67-69. Erişim adresi: <http://0-www.jstor.org.divit.library.itu.edu.tr/stable/43655508>.
- Mendes, S.** (Yönetmen). (2019). *1917*. [Sinema filmi]. ABD: DreamWorks.
- Merleau-Ponty, M.** (1964). *The Film and the New Psychology*. (H. Dreyfus & P. Dreyfus, Çev.). Sense and Non-Sense içinde (ss. 48-62). Evanston: Northwestern University Press. (Orjinal yayın tarihi, 1948).
- Merleau-Ponty, M.** (2010). *Algılanan Dünya*. (Ö. Aygün, Çev.). İstanbul: Metis Yayıncılık. (Orjinal yayın tarihi, 2002).
- Mourad, C.** (2015). Birdman Or (The Unexpected Virtue of Ignorance). *Psychological Perspectives*, 58(4), 505-510. Erişim adresi: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00332925.2015.1092827>.
- Nathaniel, D.** (2015). "Not a soul in sight!": Beckett's Fourth Wall. *Journal of Modern Literature*, 38(2), 86-102. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/10.2979/jmodelite.38.2.86?seq=1>.
- Newmeyer F. & Taylor S.** (Yönetmen). (1923). *Safety Last!* [Sinema Filmi]. ABD: Hal Roach Studios.
- Oakes, B.** (Yönetmen). (2017). *Es Devlin: Stage Design*. [TV programı bölümü]. Abstract: The Art of Design içinde. ABD: Radical Media.
- O'Doherty, B.** (2010). *Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekânının İdeolojisi*. (A. Antmen, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık. (Orjinal yayın tarihi, 1985).
- Orr, C.** (2004). The Movie Review: 'Dogville'. Erişim adresi: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2004/08/the-movie-review-dogville/69537/>.
- Panofsky, E.** (2013) *Perspektif: Simgesel Bir Biçim*. (Y. Tükel, Çev.). İstanbul: Metis Yayıncılık. (Orjinal yayın tarihi: 1927).
- Ranciere, J.** (2010). *Özgürleşen Seyirci*. (E. Şaman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orjinal yayın tarihi, 2008).
- Robey, T.** (2016). *Victoria will have you clinging on for dear life - review*. Erişim adresi: <https://www.telegraph.co.uk/film/victoria/review/>.
- Scenography.** (t.y.). *Merriam-Webster Online Dictionary* içinde. Erişim adresi: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/scenography>.
- Schuldenfrei, E.** (t.y.) National Film Preservation Board içinde. Erişim adresi: <https://www.loc.gov/programs/national-film-preservation-board/film-registry/index-of-essays/>.

- Sontag, S.** (2011). *Fotoğraf Üzerine*. (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı. (Orjinal yayın tarihi, 1973).
- von Trier, L.** (Yönetmen). (2003). *Dogville*. [Sinema Filmi]. Danimarka: Zentropa Entertainments.
- Weir, P.** (Yönetmen). (1998). *The Truman Show* [Sinema Filmi]. ABD: Paramount Pictures.
- Wenders, W.** (Yönetmen). (2011). *Pina* [Sinema filmi]. Almanya: Neue Road Movies.
- Yacavone, K.** (2017). *Benjamin, Barthes ve Fotoğrafın Tekilliği*. (S. R. Atay & M. Tumen, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi. (Orjinal yayın tarihi: 2012).
- Zeldes, J.** (Yönetmen). (2019). *Olafur Eliasson: The Design of Art*. [TV programı bölümü]. Abstract: The Art of Design içinde. ABD: Radical Media.
- Zemeckis, R.** (Yönetmen). (1997). *Contact* [Sinema filmi]. ABD: Warner Bros.
- Zemeckis, R.** (Yönetmen). (1985). *Back to the Future* [Sinema filmi]. ABD: Universal Pictures.
- Url-1** <<https://www.youtube.com/watch?v=K4oTcWevGfs>>, erişim tarihi: 29.02.2020.
- Url-2** <<https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/22/duchamp-childhood-work-and-play-the-vernissage-for-first-papers-of-surrealism-new-york-1942>>, erişim tarihi: 29.02.2020.
- Url-3** <<https://christojeanneclaude.net/projects/projects-for-the-museum-of-modern-art?view=slides#3>>, erişim tarihi: 29.02.2020.
- Url-4** <<https://sozluk.gov.tr/>>, erişim tarihi: 21.03.2020.
- Url-5** <<http://socks-studio.com/2019/03/03/spatializing-knowledge-giulio-camillos-theatre-of-memory-1519-1544/>>, erişim tarihi: 11.10.2019.
- Url-6** <<https://esdevlin.com/work/macbeth>>, erişim tarihi: 05.09.2019.
- Url-7** <<https://www.youtube.com/watch?v=FUE2qgx-xpM&t=16s>>, erişim tarihi: 27.03.2020.
- Url-8** <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/andre-equivalent-viii-t01534>>, erişim tarihi: 01.11.2019.
- Url-9** <<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/unilever-series/unilever-series-olafur-eliasson-weather-project>>, erişim tarihi: 07.11.2019
- Url-10** <<https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/08/kurt-schwitters-reconstructions-of-the-merzbaum>>, erişim tarihi: 29.03.2020.
- Url-11** <<https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/22/duchamp-childhood-work-and-play-the-vernissage-for-first-papers-of-surrealism-new-york-1942>>, erişim tarihi: 29.03.2020.
- Url-12** <<https://www.e-skop.com/skopdergi/mimarlik-nesnesi-ve-baska-nesneler/580>>, erişim tarihi: 29.03.2020.

- Url-13** <<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/962>>, erişim tarihi: 30.03.2020.
- Url-14** <https://en.wikipedia.org/wiki/Jan_van_Eyck>, erişim tarihi: 30.03.2020.
- Url-15** <<http://www.hockney.com/works/photos/photographic-collages>>, erişim tarihi: 30.03.2020.
- Url-16** <<https://www.youtube.com/watch?v=oIZ2N7yp8bM>>, erişim tarihi: 28.03.2020.
- Url-17** <<https://www.e-skop.com/skopbulten/ronesansin-nadire-kabinelerinden-cagimizin-tuketim-kabinelerine-mutluluk-fabrikalari-sergisi/681>>, erişim tarihi: 20.11.2019
- Url-18** <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/266750>>, erişim tarihi: 10.06.2020.
- Url-19** <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Archduke_Leopold_Wilhelm_in_his_Painting_Gallery_in_Brussels>, erişim tarihi: 15.12.2019.
- Url-20** <[https://en.wikipedia.org/wiki/Vertumnus_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Vertumnus_(painting))>, erişim tarihi: 15.12.2019.
- Url-21** <<https://culturalvirtualspaces.wordpress.com/2014/06/17/malraux-and-the-musee-imaginaire-the-museum-without-walls/>>, erişim tarihi: 10.12.2019.
- Url-22** <<https://www.thetimes.co.uk/article/not-our-cup-of-tea-netflix-drama-bandersnatch-reveals-british-tastes-ljxhz6g33>>, erişim tarihi: 05.05.2020.
- Url-23** <https://en.wikipedia.org/wiki/Camera_obscura>, erişim tarihi: 05.01.2020.
- Url-24** <<https://www.tate.org.uk/art/artists/joseph-mallord-william-turner-558/how-spin-colour-wheel-turner-malevich-and-more>>, erişim tarihi: 05.01.2020
- Url-25** <<https://www.jstor.org/stable/24777979?seq=1>>, erişim tarihi: 15.01.2020.
- Url-26** <<https://journal.eahn.org/articles/10.5334/ah.185/print/>>, erişim tarihi: 07.04.2020.
- Url-27** <<http://loc.gov/pictures/resource/ppmsca.08781/>>, erişim tarihi: 05.04.2020.
- Url-28** <https://www.moma.org/learn/moma_learning/louis-lumiere-arrivee-dun-train-a-la-ciotat-arrival-of-a-train-at-la-ciotat-1895/>, erişim tarihi: 14.03.2020.
- Url-29** <<https://www.thisiscolossal.com/2020/02/ai-upgrades-classic-film/>>, erişim tarihi: 14.03.2020.
- Url-30** <<https://www.loc.gov/collections/early-films-of-new-york-1898-to-1906/articles-and-essays/the-actuality-film/>>, erişim tarihi: 14.03.2020.
- Url-31** <<https://vimeo.com/210491857>>, erişim tarihi: 05.05.2020.

Url-32 <<https://vimeo.com/120901413>>, erişim tarihi: 05.05.2020.



ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : Emirhan ALTUNER
Doğum Tarihi ve Yeri : 07.11.1992 / İSTANBUL
E-posta : emirhanaltunerr@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2016, İstanbul Teknik Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- 2016'dan bu yana SALT'ta tasarımcı olarak çalışmaktadır.
- 2016'da *Cycle* adlı kısa filmi 3. İstanbul Tasarım Bienali ve çeşitli festivallerde gösterime alındı. (Meriç Arslanoğlu ile birlikte)
- 2015'te ITU-LIXIL Uluslararası Üniversiteler Mimarlık Yarışması'nda 3. olan ekipte yer aldı. (*Gumwörk* ile birlikte)
- 2015'te S.O.S. İstanbul Fikir Projesi Yarışması'nda mansiyon ödülü kazandı. (Pelin Arabacıoğlu ile birlikte)
- 2014'te MİMED (Mimarlık Eğitim Derneği Öğrenci Ödülleri Yarışması), 3. Sınıf Kategorisi'nde jüri özel ödülü kazandı.