

**SİNEMANIN DOKUNMA BOYUTU: SİNEMA ESERLERİNDE DOKUNMA
HİSSİNİN DENEYİMLENMESİ VE BU HİSSİN BİR ANLAM YARATMA
ARACI OLARAK KULLANILMASININ İZİNİ SÜRMEK**

Yüksek Lisans Tezi

Serhat Burak ŞUNGAR

Eskişehir 2023

**SİNEMANIN DOKUNMA BOYUTU: SİNEMA ESERLERİNDE DOKUNMA
HİSSİNİN DENEYİMLENMESİ VE BU HİSSİN BİR ANLAM YARATMA
ARACI OLARAK KULLANILMASININ İZİNİ SÜRMEK**

Serhat Burak ŞUNGAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Danışman: Doç. Dr. Sibel ÇELİK NORMAN

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Mart 2023

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Serhat Burak Şungar'ın "Sinemanın Dokunma Boyutu: Sinema Eserlerinde Dokunma Hissinin Deneyimlenmesi ve Bu Hissin Bir Anlam Yaratma Aracı Olarak Kullanılmasının İzini Sürmek" başlıklı tezi .../.../2022 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Sinema ve Televizyon Anabilim dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	<u>Ünvanı Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Üye (Tez Danışmanı)	:
Üye	:
Üye	:
Üye	:
Üye	:

.....

Enstitü Müdürü

ÖZET

SİNEMANIN DOKUNMA BOYUTU: SİNEMA ESERLERİNDE DOKUNMA HİSSİNİN DENEYİMLENMESİ VE BU HİSSİN BİR ANLAM YARATMA ARACI OLARAK KULLANILMASININ İZİNİ SÜRMEK

Serhat Burak ŞUNGAR

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mart 2023

Danışman: Doç. Dr. Sibel ÇELİK NORMAN

Bu tezde incelenmesi planlanan konu, sinema eserlerinde dokunma hissinin yaratılmasının bir sinemasal dil aracı olarak kullanılıp kullanılmayacağına izini sürmektir. Sinema eserlerinde bedensel deneyimin yaşanması ve dokunma hissinin yaratılması bir yandan seyircinin sinemayı deneyimleyişinin bir sonucu olmakla beraber, sinema eserlerinde dokunma hissinin yaratılışı filmci tarafından bilinçli bir şekilde bir anlam yaratma amacıyla kullanılabilir mi sorusu da ortaya çıkıyor. Bu çalışmada, filmlerde bu hissin nasıl yaratıldığı üzerine bir inceleme yapıp, dokunsal sinema olarak adlandırabileceğimiz bu türün yaratımıyla ilgili bir yöntem oluşturulabilir mi sorusu cevaplanmaya çalışılacaktır.

Sinema sanatı üzerinde dokunsallık üzerine yapılan çalışmaların kısıtlı olması sebebiyle, konuyla ilişkili farklı alanlardan da yararlanılmıştır. Sinemada “haptik görsel” kavramını ortaya koyan Laura Marks’tan, fenomenoloji ile filmleri anlamlandırmak için Merleau Ponty’nin “bedenleşme” kavramından ve de Juhani Pallasmaa’nın mekansal varolma kavramı üzerine yaptığı çalışmalarından faydalanılmıştır. Çalışma, duyuların nasıl işlev gösterdiklerini, diğer sanatlardan başlayarak sinemaya kadar dokunma hissinin yaratımının izini sürmüş, bunu sinemanın farklı alanları ve türlerini de ele alarak, bu alanlar içerisinde film örnekleri ile yorumlamıştır.

Anahtar Sözcükler: Dokunsal Sinema, Duyular, Mizansen, Sinematografi, Bedenleşme.

ABSTRACT

CINEMA'S TACTILE DIMENSION : TRACKING THE EXPERIENCE OF TACTILE SENSE IN MOVIES AND USING TACTILITY AS A TOOL TO CREATE MEANING IN FILMS

Serhat Burak ŞUNGAR

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, March 2023

Supervisor: Associate Professor Sibel ÇELİK NORMAN

The subject that is planned to be examined in this thesis is to trace whether the creation of the sense of touch in cinema works can be used as a cinematic language tool. While experiencing the bodily experience and creating a sense of touch in cinema works is a result of the audience's experience of cinema, the question arises whether the creation of the feeling of touch in cinema can be used consciously by the filmmaker to create a certain meaning. In this study, an examination will be made on how this feeling is created in movies, and the question of whether a method can be created for the creation of this genre, which we can call tactile cinema, will be examined.

Due to the limited number of studies on tactility on cinema, different fields related to the subject have also been used. Laura Marks, who introduced the concept of "haptic visual" in cinema, and Merleau Ponty's concept of "embodiment" to make sense of films with phenomenology, and Juhani Pallasmaa's studies on the concept of spatial existence were used. The study traced how the senses function and the creation of the sense of touch, starting from other arts to cinema, and interpreted this with examples of films within these fields, by considering different fields and genres of cinema.

Keywords: Tactile Cinema, Senses, Mise-en-scène, Cinematography, Embodiment.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Serhat Burak ŞUNGAR

** Bu belgenin ciltlenmiş tezin “Abstract”tan sonraki sayfasında ıslak imzanız ile (fotokopi olmayacak) yer alması gerekmektedir.*

İÇİNDEKİLER

KAPAK	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	v
İÇİNDEKİLER	vi
GÖRSELLER DİZİNİ	viii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Amaç	6
1.3. Önem	8
1.4. Sınırlılıklar	8
1.5. Tanımlar	9
1.5.1. Sinestezi (<i>Synaesthesia</i>).....	9
1.5.2. Kinestezi (<i>Kinaesthesia</i>).....	9
1.5.3. Dokunsal Görme (<i>Haptic Visuality</i>).....	10
1.5.4. Bedenleşme (<i>Embodiment</i>)	10
1.5.5. Duygulanım (<i>Affect</i>).....	11
2. DOKUNMA'NIN TANIMI.....	12
2.1 Dokunma Duyusu	12
2.2 Dokunma Duyusunun Görsel Sanatlardaki Yeri.....	15
2.3 Dokunma Duyusu ve Hafıza	21
2.4 Duyular ve Aralarındaki İlişki	24
3. YÖNTEM	29
3.1. Araştırmanın Yöntemi	29

4. DOKUNMA DUYUSUNUN SİNEMA ESERLERİNDEKİ YARATIM	
ŞEKİLLERİ	30
4.1 Renk	30
4.2 Işık	35
4.3 Ses ve Akustik.....	36
4.4 Mekân	39
4.5 Sinematografi	45
4.6 Mizansen ve Dokunma Hissi.....	50
4.7 Film Ortamı ve Dokunma Hissi.....	51
4.8 Film Türü ve Dokunsallık İlişkisi.....	52
5. İNCELEME.....	59
5.1 In The Mood For Love (2000).....	59
6. SONUÇ	74
KAYNAKÇA.....	78

ÖZGEÇMİŞ

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 4.1. Tarkovski'nin <i>Mirror</i> (1975) filminden koşma sahnesi	39
Görsel 4.2. Tarkovski'nin <i>Mirror</i> (1975) filminden koşma sahnesi	39
Görsel 4.3. Rembrandt (1653) "Aristotle with a Bust of Homer"	41
Görsel 4.4. Rembrandt (1632) "The Philosopher in Meditation"	42
Görsel 4.5. Tarkovski'nin <i>Nostalghia</i> (1983) filminden katedral sahnesi	43
Görsel 4.6. Tarkovski'nin <i>Nostalghia</i> (1983) filminden oda sahnesi	44
Görsel 4.7. Tarkovski'nin <i>Nostalghia</i> (1983) filminden terk edilmiş mekân sahnesi	44
Görsel 4.8. Terrence Malick'in <i>Tree of Life</i> (2011) filminden çatı sahnesi	49
Görsel 4.9. William Friedkin'in <i>The Exorcist</i> (1973) filminden yakın plan yüz	53
Görsel 4.10. William Friedkin'in <i>The Exorcist</i> (1973) filminden yakın plan cilt	54
Görsel 4.11. Ridley Scott'ın <i>Alien</i> (1979) filminden renk ve doku	55
Görsel 4.12. Ridley Scott'ın <i>Alien</i> (1979) filminden renk ve doku	55
Görsel 4.13. Ridley Scott'ın <i>Alien</i> (1979) filminden renk ve doku	55
Görsel 4.14. Paul Verhoeven'in <i>Robocop</i> (1987) filminden	58
Görsel 4.15. Paul Verhoeven'in <i>Robocop</i> (1987) filminden	58
Görsel 4.16. Paul Verhoeven'in <i>Robocop</i> (1987) filminden	58
Görsel 4.17. Paul Verhoeven'in <i>Robocop</i> (1987) filminden	58
Görsel 4.18. Paul Verhoeven'in <i>Robocop</i> (1987) filminden	58
Görsel 5.1. Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - mekânsal sıkışıklık	60
Görsel 5.2. Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - mekânsal sıkışıklık	60
Görsel 5.3. Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - mekânsal sıkışıklık	61
Görsel 5.4. Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - yakın plan ve dokunma ...	62
Görsel 5.5. Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - ön plan öğeleri	63
Görsel 5.6. Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - ön plan öğeleri	63
Görsel 5.7. Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - yansıma ve doku	64
Görsel 5.8. Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - yansıma ve doku	64
Görsel 5.9. Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - kamera ve mekân	65
Görsel 5.10. Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - kamera ve mekân	65

Görsel 5.11.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - yakın plan	66
Görsel 5.12.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - kamera hareketi ve alan .	67
Görsel 5.13.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - kamera hareketi ve alan .	67
Görsel 5.14.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - ışık, renk, ağır çekim	69
Görsel 5.15.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - ışık, renk, mekan	69
Görsel 5.16.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - yakın plan, dokunma	70
Görsel 5.17.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) – mekânsal dokunma	71
Görsel 5.18.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - mekânsal dokunma	71
Görsel 5.19.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - mekânsal dokunma	71
Görsel 5.20.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - mekânsal dokunma	71
Görsel 5.21.	Wong Kar-wai - <i>In the Mood for Love</i> (2000) - mekânsal dokunma	71

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Sinema gibi görme ve işitme odaklı bir sanat dalında dokunma duyusunun hissedilmesi konusu, dokunma her ne kadar insanın günlük deneyiminde dünyanın deneyimlenişinin otomatik olarak meydana gelen bir parçası olsa da, sinema teorisinin uzak durduğu bir fenomen olmuştur. Sinema teorisi bedensel olan hislerin kayda değer olmadığı fikri üzerinden bedensellik ile ilgili olan sinema yorumlarına karşı mesafeli davranmıştır. Susan Sontag özellikle bu konuya değindiği makalesinde, teorisyenleri sanat eserinin ne anlama geldiği yerine, nasıl oldukları şey olduğuna ilişkin soru sormaya teşvik eder (Sontag, 1966). “Sanatsal dışavurum, dünyanın söz-öncesi anlamlarıyla, yalnızca entelektüel bir olgu olarak anlaşılmaktan ziyade, bedenle bütünleşmiş ve yaşanmış anlamlarıyla, iç içedir (Pallasmaa, 2020, s. 31)”. Pallasmaa (2020) ayrıca sanatın görevinin izleyicisini salt birer seyirci olarak bırakmamak olduğunu, ayrılmaz bir biçimde seyircinin ait oldukları farklılaşmamış iç dünya deneyimlerini yeniden kurmak olduğunu ifade eder. Bu şekilde sanat eserinin izleyicisi ile ortak bir akıl paydasına bulunduğu ve seyircinin dünya deneyiminden de yararlanarak anlam kazandığını ifade etmiş olur. Ancak film teorisi, filmi anlamlandırmak konusunda kuramların içine hapsolmuş ve filmleri giderek daha da salt entelektüel bir bakış açısından ele alarak, sanat eserinin kendisinin dışında sayılabilecek farklı bir anlam yaratmaya doğru yol almaktadır. Yani sinema eserinin kendisi ve sinema eleştirisi arasında bir kopukluk mevcuttur. Eleştirinin sinemayı algıladığı ve yorumladığı yer, film eserinden bağımsız bir boyuta taşınmaktadır. Oysaki teori ve pratiğin birbirlerini desteklemesi ve beslemesi gerekmektedir. Yapım sürecinden seyirciyle buluşmasına kadar, her aşamada bedensel bir efor gerektiren sinema filmlerini, sadece bilişsel düzeye indirgemek, film eleştirisinin düştüğü handikaplardan birisidir.

Sinema filmlerinin izleyiciyle buluşması ortak bir paylaşımın ortaya çıkmasını sağlar. Filmler seyirciye fikirler ve bilgiler sağlayarak, daha önce yaşadıkları olaylara benzer olayları yeniden deneyimlemelerini sağlar veya yaşamadıkları olayları deneyimlemelerine aracı olur. Sinema filmleri seyircileri filmdeki olaylarla buluşturur, günlük olaylara farklı perspektiflerden ve düşünsel yaklaşımlardan bakmalarına yardımcı olur ve insan deneyimini daha geniş çerçeveden deneyimlemelerine aracı olarak empati kurmalarına fayda sağlayan bir özelliğe de sahiptir. Sinema eserlerinin bu anlamda

rüyalarla ortak bir yanı vardır. Ernest Hartmann'a (2011) göre rüyaların görevlerinden birisi kişiyi hayatta korktuğu durumlara hazırlamak ve yaşadıkları veya yaşayabilecekleri olayları deneyimlemek için güvenli bir ortamda bir deneme alanı yaratmaktır. Bilinç yarattığı kurgusal ve mantıksal sıralamadan yoksun olaylar dizisi içinde benliği test eder ve kişiyi gerçek yaşamın zorluklarına hazırlar. Kişi gerçek hayatta deneyimlediği travmatik olaya (veya olası durumlara) nasıl farklı tepkiler vereceğini ve durumlarla nasıl başa çıkacağını rüyalarda güvenli bir ortamda ancak bedensel reaksiyonlar vererek gerçeğe çok yakın bir şekilde deneyimler. Rüyaların çeşidine göre kişinin yaşadığı fiziksel deneyimin yoğunluğu da değişkenlik gösterir. Sinemanın insanlara sunduğu benzer deneyim de, seyirci koltuğunda güvenli bir şekilde otururken, ona bir çok farklı duygu ve olayı yansıtarak seyirciyi ortak bir paylaşımın içine dahil etmesiyle gerçekleşir. Seyirciler izledikleri filmlere bedensel bir şekilde tepki gösterirler. Lumière kardeşlerin *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1896) filminin ilk gösterimi sırasında, seyircilerin perdede kendilerine doğru yaklaşmakta olan dev trenden korkarak odanın arkalarına doğru koştukları anlatılır (Karasek, 1994). Bu yaşanan olay, daha sinemanın ilk yıllarından itibaren seyirciler üzerinde fiziksel tepkilere de yol açtığına kanıtı niteliğindedir. Nitekim sinema filmleri türüne ve anlattığı hikayeye göre oluşturduğu farklı etkilerle seyirci üzerinde çeşitli tepkilere yol açarlar. Bir melodrama filmi kişiyi gözyaşlarına boğarken, korku filmi vücudu tetikte tutar ve gerginlik yaratır. Vücut gevşeyerek, sıvı salgılayarak, gerilerek, titreyerek ve daha bir çok çeşitli yollarla izlenen sinema filmine tepki gösterir. Tüm bu tepkilerden yola çıkarak, sinema filmlerinin seyirciler üzerinde fiziksel reaksiyonlara yol açtığını söylemek mümkündür. "Sinemada seyirci filmi entelektüel olarak algılamaya başlamadan önce, fiziksel reaksiyon yoluyla filmle etkileşime geçer (Kracauer, 1960, s. 158)". Sinema gibi görme ve işitme odaklı bir sanat dalında, dokunma duyusunun hissedilmesi, her ne kadar insanın günlük deneyiminde bilinçsiz olarak yerine getirdiği bir var olma halinin devamı olsa da, sinema teorisi dokunma duyusuna ve bedensel tepkilere uzak durmuştur.

Duyusal deneyim, McLuhan'ın (1962) medya deneyimine ilişkin merkezi fikrini sinestezi olarak kavramsallaştırmasına yardımcı olmuştur. McLuhan'ın (1962) sinestezi kavramı, şu anda içinde yaşadığımız dünya gibi dolaylı deneyimler dünyasında duyusal deneyimi ve insan deneyiminin tüm boyutlarını (sadece duyuları değil) kucaklamayı amaçlar. McLuhan'a göre medya, doğal dünyadan ayırt edilebilir, çünkü medya, tüm duyuları içermeye konusunda yüksek bir yetenek ve farkındalık yaratır (Morrison, 2000).

Luis Rocha Antunes (2016), McLuhan'ın “araç mesajdır” şeklindeki ünlü sözünden esinlenerek, “deneyim mesajdır” fikrini öne atmıştır ve bununla birlikte; görsel-işitsel medyanın deneyimlenişinin karmaşık ve çok-duyulu yollarına (örneğin video oyunları, film ve televizyon gibi) tek başına aracın bir cevap verebileceğine inanmadığını belirterek, bunu ancak belirli bir estetikle şekillenen insan algısının yapabileceğini belirtmiştir. Deneyim mesajdır çünkü mesajın algısal doğasını tanımlayan şey deneyimdir-yalnızca araç değil. Bu, mesajın asla yalnızca ortam tarafından değil, ortam ve algısal deneyimimiz tarafından oluşturulan karmaşık bir denklemin sonucu olarak ele alınması anlamına gelir.

Duyusal deneyim ifadesinin erken ve spesifik olarak sinematik olmayan kullanımlarına rağmen, terim, özellikle David Bordwell'in (1985) çalışması ve onun bu konudaki öncü çalışmasında başlattığı bilişselci yaklaşım aracılığıyla, *Narration in the Fiction Film* kitabında bilişsel film teorisi içinde, film algısı içinde 1980'lerde kullanılmaya başlandı. Bordwell, öncelikle görsel-işitsel algı ile ilişkili olarak kullanmasına rağmen, filmin duyusal deneyimi kavramını algısal bağlamda kullanan ilk film araştırmacılarından biriydi. Bunu şu sözleriyle bildirmiştir:

Görsel algı, bilişselci psikolojik teorinin klasik örneklerini sağlamıştır. Tamamen duyusal bir deneyim olarak alındığında, görmek, izlenimlerin şaşırtıcı bir dalgalanmasıdır. Göz, kısa ve hızlı hareketler (seğirme olarak adlandırılır) kullanarak dakikada birçok kez sabitlenir; göz, baş ve vücut hareketini telafi etmek için döner; göz istemsizce titrer; ve aldığımız görsel bilgilerin çoğu zaten çevreseldir. Sabit bir dünya, pürüzsüz hareketler, sabit ışık ve karanlık kalıpları görürüz (Bordwell, 1985).

Vivian Sobchack, “What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh” (2000) adlı makalesinde film teorisinin geleneksel bir biçimde, seyircilerin bedenleşmiş tepkilerini filmin anlamlandırılma ve analizi sürecinden sildiğine değinir. Film teorisi bunu yaparak batılı düşüncenin çoğunu karakterize eden zihin/beden ayrımını yeniden üretir ve izleme deneyiminin somatik yönlerini insan varoluşunun biraz utandırıcı ve alçaltılmış yan etkileri olarak sınıflandırır. Sobchack (2000), bu teoriye göre duyusal olanın ya ekranda anlatıdaki olayların içinde ya da izleyicinin gerçek dışı ruhani oluşumlarında, bilişsel süreçlerinde ve temel duyusal reflekslerinde ekranın dışında yer aldığını belirtir. İzleyicinin bilişsel süreciyle bağdaştırılan bu ikinci kısmı ise, film teorisi

anlam yaratmada herhangi önemli bir soru oluşturmayan kaba ve ilkel fenomenler olarak tanımlar ve teoriye dahil etmez. Duyusallığın teoriye dahil edilmeyişi, filmlerin duyular aracılığı ile deneyimlenişini tartışma dışı bırakarak, duyusallığın yaratabileceği anlamları saf dışı bırakır. Bu tutum genel olarak filmlerin entelektüel birer ürün olduklarını ve bunun dışında bir varoluşun reddini de ifade eder. Ancak filmler seyircilerin deneyimleriyle anlam kazanır ve filmleri sadece kağıt üzerinde anlamlandırmaya çalışmak ve sadece bilinç düzeyine indirgemek, genel film deneyimini de reddeden bir tutumdur ve bu anlamda film teorisi filmin yaşamsallığı ile bağını kopartmıştır denebilir. Bu kopukluk aslında film teorisinin ne kadar dar bir çerçeveye kendini sıkıştırdığını da gözler önüne serer.

Teorinin dışında fenomenoloji üzerine önemli çalışmaları olan Merleau Ponty, görme duyusunu 'bedenli' (*embodied*) görme olarak tanımlar: "Bedenimiz hem nesnelere arasında bir nesnedir, hem de onları gören ve onlara dokunan şeydir (Merleau-Ponty, 1964, s.xii)". Merleau-Ponty (1964) bireyin kendiliği ve yaşadığı dünya arasında geçişimli bir ilişki görür ve bu ilişkinin birey ile dünyayı karşılıklı olarak birbirine dokunarak tanımladığını ifade eder. Burada duyuların eşzamanlılığı ve etkileşimlerini vurgular ve duyuların tek başlarına çalışmadıklarını ve sürekli bir etkileşim içinde olduklarını şu şekilde ifade eder: "Algım görsel, dokunsal ve işitsel verilerin toplamı değildir. Bütün varlığımla, bütünlüklü bir şekilde algılarım: Aynı anda tüm duyularıma koyulan biricik bir yapıyı, biricik varlık biçimini kavrarım (Kul-Want, 2020, s.99)." Merleau-Ponty'nin duyular ve onların kolektif çalışmaları ile ilgili bu sözlerinden, sinema eserlerinin her ne kadar işitsel ve görsel öğeleri kullanarak var olabilese de, tüm duyuları harekete geçiren ve onların iletişimi ve ilişkisi sayesinde seyircide bir bedenselleşme deneyimini sağladığı gözlemlenebilir. Sinestezi ve duyuşal görsellik seyircinin sinemayı çoklu duyularla deneyimlemesini sağlar. Burada her seyircinin aynı hisleri yaşadığını iddia edemeyiz. Seyircilerin algı kapasiteleri de filmi nasıl deneyimlediklerini etkiler ve o derecede karşılık bulurlar. Ancak duyuşal deneyim öğrenilebilir ve de geliştirilebilir. Deneyisel filmler konusunda hem teori hem de filmleriyle aktif bir şekilde çalışmış olan ve bedensellik deneyimine filmlerinde ağırlıkla yer vermiş olan yönetmen Maya Deren (2005), kendi filmlerinin klasik stüdyo film formatından ayrı bir benliğe sahip olduğunu ve bu sebeple anlaşılmasının bazen güç olduğunu ifade etmiştir: "Öğrenilmiş algı ve duyum alışkanlıkları ve çıkarımları seyircinin filmleri tamamen görmesini engeller (Deren & McPherson, 2005, s.11)." Bu durum aslında dokunsal sinema diye

tanımladığımız türün karşılaştığı problemlerden bir tanesidir. Her ne kadar dokunsallık sadece deneysel filmlere özgü bir kavram olmasa ve klasik sinema türlerinde de yer alsada, deneysel sinema, sinema araçlarının sınırlarını zorladığı ve esnettiği için, dokunsallık bu tip filmlerde daha büyük yer bulur. Yalnız bu çalışma, daha önce de belirtildiği gibi, dokunsallığı daraltılmış bir çerçeve üzerinden incelemeyecektir. Ancak, deneysel sinema türlerinin kullandığı görsel ve işitsel öğelerden yararlanarak ve bunların dokunsal boyutunu analiz ederek, tüm sinema eserlerinde kullanılacak araçların çeşitliliğini de araştırarak ve katkıda bulunacaktır.

Sinema eserlerinin yarattığı bedensel etkileşimin genellikle tek taraflı ve sinemanın bir ortam olarak seyirciyle karşılaşmasının sonucu olarak ortaya çıktığını ifade eden düşünce, aradaki bu etkileşimin sebeplerini, bilinçli bir şekilde yapıp yapılmadığını sorgulamaksızın, bunu bir fenomen olarak kabul eder. Ancak sinema eserleri, anlattıkları hikâyeyi senaryodan ekrana taşırken birçok görsel ve işitsel teknik seçim süreçlerinden geçerler ve her süreç hikâyenin nasıl daha doğru bir şekilde seyirciye geçtiğini sorgular. Bu karar süreçlerinde hikâyedeki olayın seyirciye geçişi, olayın hangi gözle algılanması gerektiği, sahnedeki renklerin, kostümlerin, kadrajın, ışığın konumları ve bunların ne gibi hisler yaratacağı sorgulanır. Yapım sürecindeki alt metin çalışmaları, sahneleri katmanlar halinde anlamlandırarak, sahnenin anlattığı şeyle paralel veya tezat olabilecek şekillerde görsel ve işitsel ifadeler kullanarak, çok boyutlu bir anlamlandırma sürecine girerler. Bunlar dışında birçok mikro kararlar alınarak, film yapımının her aşaması önemli bir seçim olarak tanımlanırken, dokunsal boyutun ve sinemanın doğurduğu duyuşsal reaksiyonların sadece seyirciye atfedilmesi ve sinemacının bu süreçte bilinçli bir yerinin olduğunun göz ardı edilmesi biraz ihmâlkâr bir bakış açısıdır.

Sinema'dan önce varolan diğer görsel sanatlarda da bu etkileşim mevcut olmuştur. Resim sanatının en yükselişte olduğu Rönesans dönemi resimleri çeşitli teknik yöntemlerle, insanlar üzerinde bir etki oluşturmak istemişlerdir (Varlık Şentürk, s. 42-45). Bu resimlerin yücelik (*sublimity*) taşıyan atmosferleri ve sunuluş biçimleri onları, izleyen kişilerin üzerinde güç sahibi yapmıştır. Sinema da bu güç ilişkisinden yararlanan bir sanat dalı olarak varlığını sürdürmüştür.

Bazı resimlerde, fotoğraflarda ve sinema filmlerinde tam bir netlik içinde adlandırılmasa da, dokunma arzusu oluşturan ve de dokunma hissini bedensel olarak tetikleyen belli unsurlar mevcuttur. Nitekim duyular insanların dünyayı deneyimleyişinin

bir parçası olsa da, genellikle bu hislerin analizini yaparak yaşamayız, bu hisler vardır ve insanların dünyayı deneyimleyişinin temel birer parçasıdırlar. Genel bir izleyici filmin gücünden etkilenerek dokunma duyusunu harekete geçiren sinema dilini hissedebilir, ancak bunun sebeplerini kavrayamaz. Tıpkı rüyalarda vücudun reaksiyon göstermesi gibi, film karşısında da beden otomatik tepkiler gösterir. Bu duyuşsal reaksiyonun açıklaması izlenen sinema filminin gerçeğe olan yakınlığına, seyirciyi hikâyenin gerçekliğine inandırmasına ve dolayısıyla hikâye dünyasının içine almasına bağılı olarak ifade edilebilir. Burada film deneyimi sırasında aradaki perde adeta yok olur ve seyirci filmin içine dahil olmuştur. Filmin seyirciyi içine aldığı bu fenomen sayesinde seyirci filmin gerçekliğini kendi gerçekliği gibi hissedebilir. Ancak sinemada dokunma hissi nasıl oluşur ve ne anlama gelir? Sinema eserleri izleyicilerde dokunma duyusunu ne şekillerde tetikleyebilir ve bunun için hangi sinema dili araçlarından ve yöntemlerinden yararlanır? Filmci dokunma duyusunu bir sinemasal araç olarak bilinçli bir şekilde kullanır mı yoksa bu tamamen bir yan ürün olarak film deneyiminin bir parçası mıdır? Bu araştırmanın genel sorusu; sinemanın izleyici üzerinde oluşturduğu dokunma hissinin nasıl oluşturulduğudur. Bir diğere deyişle, sinemada dokunma boyutu nasıl yaratılır ve bu boyutun oluşmasındaki etken öğeler nelerdir?

1.2. Amaç

Bu tezde amaçlanan, sinema eserlerinde dokunma duyusunun izini sürerek bu duyusunun bir sinemasal anlam yaratma aracı olarak kullanılıp kullanılmayacağını kavramaya çalışmaktır. Bordwell ve Thompson'ın Film Art (2013) kitabı sinemanın oluşturduğu etkilerin hiç birinin tesadüfi olmadığını, filmlerin seyirciler üzerinde bu etkileri yaratacak deneyimleri tasarladığını söyler. Film yapımı nihayetinde her aşamasında belirli kararlar verilmesi gereken, uzun ve teknik bir süreçtir. Yönetmen hikâye aracılığı ile seyirciye bir deneyim, perspektif, duygu sunmak ister ve bunları seyirciye nasıl aktardığı filmin seyirci üzerindeki gücünü de belirler. Sinema eserinin deneyimlenişi ile yaratım süreci arasında ilişki kurmaya çalışmak farklı bakış açılarına göre farklı şekillerde yorumlanmıştır. Sanat eserini yaratım sürecinden bağımsız bir varlık olarak gören bakış açısı, eserin seyirci üzerindeki gücünü tamamen ikilinin karşılaşmasına atfedebilir. Ancak sanat eserini yapım sürecinden ve yaratıcısından bağımsız inceleyemeyiz. Berenson (1953) görülen şeye karşı gerçekleşen fiziksel

reaksiyona ‘tasavvur edilen duyular’ adını verir ve bunun sanatçının yarattığı eserleri ile seyirciden elde etmek istediği şey olduğunu belirtir. Berenson’un bu görüşü eserin yaratıcısının sanat eseri üzerindeki mutlak gücüne bir işarettir. Ancak her ne kadar sanat eserinin sahibi, eser üzerinde bu güce sahip olsa da, zamanla, içinde bulunduğu kültüre bağlı olarak yorumlandığı için eser kendine ait yeni anlamlar kazanmaya başlar (Hall, 1997, s.3). Bu tezde çalışılan konu ise, daha zamansız ve insana ait olan bir konuyu ele alır. Hisler ve duyular, kültürel kodlar vb. anlamlandırma süreçlerine bağlı olmadan, insanların varoluşunun birer parçasıdır ve insanın en ilkel tarafına bağlıdır. Bireyler sıcaklığı, soğukluğu, sertliği, yumuşaklığı farklı zamanlarda farklı şekillerde deneyimlemezler. Bu deneyimler her zaman aynı şekillerde gerçekleşir. Burada, sinema eserlerinin dokunmaya bağlı hisleri nasıl yarattığına odaklanılmıştır. Amaçlanan, dokunma hissinin yaratım sürecini analiz ederek, film yapım süreçlerinde kullanılabilir bir dokunsal sinema taslağı yaratmak ve film yapım sürecine katkı sağlamaktır. Dolayısıyla dokunsal sinema ile ilgili yapılmış olan kısıtlı teorik çalışmalar ile film yapım sürecinde dokunsal boyutun yaratımı arasındaki boşluğu dolduracak bir çalışma olması amaçlanmaktadır.

Aynı zamanda, sinemanın dokunsallığı üzerine yapılmış olan fenomenoloji incelemelerinin yanı sıra, film yapımında dokunsallığın önemini anlayabilmek için, bu çalışmada dokunmanın vücutta ne şekilde yaratıldığının biyolojik ve tıbbi boyutuna da yer verilecektir. Gelişen teknolojik araçlar sayesinde elde edilen bulgular, insan deneyiminde duyuların ne şekillerde ve hangi uyaranlarla aktif hale geldiğini kanıtlayan sonuçlar ortaya koymaya başlamıştır. Bu sebeple, dokunsal sinema diye incelenecek olan bu konuya, bilimsel bir alt yapı da sağlamak önemlidir. Tıpkı sinema araçlarının maddeselliği ve somut verileri gibi (ışık, kamera, bunların fizik ve optik kuralları vs.), dokunma hissinin uyarılışı ve film sayesinde aktif duyu haline gelmesinin de bilimsel açıklamalarının mümkün olduğunca bilinmesi, bu ikili arasındaki bağın kurulması konusunda somut veriler üzerinden değerlendirme yapılabilmesinin önünü açacaktır. Bu sayede, insan hissi ve seyirci deneyiminden yararlanarak oluşturulmaya çalışılan dokunsal sinema formülünde, seyircilerin bireysel hislerinin ortak paydalarından yararlanmanın bir adım önüne geçilerek, insan doğası gereği beden ve beynin duyuları ne şekillerde kullandığını ele alarak, daha somut bir veri analizi yapılması mümkün olacaktır.

1.3. Önem

Dokunsallık filmlerde zaten deneyimlenen bir fenomendir. Film yapım sürecinde set tasarımından ışığa, mizansen öğelerinden renklere ve kadraja kadar bir çok unsur, dokunsallığın oluşumunda kilit rol oynarlar. Ancak tıpkı insanın duyuları gerçek hayatta deneyimleyişinin farkındalısız bir şekilde gerçekleşmesi gibi, sinema filmlerinde yer alan dokunsallık da farkındalısız bir şekilde deneyimlenmektedir. Ancak filmlerdeki dokunsal deneyim, seyirciyle birlikte kalır ve sinema filmi, hayatın bir parçası gibi film bittikten sonra da yanında taşımasını sağlar. Çünkü beden bir reaksiyon göstermiş ve filmle birlikte, ekrandaki hikâyede aktarılan deneyime ortak olmuştur. Bu deneyim film türüne ve hikâyeye göre çok yoğun veya çok rahat şekillerde gerçekleşebilir. Ama dikkat edilmesi gereken; dokunsal deneyimin film deneyimindeki önemidir. Film deneyimini gerçeğe yaklaştıran ve izleyicinin hayatında bir hatıra gibi bedensel bir şekilde kodlanan bu deneyimin filmin gerçekliğe yakınlığına olan katkısı göz önüne alındığında, dokunsallığın yaratımının sınıflandırılmaya çalışılması ve daha net bir şekilde hangi seçimlerin bu hissi ön plana çıkardığının ortaya koyulması ve film yapımında bu farkındalığın yaratılması, hikâye anlatımına önemli katkı sağlayacaktır ve film dilini zenginleştirecek ve hikâye anlatım biçimini zenginleştirecek ve kuvvetlendirecektir.

1.4. Sınırlılıklar

Bu çalışma kapsamında üç boyutlu sinema gibi yeni izleme deneyimlerine yer verilmeyecektir. Sadece klasik anlamda, iki boyutlu sinema eserleri incelenecektir. Üç boyutlu filmlerin bazıları film yapım aşamasından itibaren planlanıp tüm yapım sürecini kullanarak tasarlınsalar da, bazıları sadece bir son ürün olarak iki boyutlu çekilmiş filmlerin post prodüksiyonda, izlenim seçeneği olarak üç boyuta aktarılmış halleridir. Üç boyutlu filmlerin duyulara ve bedensel reaksiyonlara hitap ettiği kabul edilse de, bunu yapış biçiminin bir teknolojiye dayanması ve de seyircinin film izleme süreci boyunca bu teknolojinin farkındalığı (takılan gözlükler ve izlenen filmin optik illüzyona benzer, gerçeklik algısını bozan yapısı) ile filmi deneyimlemesi, seyirciyi sinema izleme dünyasının dışına iten aşırı farkındalıklı bir durumdur. Bu sebeple, sinemanın özüne bağlı kalmak tercih edilmiştir.

1.5. Tanımlar

Aşağıdaki kavramlar kendi konularının altında daha detaylı bir şekilde anlatılacak olup, tezin okunurluğunu kolaylaştırmak adına, burada kısaca ne anlama geldikleriyle ilgili tanımlamalar yapılacaktır.

1.5.1. Sinestezi (*Synaesthesia*)

Sinesteziğin tıbbi anlamda kullanımı; sinestezi olan kişilerde, bir duyuyu harekete geçirmenin kendiliğinden diğerini tetiklediği, meraklı bir duyular çapraz bağlantısı vardır. Gürültü duyduklarında renkleri görebilir, belirli kişilikleri haftanın günleriyle ilişkilendirebilir veya hareketli noktalar gördüklerinde sesleri duyabilirler (Cytowic, 2002). Sinesteziğin genetik olduğu düşünülmüştür ancak son araştırmalar evrimsel bir avantaj sağlayabileceğini bile öne sürmektedir. Çoğu sinestezi sahibi kişi, dikkatlerine getirilene kadar çevrelerini algılama biçimleriyle ilgili garip bir şey fark etmezler (Groeger, 2012).

Genel anlamda ise sinestezi kavramı bir duyuşsal uyarının diğer duyuları tetiklemesi olarak kullanılır; bir koku aracılığı ile dokunma hissini tetiklenmesi veya bir sesin beyinde bir rengin kavranması ile sonuçlanması gibi.

Sinema her ne kadar görsel-işitsel bir sanat dalı olsa da, sinestezi sayesinde çoklu duyuşsal bir deneyime dönüşür ve seyircinin filmi görme ve işitme duyularının dışındaki diğer duyularıyla da dahil olarak izlemesine olanak tanır.

1.5.2. Kinestezi (*Kinaesthesia*)

Kinestezi, bedenin dünya üzerindeki yerinin ve hareket edişinin algılanışı olarak tanımlanabilir. Kinesteziğin insan hayatındaki yaşamsal önemine dikkat çekerek, kinesteziyi altıncı his olduğu da öne sürülmüştür (Bell, 2009, s.195). İnsanın hareket edişinin ve vücudunun dünyadaki konumunun kaslar ve tendonlar aracılığı ile gönderilen sinyaller sayesinde beyin tarafından algılanışına ve kişinin kendinin bedensel ve hissel olarak farkındalığına kinestezi adı verilir (Fingerhut, Flach, Söffner, 2011, s.13). Ayrıca hacimsel, bedensel ve konumsal bilgiler de kinestezi sayesinde algılanır. Bedensel

hareketin anlamı olan kinestezi, on dokuzuncu yüzyıldan önce, "iç duyu", "organik" veya "iç organ" duyarlılığı da dahil olmak üzere, çeşitli başka isimler altında incelenmişti - bunların tümü, tam olarak bilinen beş duyu organı tarafından tanımlanamayan, ancak iç organların farklılaşmamış kütesinden kaynaklanmış gibi görünmektedir. Bununla birlikte, on dokuzuncu yüzyılın başlarına kadar, "kas duyusu" resmi olarak kendi başına bir "altıncı his" olarak ilan edilmedi. Bu keşif için kredi genellikle iki fizyologa verilir: Charles Bell (1774-1842) ve François Magendie (1783-1855). 1820'lerin ortalarında sırasıyla İngiltere ve Fransa'da çalışarak, her biri birbirinden bağımsız olarak, duyuşal uyarıları ve motor uyarıları taşıyan iki sinir grubunun omuriliğin farklı bölümlerine bağlı olduğunu keşfettiler. Bulguları, kasların hareketleri gerçekleştirilmenin yanı sıra duyumları da alma yeteneğine sahip olması durumunda, göz veya kulakla karşılaştırılabilir bir sezgiye sahip olabileceklerini ileri sürdü (Jones, 2006, s. 159-162).

1.5.3. Dokunsal Görme (*Haptic Visuality*)

The Skin of the Film (2000) kitabında Laura Marks dokunsal filmi bir teoriye yerleştirmekten ziyade, bu alana katkı sağlayacak bir çalışma yaptığını ifade eder ve bu araştırmasının büyük bir bölümünü kültürlerarası sinema (göç vb. konuları içeren) örneklerine dayandırır. Filmlerde dokunma kavramını '*haptic visuality*' (dokunsal görme) deyimini ile kavramlaştırır (Marks, 2000, s.2):

“... bu filmlerin çoğu dokunma, koklama ve tat alma gibi duyuşal deneyimlerimize, bedensel bilgimize ve görsel olmayan bilincimize hitap ederek bireysel ve kültürel hatıralarımızı harekete geçirir.... Bana göre haptik görseller, seyirciyi film görsellerine karşı samimi ve bedensel bir şekilde tepki göstermeye davet ederler, ve böylece diğer duyuşal izlenimlerin deneyimine de olanak tanır. Bu duyuşal deneyimleri tabii ki birbirlerinden ayrı değillerdir.”

1.5.4. Bedenleşme (*Embodiment*)

Bedenleşme, bir bütün içinde bedenle bilinci, nesnellikle özneliği zorunlu olarak gerektiren, insanın temelinde var olan ve içinde bulunduğu maddesel bir durumdur. Dolayısıyla insanın bedensel ve bilişsel deneyimi önemlidir ve bilinçli düşüncemize olduğu kadar bedensel varlığımıza da borçlu olan anlamlandırma süreçleri ve mantık kurma yolları aracılığıyla anlam yaratıyoruzdur (Sobchack, 2004). Bedenleşme, film izleme sürecinde seyircinin filmin anlatımına bedensel ve bilişsel reaksiyonlar göstererek,

filmle bütünleşmesi, bir diğer deyişle, filmi bedeninde yaşaması, hissetmesi ve deneyimlemesi anlamında kullanılır.

1.5.5. Duygulanım (*Affect*)

Marks (2000) , kavramsallaştırdığı dokunsal görmeyi Deleuze'un *affect* (duygulanım) kavramına dayandırır. Ancak Deleuze da bu kavramı Baruch Spinoza'dan ödünç almış ve geliştirmiştir (Houen, 2020, s. 159-175). Duygulanım kavramının felsefe ve psikolojide çeşitli anlamları vardır. Spinoza'ya göre duygulanımlar, hisler ve duygularla bağlantılı olan (ama bire bir aynı olmayan) bedensel ve bilişsel süreçlerdir. Bunun üç türü olduğunu ifade eder; zevk ya da sevinç (*laetitia*), acı veya hüznün (*tristitia*), arzu veya iştah (*cupiditas*) (Spinoza, 2002, s. 284-285). Her ne kadar bu kavramı direkt olarak Spinoza'dan ödünç alsalar da; Deleuze ve Guatarri (1987) duygu ve duygulanım arasındaki ayrıma Spinoza'dan daha keskin bir şekilde dikkat çekerler. Duygulanımların yakalanması ve kavramsallaştırılması güçtür. Spinoza (2002) duygulanımları kafası karışık bilinç süreçlerine benzetir, nitekim bunun doğru olan bir kısmı vardır.

Duygu ve duygulanım ele alındığında; her iki kelime de kişisel bir duyguyu ifade etmez (Deleuze ve Guattari'de duygu). *L'affect* (Spinoza'nın duygu tanımı) etkileme ve etkilenme yeteneğidir. Bedenin bir deneyimsel durumundan diğerine geçişe tekabül eden ve o bedenin hareket etme kapasitesinde bir artış veya azalmaya işaret eden içsel bir yoğunluktur. *L'affection* (Spinoza'nın duygulanımı), etkilenen beden ile ikinci bir etkileyen beden (mümkün olan en geniş anlamıyla "zihinsel" veya ideal bedenleri içerecek) arasında bir karşılaşma olarak düşünülen bu tür durumlardan her biridir. Deleuze'e (1987) göre duygulanımlar, öznelere bağımsız basit duygular değildir.

Henri Bergson (2005) , *Matter and Memory*'de (1896) bedenimizi yalnızca algılarla “dışarıdan” değil, aynı zamanda duygulanımlarla “içeriden” de tanıdığımızı iddia eder.

2. DOKUNMA'NIN TANIMI

2.1 Dokunma Duyusu

Dokunma duyusunun ne olduğunu açıklamaya başlamadan önce, dokunma duyusuyla birebir ilişkili olan, bu duyunun beyinde anlam kazanması için gerekli olan etkileşim yüzeyini sağlayan ve insan vücudunun en büyük organı olan cilt ile ilgili konuşmak gerekir. İnsan cildi duyumsal rolünün yanı sıra, iç organları bir arada tutmak, hastalık ve darbelere karşı koruma sağlamak gibi bir çok görevi de yerine getirir (McLinden & McCall, 2002, s.19). Duyu organı; çevresindeki enerjilere ve bu enerjilerle olan etkileşimlere karşı duyarlı olan, ayrıca vücudun kendi içinde gerçekleşen etkileşimlere karşı da hassasiyet gösteren doku sistemi olarak tanımlanmıştır. Dokunma; koku, tatma, görme, işitme duyularıyla birlikte varolan beş duyudan biridir. Bu duyular burun, kulak, ağız, gözler ve cilt ile doğrudan bağlantılıdır. Sadece bir duyu organına bağımlı olmaksızın, beden kendi üzerindeki alıcılar (*receptors*) aracılığıyla çeşitli bilgiler toplar. Bu toplananlar; denge, bedenin uzaydaki konumu ve beden ısısı gibi bilgileri içerir (Bartley, 1980). Bu alıcılar kişiye kendi bedeninin içinde ve dışında neler olup bittiği ile ilgili bilgi sağlar ve bu sayede kişi hem bedeninin kapladığı alan ve hareketleriyle ilgili bilgi sahibi olur, hem de göz, kulak, burun ve deride bulunan alıcılar sayesinde çevresiyle ilgili de bilgi sahibi olmuş olur (Pagliano, 2001). Dokunma duyusu diğer duyularla kıyaslandığında, birbirinden farklı bir çok algı ve hissi üst üste bindirerek karmaşık bilgileri elde edebilen bir duyudur. Dokunma duyusu ile sıcaklık, soğukluk, sertlik, yumuşaklık, ıslaklık, kuruluk, pürüzlülük, kayganlık gibi bir çok bilgi elde edilebilmesi, onu diğer duyulardan ayırmış ve dokunma duyusunu basit bir tanımlamayla açıklamayı güçleştirmiştir. Bu sebeple dokunmayı diğer duyularla beraber ele almanın yanıltıcı olabileceği gibi bir fikir de oluşmuştur (Millar, 1994).

[Ten] en eski ve en duyarlı organımızdır, ilk iletişim aracımız ve en etkileyici koruyucumuz... Gözümüzün saydam ağ tabakasının üstünde bile dönüşüme uğramış bir deri katmanı vardır... Gözlerimiz, kulaklarımız, burnumuz ve ağızımızın atası dokunmadır. Dokunma diğer duyulara dönüşerek farklılaşmıştır; dokunmanın öteden beri 'duyuların anası' olarak değerlendirilmesi bu olgunun tanınması gibi görünmektedir. (Ashley Montagu, *Touching: The Human Significance of The Skin*, s.3)

Dokunma duyusu birden çok işleve sahiptir. Bu işlevlerden bazıları fizyolojik, bazıları kültürel ve bazıları yaşamsal önem taşırlar. Dokunma duyusunun bilgi arama ve

bilgi edinme işlevine bakıldığında, bunun etraftaki objeleri tanımlamak ve bu objelerin özellikleriyle ilgili bilgi toplamak olduğu görülür. Bu, dokunma duyusunun sürekli bir bilgi arayışında olduğu anlamına gelmez. Bazen dokunma alıcıları tesadüfi bilgiler de toplayabilir. Bu bilgileri toplamak için cildin aktif olarak bir objeye dokunması her zaman gerekli değildir üstelik. Dokunma alıcılarının titreşimler veya ısı ile uzaktan uyarılması sonucunda da bu bilgiler edinilebilir. Dışarıdan geçen bir kamyonun yaydığı titreşimin algılanması veya ateşin yanındayken sıcaklığın hissedilmesi buna örnek verilebilir. Titreşimler aracılığı ile objenin hızlı mı yavaş mı olduğu, yüzey dokusu, ıslaklık, kuruluk, yüzey sıcaklığı, şekil, diklik ve düzlük, eğim, kavis, sertlik derecesi, ağırlık, bükülebilirlik, elastiklik dokunma duyusu ile edinilebilir bilgiler arasında sayılabilir (Heller & Schiff, 1991).

Dokunma bilgi edinme işlevinin dışında, toplum içinde iletişim amacıyla da insanlar arasında kullanılan bir eylemdir. Günlük hayat içinde yer alan öpüşme, el sıkışma, sarılma gibi dokunma eylemleri etkileşim amaçlı dokunma (*interactive touch*) olarak adlandırılır (Goold & Hummell, 1993).

Dokunma duyusunun bir çok kavramla iç içe olması onu bir tekil algı yöntemi olarak ele almayı zorlaştırır. Gözler sadece görme işlevini, kulaklar ise sadece duyma işlevini yerine getiren tekil bir algı ile ilişkili organlar olsa da, dokunma duyusu bir çok işlevi yerine getirmenin yanı sıra, vücudun iç ve dış tüm yüzeylerinde direkt temas veya temas olmaksızın hissedilebilen, karmaşık yapıları bir sistemden ortaya çıkan bir duyudur ve çoklu bir algısal sistem ile çalışır (Fulkerson, 2011, s.3).

Görme de dahil olmak üzere tüm duyular dokunma duyusunun uzantılarıdır; duyular ten dokusunun özelleşmiş halleridir ve tüm duyuusal deneyimler birer dokunma kipidir ve böylece dokunsallıkla ilgilidir. Dünyayla temasımız, bizi sarmalayan zarın özelleşmiş kısımları aracılığıyla, kendiliğin sınır hattında çekilir (Pallasmaa, 2020, s.11).

İnsanlar görme, işitme, tat alma veya koku alma duyularını kaybetse de hayatlarına devam edebilirler. Ancak dokunma duyusunun kaybedilmesi insan hayatı için büyük tehlike arz etmektedir. Dokunma duyusu olmadan insanın hayatta kalması zordur. MS (Çoklu skleroz - doku sertleşmesi) hastaları belli bölgelerde dokunma duyusu kaybı

yaşarlar ve sürekli bakıma ihtiyaç duyarlar. Örneğin, kişi kendi bedeninin ateşle temas ettiğini fark edemeyeceği için yanarak ölebilir. Diğer duyularını kaybeden insanlar için dokunma duyusu çok önemli bir hale gelir, bu kişiler dokunma yardımıyla hayati işlevlerini yerine getirebilirler. Örnek vermek gerekirse, sağırılar dokunsal ses kodlayıcılar sayesinde dokunarak duyabilirler. Yine dokunsal olarak körlerin kullandığı kabartmalı yazı dili sayesinde görme engelliler parmakları ile okuyabilirler (Field, 2014). Dokunma duyusu bu anlamda büyük önem taşır ve diğer duyuların eksikliğinde onların yerini doldurabilen öneme ve çok yönlülüğe sahiptir.

Öğrenme, bilgi edinme ve gelişim dışında dokunmanın konfor, güven verme, rahatlatma, teselli, cesaretlendirme ve özgüven yükseltme gibi özellikleri de vardır. Bir çocuğun ilk duygusal bağları fiziksel olarak dokunma aracılığı ile kurulur ve ilerideki zekâsal ve duygusal gelişim için dokunma en temel ihtiyaçlardan birisidir (Field, 2014). Hayatın her döneminde canlılar için dokunmak ve dokunulmak büyük önem taşır ve bu temel ihtiyaç karşılanmadığında hastalıklara, depresyona ve ölüme sebep olabilir. Bu ihtiyaç yeni doğan bebekte en ileri seviyededir ve uzmanlar anne ile bebek arasında hemen temas olmasının önemini vurgularlar. Bu bilgiyi doğrular nitelikteki olaylardan birisi, 2010 yılında erken doğumla dünyaya getirdiği ikizlerden birinin ölü olduğunu öğrenen annenin, ölü doğan bebeğini kucağına almak istemesi ve dokunma eyleminin gerçekleşmesinden kısa bir süre sonra bebeğin nefes almaya başlayıp hayata dönmesidir (Crane, 2015). Bu ihtiyaç yaş ilerlediğinde de devam eder. Araştırmalar partnerleri tarafından sevilen ve dokunulan eşlerin stres seviyelerinin azaldığını ortaya koymaktadır (Holt-Lunstad & Birmingham & Light, 2011). Montagu'ya (1986) göre sevgi ve dokunma birbirinden ayrılamaz. Bu çerçeveden bakıldığında, dokunmanın insan hayatındaki işlevinin bilgi edinme, güvende olma, sosyal etkileşimlerden başka bir boyutu daha vardır. Bu, dokunmanın psikolojik boyutta da hayatın akışını düzene sokan ve rahatlık sağlayan, sevgi anlamında yarattığı doyum ile hayati bir önem taşıdığı gerçeğidir. İnsanlar ve hayvanlar yaşlandıkça görme ve işitme duyuları zayıflasa da dokunma duyusu işlevini yerine getirmeye devam eder.

Dokunma cilt üzerindeki alıcılarda ve insan vücudunu saran sinirlerle de doğrudan bağlantılıdır. Ciltteki alıcılar gözün bile göremeyeceği boyuttaki ufak detayları ve farklılıkları ayırt edebilecek hassasiyete sahiptir. Bir saç telinin üstündeki şekil farklılığı parmaklardaki alıcılar sayesinde farkedilebilir (Basu, 2013). Dokunsal algılama; fiziksel

olarak parmak ile yüzey arasındaki etkileşimin çeşidi, yüzeyin topografisi, parmak ile yüzey arasındaki sürtünme kuvveti ve kayganlık seviyesi ve bunlardan kaynaklı mekanik titreşimler, basınç seviyesi, hareket yönü gibi bir çok farklı şekillerde toplanır. Fizyolojik olarak parmağın yüzeyle etkileşimi cildin çeşitli derinliklerine gömülü farklı reseptörler tarafından algılanır ve bunların bazıları deformasyona duyarlı, bazıları ise hareketten kaynaklanan titreşimlere duyarlıdır (Skedung & Arvidsson & Chung, 2013, s.1). Bu sayede cilt dokunduğu yüzey ile ilgili çok boyutlu bilgiler toplar. Bu, dokunma duyusunun görmeye kıyasla çok daha hassas ve kesin bilgiler sağladığına kanıt olarak gösterilebilir.

Tüm bu bilgilerden yola çıkarak dokunma duyusunun genel olarak bir temas sonucu ortaya çıktığı gerçeğine varılabilir. Bu temas yukarıda da bahsedildiği gibi deriye dokunma dışında, titreşim veya ısının bedendeki alıcılara ulaşmasıyla da gerçekleşebilir. Koku duyusu için koku moleküllerinin burnun içindeki alıcılara temas kurması, görme eyleminin gerçekleşebilmesi için ışığın gözün retinasına dokunması, tat alabilmek için nesnenin dilin üzerindeki alıcılara iletişime geçerek kimyasal tepkimelere sebep olması, işitme duyusunun işini gerçekleştirebilmesi için ise kulak zarına sesin yaydığı titreşimlerin ulaşması gereklidir. Buradan da görülebiliyor ki dokunma duyusu diğer tüm duyuların görevlerini yerine getirmeleri için de bir aracı duyu olarak faaliyet gösterir. Dokunma duyusunun fiziksel, uzamsal, duygusal ve ruhsal anlamlarda insan hayatı için sağladığı bilgi ve faydaların önemi verilen bu bilgiler ışığında daha da netleşiyor. Kişinin çevresini algılaması ve kendini bu çevre içinde konumlandırması için en net ve güvenilir bilgilere ulaşmasını sağlayan dokunma duyusu, diğer duyuların sağladığı bilgileri de hem destekleyip hem de kontrol ederek, hayatın devamlılığı için çok önemli bir vazife üstlenir.

2.2 Dokunma Duyusunun Görsel Sanatlardaki Yeri

Sanatın ne olduğuna dair yüzyıllardır farklı görüşler ortaya atılmaktadır. Her geçen gün ortaya çıkan yeni görüşler, eskiyi yıkmaya çalışan yeni sanatsal akımlar ve sanat biçimleri, sanatın tanımının da süreklilik içinde gelişmesine sebep olurlar. Burada ifade edilebilecek en geçerli düşünce, sanatın tek bir tanımının yapılamayacağı gerçeğidir. Ancak arkeolojinin sunduğu verilere göre, sanat insanlıkla alakalı ulaşılabilen en eski kalıntılarda bile varlığını göstermektedir. Buradan, sanatın insanlık için bir gereksinim olduğu düşüncesi savunulabilir. Nihayetinde insan hikayeler anlatan bir canlıdır. Sanat

ise hikaye anlatımında kullanılan bir ifade biçimidir. Tabi ki sanatın varlığını sadece hikaye anlatım biçimi olarak sınırlandırmak doğru olamaz. Sanatın kültürel, işlevsel ve hayatın akışını kolaylaştıran bir çok özelliği bulunmaktadır.

Görsel sanatlar, sanatın görme duyusuna hitap eden türleridir. Seramik, heykel, eskiz, resim, mimari, fotoğraf, film, video temel görsel sanat dallarıdır. Bu listeye farklı sanat türleri de dahil edilebilir. Ancak bu araştırmanın konusu sinema olduğundan, sinemaya görsel anlamda en yakın olan sanat dallarını incelemek konuyu bütünleşik olarak devam ettirmek adına faydalı olacaktır.

Sanat türlerinin sadece bir tane duyu uyararı sayesinde kendilerini ifade ettiği ve anlam kazandığını söylemek tartışmalı bir ifadedir. Örneğin enstelasyonlar hem görsel hem işitsel ifade biçimleriyken, resim sanatı sadece görme duyusu ile ilintilidir. Görsel sanatlardan olan heykel ve film dalı incelendiğinde ise; heykelin hem dokunma hem de görme, filmin ise hem işitme hem de görme duyu uyaralarıyla anlam kazandığı görülür (Lopes, 1997). Görsel sanatların insanlarla olan ilişkisi ele alındığında, belli duyu uyaralarıyla direk ya da dolaylı olarak kişide anlam kazandıkları görülse de, kişinin görsel sanatlarla olan bağının dokunma duyusu üzerinden ifade edilmesi ve anlamlandırılması bir çok araştırmada önemsenmemiş ve de sanat eserleri yalnızca baskın duyu olan görme duyusu ile anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Görsel sanatların dokunma duyusu ile olan ilişkisini anlamlandırmak için öncelikle insanın dokunma isteğinin ve eyleminin nereden kaynaklandığı sorusunu cevaplamaya çalışmak gerekir. Gallace ve Spence (2014, s.3) dokunmanın dokunulan objeyi gerçek yaptığını şu sözlerle ifade etmiştir:

Gerçek nedir? Güzel bir gün batımı gerçek midir? Ya da güzel bir dağ gölündeki eriyerek oluşan su? Muhteşem, beklenmedik, veya sadece şaşırtıcı bir şey gördüğümüzde, bazen bu şeyin “gerçekliği” karşısında şaşkına dönmez miyiz? Ve normalde kendimizi zihnimizdeki (veya hayal gücümüzdeki) gerçekliğinin dışında, kendimizi bu şeyin varlığına ikna etmek için ne yaparız? Evet, doğru, ne zaman mümkün olursa, dokunuruz. İncil’de, İsa’nın gerçekten diriltirilip diriltmediğini anlamak için Aziz Thomas’ın parmaklarını İsa’nın kalbinin içine koyduğu söylenir. Böylece genellikle dokunma aldatılmaz ve kandırılmaz olarak tasvir edilir.

Buradan yola çıkarak, insanların dokunma eylemi sayesinde dokundukları nesnenin ve buldukları çevrenin gerçekliğini onaylamaya çalıştıkları sonucuna ulaşılabilir. Bu çıkarım bir çok anlamda önem kazanır ve insanların görsel sanatlar ile kurdukları bağı

anlamak için kullanılabilir. Dokunarak nasıl objelerle bağ kurulabiliyorsa, mimariyle, resimle ve diğer sanat eserleriyle de aynı bağ kurulabilir.

Psychology Today dergisinde “İnsanlar neden sanat yapar” adıyla yayımlanan bir makale, sanat eserlerinin kültürel bağlarından ayrı tutulduklarında, temel olarak güzellik kavramıyla bağdaştıklarını belirtir (Lents, 2017). Sanatın doğa ile olan ilişkisi ve doğanın güzelliklerinden ilham aldığı tartışılmaz bir gerçek. Makale doğadaki hayvanların birbirlerini etkilemek için çeşitli renklerle donatıldıkları, ve bu sayede eşlerini bulurken karşılarındakinin beyinlerinde yarattıkları görsel uyum etkisinden yararlandıklarını ve görsel sanatların da seyircilerin zihnindeki aynı uyaran etkisine seslendiğini ve duygusal ve bilişsel düzeyde seyirci ile bu sayede ilişki kurduğunu söyler. Beyindeki görsel algılayıcıları uyatarak insanlarla iletişim kuran sanat eseriyle, dokunarak etrafındakilerin gerçekliğini onaylamaya çalışan insanların aslında ortak bir amaç güttükleri ifade edilebilir. Sanat eserlerine dokunularak maddesel anlamda nesnel bir bilgi sağlansa da bu bilgi sanat eserinin anlattığı hikâyeye veya içeriği ile alakalı değildir. Bir resme dokunulduğunda o resmin hangi boyayla yapıldığı, fırça darbeleri, boyanın kalınlığı ve hacmi ile ilgili bilgiler edinilebilir. Bu bilgiler her ne kadar sanatçının yaratım süreci ile ilgili nesnel veriler sağlasa da, resmin anlattığı hikâyenin kişide yarattığı dokunma hissi bu nesnel bilgiyle edinilemez.

Dokunma duyusunun sanat için önemi nedir? Görmenin ötesinde, sanat eserinin yarattığı dokunma hissi nasıl anlamlandırılabilir? Dokunma duyusu sanat eserine ne gibi anlamlar katar ve bu sanatın özünde var olan bir gereksinim midir? Marilyn Wolf (1983, s.80) bunu şu şekilde ifade eder:

Görsel ve dokunsal olan birbirleriyle iç içedirler. Bir objenin katıksız görsel dış görünüşü ısı, doku, ağırlık ve direncin temiz birer resmini uyarmaya yeterlidir. Berenson görüntüye karşı ortaya çıkan bu fiziksel reaksiyona ‘*kavranan his*’ adını vermiştir, sanatçılar eserleriyle izleyicide bu hissi ortaya çıkartmak isterler. Sanat sayesinde, birey ne gördüğünü ve hissettiğini ifade eder. Yaratım eylemi sırasında, sanatçı hem bakışı hem de dokunmayı kullanır. İzleyici ise genellikle sanatçının eserini izlerken sadece görme duyusunu kullanmakla sınırlıdır. Ancak başarılı sanatçılar izleyicisinde dokunma duyusunu uyarmayı başarırlar ve bu sayede gözlemlene eylemini daha bütünlüklü bir hale getirirler.

Görsel sanatlardan resim ve fotoğraf ele alındığında, ortada hareketsiz bir sahne vardır. Tabii ki kübist, sürreal resimler gerçeği farklılaştırarak ve perspektifle oynayarak farklı bakış açıları üretse de, hareket yine de bu iki görsel sanat türünün bir parçası değildir. Oysa ki hayat sürekli bir devinim içindedir. Hayatın gerçekliğini sağlayan temel etmenlerden birisinin bu süreklilik olduğu ifade edilebilir. Resim sanatı ele alınacak olduğunda, burada gerçeğin en canlı şekilde aktarılabilmesi için türlü teknikler kullanılmıştır. Bazı resimler iki boyutlu olsa da, uzaklık boyutu hayatı daha gerçek kılan bir unsur olduğundan, perspektif resimlerin içinde önemli bir yer ederek, derinlik duygusu oluşturulmaya çalışılmıştır. Tek bir karede bir hikaye veya gerçeğin en iyi temsili anlatılmaya çalışıldığı için, bu kareyi güçlü kılabilecek her türlü malzemeden faydalanılabilir. Dramatik ışıklar, kuvvetli renk ve kontrast kullanımları, güçlü kompozisyonlar gibi seçimler ve metodlarla, resmedilen ânın en güçlü ifadesi yakalanmaya çalışılır. İnsanlar ise eser üzerinden görme duygusu ile bu ânı yaşarlar ve sanat eserinin kuvveti, seyirciyi o ânın içine çekebilmeyi ve o ânı kişi için gerçeğe en yakın şekilde canlandırabilmeyi başarabiliyorsa, buradan kişi ve sanat eseri arasında doğan ilişki, dokunma duygusuna en yakın hissi yaratmıştır denilebilir. Bir resim veya film ile ilgili “sarsıcı” veya “dokunaklı” ifadeleri kullanıldığında, her ikisinin de dokunma duygusuna atıfta bulunduğu görülür. Görsel uyarıcıların gücü, insan hafızasındaki uyarıcıları tetiklediği takdirde, bilişsel düzeyde kişi sanat eserinin dünyasıyla temasa geçmiş olur. Bu ilişkiyi destekler nitelikte olan bir ifadeyi, Ashley Montagu şu şekilde ifade etmiştir: “Görmenin dokunsal niteliği, biriyle göz teması kurarken belirginleşir. Nitekim, kişiler uygun olan zamanlar dışında, yabancılarla göz teması kurmaktan kaçınırlar” (Montagu, 1978, s.248). Film ve video’da ise görseller sabit değil hareket içindedir ve ses sayesinde görme duygusu dışında işitme duygusu uyarıcılarıyla da ilişki kurulur. Ses ve hareket hayatın birer parçası oldukları için, donmuş bir andan ziyade, gerçeği taklit edebilmek için daha çok araca sahip olduğundan, film resim ve fotoğrafa göre daha avantajlıdır denilebilir.

Film derinlik yaratmak konusunda kamera, mercek ve sahne içinde hareket gibi farklı bir çok unsur kullanır. Üç boyutlu alan algısı yaratmak için derinliğin kullanımı önemlidir. Resim ve fotoğrafta da kullanılan derinlik boyutu, filmde sahne içinde hareket eden kişiler ve nesnelere sayesinde çok daha net şekilde görselleştirilir. Zettl (2011, s. 178-182) bunun gerçekleşmesini hacimsel ikililik (*volume duality*) diye adlandırmıştır: negatif

hacim (*negative volume*) olarak adlandırılan boş mekân, pozitif hacim (*positive volume*) unsurları ile bölünerek ve parçalanarak, sahne içindeki boşluk ve doluluk arasındaki bu hareket sayesinde, mekânın derinliği daha netleşerek gerçeklik hissi artmış olur.

Sinema'yı özel kılan ve kendinden önce gelen görsel sanatlardan ayıran özellik sabit görselden hareketli görüntüye geçiştir. Zamanla birlikte ses de sinemanın en önemli parçalarından biri haline gelerek, sinema eserlerinin yarattığı atmosfere işitsel boyutu katmış, sinemanın anlatım gücünü daha da etkili hale getirmiştir. Ardından siyah beyaz filmde renkli filme geçiş gibi gelişmelerle, gerçeğe en yakın forma giderek daha da yakınlaşmıştır sinema filmleri (Thompson and Bordwell, 2003). Tabii ki gerçekliğe yakınlık direkt olarak dokunsallıkla eşlenmemelidir. Çünkü dokunsallık çok daha farklı uyaranlar ve kültürel kodlar sayesinde ortaya çıkan kompleks bir bilişsel süreç sonunda meydana gelir.

Sinema filmlerinin yapım aşamasında bir çok karar mekanizması yer almaktadır. Filmin türünden anlatılmak istenen hikâyeye, yönetmenin tercihlerinden, kullanılan bakış açısına kadar alınan bir çok karar, filmin yapım sürecindeki teknik tercihlerin de oluşumunu sağlar (Bordwell & Thompson, 2013). Bu tercihler sayesinde oluşan görüntülerden bazıları seyircide dokunma duygusunu oluşturur. Filmi yapanlar bu duyguyu yaratarak seyirci üzerinde farklı bir çok etki yaratmaya çalışıyor olabilirler ya da daha önce bahsedildiği gibi bu etki tamamen bir yan süreç olarak da meydana geliyor olabilir. Ancak bu tezde daha önce de belirtildiği gibi bu süreçlerin arasındaki boşluklar doldurularak sebep sonuç ilişkisi ile birlikte dokunsallığın hangi tercihlerle daha aktif ve belirgin olarak filmlerde ortaya çıktığı araştırılacaktır. Bir korku filminde dokunma duygusu seyirciyi ürpertmek ve diken üstünde tutmak gibi bir işleve sahip olabilirken, başka bir filmde mizansen öğelerinden kostüm, dekor ve mekan gibi öğelerin tercihlerindeki nüanslar sayesinde seyirci hikâyenin içine dahil edilmek istenebilir. Dokunma hissinin seyircide yaratılmaya çalışılmasının, hikâye anlatımında anlamsal bir önemi olmalıdır. Yönetmen bu duyguyu yaratarak hikâyenin anlatımını güçlendirmek, seyirciyi hikâyeye dahil etmek ve karakterlerle empati kurulmasını sağlamaya çalışıyor olabilir.

Antunes'in (2016, s. 5-8) sadece filmle sınırlı olmayıp tüm sanatlar için uygulanabilecek deneyimsel estetik (*experiential aesthetics*) fikri, sanatı nesnellüğün

dışında bir deneyim olarak tanımlamak için kullanılmıştır. Deneyimsel estetiğe göre, bir sanat nesnesinin kompozisyon yönleri, yalnızca insanların onları nasıl algıladığı ve inşa ettiği ile ilgili olduğu ölçüde önemlidir; bunlar değişmez nesnel stilde özellikler değildir. Deneyimsel estetik daha sonra öznel ve nesnel, stil ve algı arasındaki bu diyalogsal ilişkiden doğar. Bununla birlikte, deneyimsel estetik fikri filme çok sınırlı bir ölçüde uygulanmıştır, çünkü ortodoks bir görüş olarak, filmin görsel (ve en fazla görsel-ışitsel) bir deneyim olduğunu ve bu nedenle film estetiğinin görsel-ışitsel olduğunu varsayan bir görüş vardır. Bu şekilde, ortadoks bakış açısına göre filmin, bir müzedeki etkileşimli bir sanat enstalasyonu ile aynı şekilde, algılayan ile sanat eseri arasında doğrudan dokunsal teması çağrıştıran bir şekilde deneyimsel olabileceğini tasavvur etmek zor olmuştur. Deneyimsel film estetiği fikri, filmin yalnızca biçimsel ve kompozisyonsal stil, anlatı ve tema öğelerinin değil, aynı zamanda bu öğelerin (özellikle kamera çalışması, kurgu, ışık, renk ve ses tasarımı yoluyla yaratılan film stili) ve izleyicideki algısal ve çok duyuşal doğanın kesişimi gereği oluşan bir sonucu olduğunu ima eder. Dolayısıyla bir filme ilişkin algısal deneyim, bir filmin duyuşal bilgisini almanın, işlemenin ve bütünlendirmenin mekanik bir yöntemi değil, proaktif ve yaratıcı olan aktif, dinamik bir algısal süreçler dizisidir (her ne kadar otonomik seviyeleri bizim bilinçli kontrolümüzün erişimimizde olmasa da). Bu, bilişsel film teorisinin pek çok kavramıyla büyük ölçüde uyumlu, ancak duygu ve empatinin rollerinden ziyade duyuların rolüne özel vurguyla, yapılandırmacı bir referans çerçevesidir. Bununla birlikte, sonuçta, estetik ve algının ayrı değil, daha çok ortak ve diyalojik katmanlar olduğu yaygın olarak kabul edilmektedir. Örneğin, renk ve ışık farklı ifade edici, biçimsel rollere sahip olabilir, ancak bunlar yalnızca görsel alanın duyuşal özellikleri değildir; ayrıca termosepsiyon ile ilişkili olarak duyuşal, algısal ve tematik deneyimleri uyandırma, kışkırtma ve ortaya çıkarma potansiyeline sahiptirler. Renk ve aydınlatma, diğer tüm stilistik unsurlarla birlikte, yalnızca her bir belirli yönetmenin yaratıcı kullanımıyla ilişkili olarak anlaşılacak şekillerde belirli duyulara bağlanabilir. Öyleyse deneyimsel film estetiği, stil, anlatı, temalar, karakterlerin bedenleri ve algısal deneyimi arasındaki diyalojik bir ilişkiden kaynaklanır, çünkü stilin öğeleri belirli algısal deneyimlere işaret eder ve insan algısının doğası özel duyu modalitesinin duyuşal bilgisi sayesinde aynı anda ilişki kurma yeteneğine sahiptir (Antunes, 2016).

Bordwell (1985) duyuların izleyicinin film deneyimine açılan kapılar olduğunu belirtmiştir. Duyular seyircinin filmin sadece anlatisına, temalarına ve hatta duyuşlarına

dair deneyimsel bir anlayışa erişmesini sağlamakla kalmaz, aynı zamanda onları aktif olarak şekillendirir. Burada incelenecek olan, gerçek bir algısal deneyimin varlığından çok, filme uygulandığında bu deneyimin kapsamı, gücü ve kalitesi hakkındadır. Sinemanın duyuşsal ipuçları olduğu göz önüne alındığında, seyircilerin görsel-işitsel film deneyimlerinde, film dünyası içindeki, *termosepsiyon* (sıcaklığın algılanması), *nosisepsiyon* (acının algılanması) ve *vestibüler* duyu (denge duyusu) gibi diğer duyuşsal modalitelere dokunan tüm duyuşsal deneyim seviyelerini hayal gücüyle mi yarattıkları düşüncesi ortaya çıkar. Hayal gücü, bellek ve fenomenal çağrışım, film fenomenologları tarafından, esas olarak sinestetik bir deneyim türü olarak düşündükleri bir filmi görme ve duymanın ötesinde, duyuşlar arası etkileşim ve çoklu deneyimleme olasılığını tanımlamak için kullanılan kavramlardır (Antunes, 2016, s.4-5).

Bedenlenmiş biliş ve sinemayla ilgili bilişsel sinirbilim çalışmaları, izleyicinin bilişsel etkinliğinin ve hikâye çıkarımı yapma yeteneğinin vücudun etkileşimiyle yakından bağlantılı olduğunu bildirir (Coögnarts & Kravanja, 2015). Bir film izleme sürecinde, izleyicinin bedeni ekrandaki karakterlerin bedenlerini algılama ve bunlara tepki verme de dahil olmak üzere, çeşitli şekillerde etkinleştirilir. Ekrandaki bedenlerle algısal karşılaşma, büyük ölçüde, izleyicinin kasıtlı, amaca yönelik eylemleri gözlemlemesi ile ortaya çıkan bir "eylem anlayışı" ölçüsüne bağlıdır (Gallese & Guerra, 2012). Başka bir deyişle, karakterlerin bedenleri tarafından gerçekleştirilen belirli canlandırma türlerini görerek, izleyiciler kendi fiziksel bedenleri hareketsiz kalırken, ekrandaki hareketleri aktif bir şekilde zihinlerinde taklit ederler. Buna bedenlenmiş simülasyon (*embodied simulation*) adı da verilir (Antunes, 2016, s. 18-19). Beyinde ayna nöronların varlığı nedeniyle, bir eylemi gözleme eylemi, gözlemcinin beynini, normalde eylemi kendisi gerçekleştirdiğinde tetiklenen aynı sinirsel mekanizmaları harekete geçirmeye yönlendirir. Bu nedenle, tanıdık bir hareketi gösteren bir sahne, örneğin bir karakterin kapı kolunu sıkması, duyumun doğal aşinalığı nedeniyle izleyicide bir tepkiyi tetikleyecektir.

2.3 Dokunma Duyusu ve Hafıza

İnsanlar görsel hafızaları sayesinde yumuşak, kaygan, sert, pürüzlü, sıcak, soğuk gibi dokunsal verileri görsellerden çıkartabilirler. Sinema seyircinin görsel ve dokunsal hafızasını harekete geçirerek, görüntüler ve ses aracılığı ile seyircide bu hislerin

oluşmasını sağlar. Bu sayede dokunma boyutu yaratılır. Sinema, insanların hafızalarında yer etmiş olan belli kodlamaları kullanarak kişilerin dokunma duyularını tetikleyecek ses ve görüntüler üreterek, izleyiciler üzerinde fiziksel bir etkiye sahip olur. Ayrıca sinema filmleri de artık kendi içlerinde belli gelenekler ve stiller yaratmaktadır. Sürekli sinema seyircileri bu dile hakim oldukları için, film dünyasıyla alakalı da belli kodlamalara sahiptirler. Sinema filmleri hem gerçek yaşamın hafızada oluşturduğu tepkime ve hisleri, hem de sanatın kendi dilinin seyirciler üzerinde oluşturduğu etkileşimleri kullanarak, seyirciyi kendi dünyası içine alır. Seyircinin perdede yaşanmakta olan bir olayla alakalı fiziksel olarak gösterdiği reaksiyonlar, sinemanın dokunma boyutunun etkinliği sayesinde gerçekleşir.

Diderot 1749'da yazdığı "Letter on the Blind" yazısında, hafızanın dokunma duyusu üzerindeki önemini tanımlamıştır ve biçimlerin etkilerinin tamamlayıcı duyuların unutulmamasına dayandığını ileri sürmüştür; görme yetisi olanların formlara dokunurken görsel imgeleri kullanma olasılığının yüksek olduğunu, doğuştan kör olanların ise bu tür görsel imgelere sahip olmadığını ve görsel imgelerden yararlanmak yerine dokunsal imgeleri kullandıklarını belirtmiştir ve dokunmanın, nesnenin kalıcı ve sürekli olmasından yararlanarak, görmeyi eğittiğini düşünmüştür (Morgan, 1977'den aktaran Heller & Schiff, 1991, s.12). Nitekim görme duyusu her ne kadar birincil duyu olarak algılanıp etraftaki etkileşimde olunan nesnelere ve dünya ile ilgili genel bir bilgiyi anında sağlasa da, o dünyayı gerçek kılan şey, o dünyayla iletişime geçilen dokunsal alandır. Görüntünün kişiye sunduğu ön bilgiyi, insan dokunarak test edip gerçekliğini onaylar ve dokunmanın sunduğu sıcaklık, soğukluk, titreşim, ıslaklık, kuruluk, pürüzlülük, doku, yaşamsallık vb. birçok ek bilgi, etkileşime geçilen dünya ve nesnelere yaşamıyla ilgili de bir çok bilgi verir ve bu, dünyanın bilgilerinin hafızaya taşınmasının en önemli yollarından birisidir. Diderot ayrıca duyular arası çatışmanın erken bir örneğini sağlamıştır. Bir aynanın veya büyüteç merceğinin, dokunma ve görme duyularını çatışmaya sokabileceğini, böylece bir nesnenin dokunsal ve görsel izlenimlerinin farklı olduğunu kaydetmiştir. Görsel olan aldatılmaya müsaitken, dokunma duyusu gerçeği keşfetmek ve algılamak konusunda daha gerçek ve bedensel bir algı sağlar. Kişiler bedenleri ile yaşadıkları deneyimleri kolay unutmazlar çünkü bedenin sağladığı vücut bulmuş deneyim, kişinin dünya deneyimini oluşturan ve kişinin dünya ile ilgili bilgi birikimini sağlayan en gerçek olgudur.

Hafıza; dokunma, ses ve belki kokunun içine görmekten daha çok kodlanabilir. Kameranın arayan hareketleri ile yönetmenin özlemleri sesinden oluşan seslendirme arasında bir uyumsuzluk vardır (yani görsel ile ses arasında) ve bu uyumsuzluk dokunma duyusunun eksikliğini dokunaklı bir farkındalığı yaratır. Bazı deneyimlerin görsel-ışitsel olanın dışındaki dokunma, koku alma, ve tat alma gibi duylara kaydolması bir rastlantı değildir. Günlük deneyimlerimizde konuşma ve görme ile ilintisiz olan deneyimler bu duylar aracılığı ile kaydolurlar. Bedenimize yakın olan dokunma gibi duylar görmenin yakalayamadığı güçlü anıları depolama kapasitesine sahiptir. Görselleri kaydedilemeyen duylar, özel hafızanın muhafazasındadırlar (Marks, 2000). 21. yüzyılın görsel bombardıman altındaki kültürüne bakıldığında, birbirine benzeyen ve birbirinin kopyası olan görseller sürüsü dikkate alındığında, görüntünün tanımlayıcı ve ayrıştırıcı gücünün giderek daha da azaldığı ve diğer duyların dünyayı algılama, anlamlandırma ve tanımlama konusunda çok daha aktif görev aldıkları söylenebilir. Bu sayede öğrenilen dünyanın hafızaya görmeden çok, diğer duylar vasıtası ile yüklendiği gözlemlenir.

İnsanların görsel ve duysal algıları arasında güçlü bir iletişim vardır. Özellikle anıların yaşandığı mekanların da hafıza için önemli yerleri olup, mekânsal hafızada yer bulurlar. Mekanların sağlamış olduğu mekânsal hafıza bilgileri ve duysal deneyimler, filmlerde kamera hareketi sayesinde seyircinin bedenleşme deneyimine katkı sağlar. Böylece seyircinin kendi bedensel deneyimleri ve anıları sinemasal araçlar sayesinde filmde tekrar yaratılıp, seyircinin aktif duysal tepkimelerle filme çok daha yakından dahil olması sağlanabilir.

Hafızanın ve duyların ortak çalışmalarının prensibine bakıldığında, insan beyni sürekli olarak aldığı bilgileri yeniden işleyip sıfırdan sonuç üretmek yerine tekrar eden deneyimlerden topladığı duysal veriler sayesinde daha hızlı sonuçlar üretebilmektedir. Yani duysal hafızanın sağladığı avantaj sayesinde beyinde belirli hisler yaratan durumlara karşı otomatik tepki verilmesi mümkündür. Zaten öğrenmenin genel koşulu da budur ve sürekli tekrarlanan deneyimler sonucu edilen bilgiler, yaşam deneyimini kolaylaştırmak adına bedende kaydolup, ekstrem durumlar haricinde otomatik reaksiyonlar sonucunda aynı uyaranlara aynı tepkimelerle cevap verirler. Tabi ki beyne gelen uyaranlar tek bir tane olmayıp, sürekli bir çok uyaranla karşılaşan beyin, yine yaşam tecrübesi ve de önemlilik durumuna göre belli uyaranlara, o uyaranın verdiği bilginin

önemine göre öncelik verip, vereceği tepkiyi buna göre şekillendirebilir. Örnek vermek gerekirse, gelen bir ses görselden daha önemli bir bilgi veriyorsa, vücut buna göre konumlanabilir, veya sıcak olduğunu görselden anladığı bir maddeye karşı beden dokunsal olarak henüz dokunmadan yanma hissinin etkisiyle tepki gösterebilir. Filmlerde kullanılan ve tercih edilen her bir öğenin de insan hafızasına yönelik belli genel kabul görmüş bilgilerin ışığında yapılmasıyla, seyircide doğurulacak olan bedensel ve dokunsal his de tasarlanabilir. Bu anlamda hafıza, tüm bu sinemasal tercihlerin temelinde yatan ana bilgi kaynağıdır denilebilir. Hafızanın ışığında genel kavramlar kullanılıp dokunsal his yaratılabileceği gibi, *The Skin of The Film* (2000) kitabında dokunsal görme (*haptic visuality*) kavramını geliştiren Laura Marks'ın diaspora yönetmenleri için kullandığı kültürel hafıza kodları da kullanılıp, belli bir kitleye yönelik dokunsal deneyimin tasarısı da pek tabii yapılabilir. Bu tamamen yönetmenin neyi amaçladığına bağlı olan bir tutumdur.

2.4 Duyular ve Aralarındaki İlişki

Beş duyumuz (görme, işitme, dokunma, tat alma ve koku alma), dünyayı algılamamızın beş farklı modu olarak bağımsız olarak çalışıyor gibi görünmektedir. Ancak gerçekte, zihnin çevresini daha iyi anlamasını sağlamak için yakın iş birliği içindedirler. Ancak özel durumlarda bu iş birliğinin farkına varabiliriz.

Bazı durumlarda, bir duyu, baskın olduğunu düşündüğümüz şeyi gizlice etkileyebilir. Görsel bilgi sesteki gelen bilgiyle çatıştığında, duysal karışma gördüklerimizin duyduklarımızı değiştirmesine neden olabilir. Bir duyu devreden çıktığında, diğeri boşluğu alabilir. Örneğin, kör olan insanlar, işitme duyularını çifte görev yapmak üzere eğitebilirler. Hem kör hem de sağır olanlar, konuşmaları yorumlamalarına yardımcı olmak için dokunma adımını atabilirler (Groeger, 2012).

Duyularımız da dünyanın doğru izlenimlerini edinebilmek için beyinde düzenli olarak buluşup bir araya gelirler. Başkalarının duygularını algılama yeteneğimiz, seslerden, görüntülerden ve hatta kokulardan gelen ipuçlarının kombinasyonlarına dayanır. Algısal sistemler, özellikle koku, duysal ipuçlarının duyguları ve hatıraları tetiklemesini ve bunlara dahil edilmesini sağlamak için hafıza ve duyu merkezleriyle bağlantı kurar (Henshaw, 2012). Ancak duyuların çapraz bağlantısı, yanılsamalar, icatlar ve sanatlar için en akıl almaz nimetlerin bazılarını sağlar. İnsanların yaşam biçimlerine

bakıldığında, belli duyular kültürün ve yaşam biçimimizde bir parçası olarak hayatımızın akışında çok daha birincil rol oynarlar. Ancak bunu yaparken sürekli olarak diğer duyulardan referans ve ikincil destek alırlar. Duyuların sürekli birlikte çalıştığını söylemek anlamlıdır. Ancak belli duyular ve duyuşal ilişkiler herkeste var olsa da bunlar sürekli olarak aktif şekilde kullanılmayabilirler. Örneğin sonradan kör olan bir kişinin işitme duyusu çok daha keskin hale gelir ve daha seçici ve geniş bir algılama operasyonuna girer. Bunun gibi duyuların birlikte hareket etmeleri de günlük yaşamın alışkanlıkları ve rutini en iyi ve verimli şekilde sürdürebilmeye odaklanmışlardır. Ancak bilinç dışı şekilde, bu ilişkiler varlıklarını sürdürürler ve belli olayların karşısında çok daha etkin bir şekilde kullanılabilirler. Bilimsel araştırmalar beynin hangi kısmının hangi duyuyu spesifik olarak uyardığı ve duyular arası iletişim ne şekilde oluştuğu ile ilgili çalışmalarına devam etse de, şu andaki bilgilerle sadece bu ilişkilerin varlıklarının kabul edildiği söylenebilir.

Rönesans'ta beş duyu, en üst duyu olan görmeden, en alt duyu olan dokunmaya doğru bir hiyerarşik sistem olarak anlaşılmıştı. Perspektif temsilin icadı gözü hem algısal dünyanın hem de kendilik kavramının merkez noktası kılmıştır. Bizzat perspektifli temsil hem betimleyen hem de algıyı koşullayan bir simgesel biçime dönüşmüştür. (Pallasmaa, 2020, s.18). İçinde yaşadığımız teknolojik kültür duyuları daha da seçik bir biçimde düzenlemekte ve birbirinden ayırmaktadır. Görme ve işitme adeta toplumsal kültürün ayrıcalıklı duyuları haline gelmiş, diğer üçü ise yalnızca özel bir işlevi olan arkaik duyuşallık kalıntıları olarak ikinci plana atılarak kültürel kod tarafından bastırılmaktadır.

The Multisensory Film Experience kitabında Luis Rocha duyuların film izleme deneyimi sırasında da birlikte çalıştıklarını ve çok duyulu bir algımız olduğunu fark ettiğini şu şekilde ifade eder (Antunes, 2016, s.3):

... beynimizin görsel-işitsel bir ortamı çok-duyulu bir şekilde algılamakla kalmayıp, algılamanın başka bir yolu olmadığı için bunu yapması gerektiğini fark ettim. İstisnai veya sinestetik olmayan doğal algılama şeklimiz çok duyuşaldır. Bu algı biçimi, filmi izlemek için kullanılan aygıtın konfigürasyonu ne olursa olsun (karanlık bir sinema salonu, rahat bir oturma odasındaki televizyon, hatta küçük bir tablet), bir filmi deneyimlediğimizde çok-duyulu olmaya devam eder. Beynin çalışmasının doğal yolu çok-duyuludur ve tamamen görsel deneyimler istesek bile, hüsrana uğrarız ve beynimizi duyular arasındaki bazı nöral bağlantıları bloke etmeye ve engellemeye zorlamaktan aciz oluruz.

Çoklu duyulu film deneyimi, bilinçli kontrolümüz dahilinde olmayan, birbiriyle sıkı bağlar içerisinde olan, düşük seviyeli algı mekanizmalarından kaynaklanır. Bunlar, duyuların bütünleştiği zaman penceresinin milisaniyelerinde gerçekleşir. Bir filmin algısal kontrol seviyelerini otonomik ve somatik tepkiler kavramları aracılığıyla bölebiliriz; burada somatik tepki bilinçli ve çaba gerektiren bir işlem gerektirmeyen ancak yine de engellenebilen veya kontrol edilebilen bir süreci ifade eder ve otonomik tepki ise üzerinde kontrol uygulayamadığımız bir süreci ifade eder. Çok-duyulu bir film deneyiminin bu düzeni, arkasına yaslanan ve görsel olarak izleyen ve bağımsız bir şekilde ve kendi özel görsel-işitsel sinema deneyimini kontrol eden bir *voyeur* izleyici fikriyle çelişir.

Genellikle gördüğümüz manzaraları ve duyduğumuz sesleri ayırt edebiliriz. Ancak bazı durumlarda ikisi iç içe olabilir. Konuşma algısı sırasında beynimiz kulaklarımızdan gelen bilgileri gözlerimizden gelenlerle bütünleştirir. Bu entegrasyon, algısal sürecin başlarında gerçekleştiğinden, görsel ipuçları işittiğimizi düşündüğümüz şeyleri etkiler. Yani, gördüğümüz şey aslında "duyduğumuz" şeyi şekillendirebilir. Konuşmayı her algıladığımızda meydana gelen bu görsel-işitsel karışma, McGurk Etkisi adı verilen bir fenomendir (Deroy, 2017, s.49). Bu durumda, aynı sesi ("bah" kelimesi) dinliyor olmanıza rağmen, duyduğunuz şey hangi yüze baktığınıza bağlıdır. Etkinin varlığından haberdar olmak, etkinin azalmasını sağlamamıştır da. Beyinde duyuların iletişim kurma modelleri, kişinin bu sesleri gördüğü dudak hareketlerine göre yorumlayıp farklı şekillerde duymasına sebep olur (Groeger, 2012). Burada görsel olan bilgi, işitsel bilgidен daha önemli bir yer almakta ve beden buna göre duyu önceliği ışığında bilgiyi nasıl işleyeceğine ve anlamlandıracağına karar vermiştir. Bu olay Kuleşov Etkisi'ne benzetilebilir. Kuleşov etkisi, kurgu sırasında aynı görselin ardından gelen diğer görsele göre farklı şekillerde yorumlanıp algılanabileceğine işaret eder (Kuleshov, 1974). Duyular arasındaki içsel mekanizmalar da bu tip yanılgılara sebep olabilir, ancak bu yanılgı olabilecek etkilerin farkında olarak, hangi duyulara hitap ettiğini seçmek, yönetmene bir avantaj sağlayabilir. Bu sayede duyusal öncelikler gözetilerek de belli avantajlar sağlanabilir. Tabi ki burada verilen örnek sadece görsel ve işitsel arasındaki etkileşimle ilgili. Bu örneği genel anlamıyla ele aldığımızda ve de bilimsel araştırmaların duyular arasındaki henüz tam olarak çözümlenememiş ama vakalarda meydana gelen karmaşık ilişkisini düşündüğümüzde, tüm duyusal algı mekanizmaları arasında aynı şekilde etkileşim olduğu söylenebilir.

Duyuların önceliği kavramı tartışılırken heyecanlı hallerde duyuların sisteminin otomatik reaksiyon olarak değiştiğine de değinilmiştir. Heyecan uyandıran ve adrenalinli hallerde, duyu uyaranları sıradan duyulardan daha arkaik duyulara yönelir; görmeden işitmeye, dokunmaya ve kokuya, ışıktan gölgeye gibi (Pallasmaa, 2020, s.58). Bunun filmler ile olan ilişkisi düşünüldüğünde, tıpkı gerçek hayattaki gibi, bir gerilim sayesinde seyircinin ensesindeki tüylerin diken diken olmasını sağlayan görüntüden ziyade, kullanılan sesler, seslerin yüksekliği ve de ses efektleridir. Bu sayede gerilimli anlar vücutsal tepkimelere ve de dokunsal sonuçlara yol açabilir.

Duyuların birbirleriyle kompleks ilişkilerine verilebilecek bir diğer örnek ise – her ne kadar filmle alakalı olmasa da, duyuların karmaşık ilişkilerini açıklamak, duyuların gerektiğinde ne kadar farklı görevlerde kullanılabileceğini göstermek ve buna kanıt sunmak adına önemlidir – dokunarak işitme adı verilen bir olaydır. Bu yöntem Tadoma metodu ismi verilmiştir (Colman, 2003, s. 710). Bu metodla, doğuştan hem kör hem de sağır olan bireylerin, parmaklarını konuşan kişinin dudaklarına yerleştirerek ve diğer ellerini ise boğaz kısmına yerleştirerek, konuşan kişinin dudak hareketi ve ses tellerinin boyunda oluşturduğu gerilim sayesinde ne konuştuğunu işitebilmesini sağlamaktadır (Groeger, 2012). Bu sayede bu engellere sahip kişiler hem duymadan işitebilmekte, hem de konuşmanın nasıl bir şey olduğunu algılayamadan, ses çıkartarak konuşabilmektedirler. Bu örnekten de görülebileceği üzere, duyular farklı amaçlarla kullanılabilir ve de algı sadece insanların günlük yaşamında sıklıkla kullandığı algı yöntemlerinden çok daha farklı yöntemlerle vuku bulabilir. Algının farklı boyutlarının olabileceği, kişilerin klasik anlamda ve birincil duyu atfedilmiş olan görme duyusunun yarattığı algı penceresinin dışında da farklı perspektiflerle dünyayı algılayabileceği, bazı algılama ve duyuların belli olaylar karşısında bilinçaltı ve arkaik denebilecek insan ortak hafızası ve tepkimelerinden kaynaklı olarak ortaya çıkabileceği gibi sonuçlara yukarıdaki örnekler sayesinde varabiliriz. Bu sebeple, görsel ve işitsel olan sinemanın, tartışmasız olarak farklı perspektif uyaranları sayesinde seyircide dokunsal his uyandırdığı iddia edilebilir.

Tüm bunlar dışında, tarih boyunca mermilerin yerini hissedip onlardan kaçabilen kör askerler, gözleri olmayıp ışığı hissedebilen insanlar, ses kullanarak engelleri aşabilen insanlar, vücutlarının belli organlarını kaybetse de hala o organlarını hissedebilen kişilerin öykülerine rastlanır. Bunlar eskiden mucizevi olaylar olarak üstüne düşülerek

adlandırılmasa da, yeni yapılan bilimsel arařtırmalar yavařça bu olayların sebeplerini ortaya koymaktadırlar. Ayrıca son yıllarda nörobilimciler, bu olayların sadece spesifik kişilerde özel olarak ortaya çıkmaktansa, herkesin beyninde var olabileceđi ihtimali üzerinde durmaya başlamıřlardır. Scientific American dergisindeki bir makalede, nörobilimcilerin insan beynindeki duyuşal sistemlerde önceden düşünölenin çok daha fazlasında bağlantı olduđunu ve duyuşların birbirleriyle etkileşimlerinin çok daha yaygın olduđunu keşfettikleri ortaya konmuştur (Scientific American, 2012, s.47). Bu etkileşim sıradan kořullarda bile sürekli olarak meydana gelmektedir. Görsel bilginin gözlerden beyin sapının üzerinde bulunan bir aktarma istasyonu olan talamus aracılıđıyla görsel kortekse ulařır ve burada görme olarak algıladıđımız renkli, dokulu, üç boyutlu sahnelerde paketlenir. Bu uzun zamandır bilim insanları tarafından bilinmekte olmasına rağmen, arařtırmacılar řimdi bazı görsel verilerin, zamanı takip etme ve bilinçaltında hareketi kontrol etme gibi sıradan görüőle pek ilgisi olmayan kullanımlar için kullanıldıđını bulmuřlardır. Arařtırmacılar daha önceden sadece gözdeki fotoreseptörlerin ıřığı algılamaya yaradıđını düşünsele de, yeni bilimsel arařtırmalar görüntü oluřturma mekanizması içerisinde yer almayan gangliyon hücrelerinde ıřığa göre reaksiyon gösteren melanopsin isimli bir protein bulmuřlardır. Yapılan deneyler göstermiřtir ki, gangliyon hücreleri sayesinde tamamen kör olan bireyler bile, ıřığı hissedebilmekte ve de bedeninin biyolojik saatini ayarlayabilmiřlerdir. Hatta bazı deneyler kör bireylerin karřılarındaki kiřinin gülümseyip gülümsemediđini veya nasıl bir surat ifadesi takındıklarını anlayabilmiřlerdir (Bleicher, 2021). Bu bilgi, cilt aracılıđı ile de bedeninin ıřığı hissedebildiđini göstermiř ve de belli deđerleri ve de gün saatlerini ayırt edebildiđini ortaya koymuştur. Duyular arasındaki bu kompleks iliřkiler her insanda mevcut olup, belli insanlarda hassasiyet ve de iliřki düzeyleri diđerlerine göre daha geliřiktir. Tüm bu verilere bakıldıđında, sinemasal deneyimin duyuşlarla iletiřim kurma biçimini incelerken, algı reseptörlerinin bu karmařık iliřkisinden yararlanılabileceđi ve de çeřitli sonuçlar çıkacađını söylemek yanlış olmaz.

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılacaktır. Tezin amacı ve ilgili sorular hem nitel metotlarla cevaplanmaya çalışılacak hem de fenomenolojik incelemeler ile dokunma hissinin ne şekilde deneyimlendiği üzerinde durularak, araştırma sorusu ile ilgili öncelikle temel bilgiler toplanacaktır. Araştırma konusu duyular ve özellikle dokunma duyusunu ilgilendirir. Bu sebeple, ikinci bölümde öncelikle bu çalışma kapsamında dokunma duyusundan ne kastedildiği anlatılacak ve de dokunma duyusunun nasıl işlev gördüğü üzerine bilimsel araştırmalardan yola çıkarak dokunma duyusunun günlük hayat şartlarında hangi özelliklere sahip olduğu derinlemesine incelenecektir. Dokunma duyusunu sinema filmlerinde aradığımız bu tezde, sinemanın görsel işitsel yapısında dokunma hissinin nasıl yaratılabileceğini anlamlandırabilmek için dokunmanın diğer duyularla olan ilişkisine ve de genel olarak insanın duyuları arasındaki ilişkilere, çapraz ve doğrusal bağlantılara dikkat çekilip, duyuların genel algı kapasitesi ile bağlantısı da derinlemesine incelenecektir. Ayrıca dokunmanın görsel sanatlardaki yerine tarihsel bir şekilde bakılıp, görsel sanatlarda sinemadan önce dokunsallığın yaratılmasına ve de değişen sanat formları ve de ortamları ile bu hissin yaratımındaki benzerlikler ve de farklılıklara dikkat çekilip, sinema ortamında dokunsallığı yaratmanın yollarının anlaşılması için bir temel hazırlanacaktır. Dördüncü bölümde ise dokunmanın sinemanın hangi alanlarında yaratıldığına dair başlıklar altında incelemeler yapılacaktır. Burada hem sinemanın teknik araçları hem de dokunma ile ilgili önceki bölümde toplanan bulgular karşılaştırılarak yorumlanacak ve de sinemasal dilde dokunsallığın yaratımı ile ilgili yollar saptanacaktır. Beşinci bölümde ise film incelemeleri yoluyla dokunsallığın filmlerde ne şekilde kullanıldığı örneklerle gösterilip, dokunsal boyutun uygulamadaki yerine dikkat çekilecek ve de uygulanabilirliği incelenecektir.

4. DOKUNMA DUYUSUNUN SİNEMA ESERLERİNDEKİ YARATIM ŞEKİLLERİ

4.1 Renk

Renkler ve onlara yüklenen anlamlar, filmin içinde hikâyede anlam yaratmakta kullanılan öğelerdir. Renk bir seçim olarak mizansen öğelerinde kullanılır ve renklere yüklenen anlamlar ilişkili olan karakterlere, mekanlara ve de diğer mizansen öğelerine yüklenerek filmin içinde o renklerin insanlığın ortak hafızasındaki anlamlarından ve dürtülerinden yararlanır. Bellek Renkleri (*memory color*) tanıdık olan nesnelere ile eşleştirilen ve zihinde o objelerle birleştirilen renklere verilen isimdir. Journal of the Optical Society of America dergisinde 1960 yılında yayımlanan bir araştırmada, 50 kişi üzerinde yapılan renk testleri sonucunda yüzde yüz olmasa da yüksek ölçüde benzerlik gösteren renk ve obje eşleştirme sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu da insan zihninin renkleri belli obje ve senaryolarla eşleme yetisinin olduğuna işaret etmiştir (Bartleson, 1960, s. 73-77). Renkler duygusal, fiziksel ve psikolojik olarak seyirciyi etkilerler. Siyah beyaz film döneminde renkten ziyade, ışığın tonları ve gölgeler ile anlam yaratılmaya çalışılıyordu (ışık başlığı altında siyah beyazın önemine değinilecektir). Bartleson 1968 yılında yayımladığı “Color Perception and Color Television” adlı makalesinde, idealde olması gereken renk reproduksiyonunun izleyiciyi memnun edecek şekilde yapılmasını ve sahnenin gerçek ve doğru renkleri yansıtmaktansa, izleyicinin hoşuna gidecek şekilde oluşturulması gerektiğini ifade etmiştir. Rengin filme girmesi ile birlikte anlam yaratmada çok daha zengin olabilecek ve de çeşitli kombinasyonların ortaya çıkmasını sağlayan yeni bir alan ortaya çıkmıştır. Filmin rengi filmin tüm ruh halini etkileyebilmektedir ve de sinemacılar artık günümüz teknolojisi ile, filmin çekim aşamasından sonra da post prodüksiyonda tamamen yeni bir renk dokusu yaratabilme şansına sahiptirler. Bununla birlikte filmin yapım sürecinde ve de çekim sonrası sürecinde birçok şekilde rengin manipüle edilme olasılığı ve de farklı anlamların ortaya çıkarılabilme ve de anlamların zenginleştirilebilme şansı ortaya çıkar. Hikâye anlatımı sırasında renkler psikolojik reaksiyonlar elde etmek, belli özel detaylara dikkat çekip vurgulamak, filmin genel tonunu belirlemek, karakterlerin özelliklerini belirlemek, hikâyenin gidişindeki değişimleri betimlemek, vb. gibi amaçlarla kullanılabilirler. “If It’s Purple, Someone’s Gonna Die : The Power of Color in Visual Storytelling for Film” (2005) kitabında Patti Bellantoni renkleri tonlarına göre kategoriler halinde listelemiştir:

Kırmızı: Aşk, tutku, şiddet, tehlike, öfke ve güç

Pembe: Masumiyet, tatlılık, feminenlik, şenlik, empati ve güzellik

Turuncu: Sıcaklık, sosyallik, arkadaş canlılığı, gençlik, mutluluk, egzotiklik ve yabancılik

Sarı: Delilik, hastalık, güvensizlik, saplantı, sessiz sakinlik, saflık

Yeşil: Doğa, olgun olmama, yozlaşma, kaygı verici, karanlık, tehlike

Mavi: Soğuk, yalnızlık ve izolasyon, beyinle alakalı, melankoli, pasiflik, edilgenlik, dinginlik ve sakinlik

Mor: Hayal, göksel, ruhani, erotizm, yanıltıcı, mistik ve kaygı verici.

Genel olarak bu renklerin kullanımları karşılardaki anlamlara yol açtığı için film yapım sürecinde de renk seçimleri hikayenin içindeki anlamları pekiştirmek için bu renklerin seçimi ile kuvvetlendirilebilir. Nitekim insan doğası gereği, yaşanan dünyayla olan iletişim ve de dünyadaki renklerin temsilleri bu listedeki anlamsal bağdaştırmaların yaratılmasının aracı olmuştur. Soğuk olan mavi rengiyle sıcaklık etkisi yaratmak, sıcak tonlardaki turuncu renkle yaratmaya göre çok daha zorlu bir süreçtir. Nitekim beyin kodlanan anlamıyla, soğuk havalar soğuk tonlar yaratır ve doğadaki temsilleri bu şekildedir. Bu sebeple, dünyada bu renklerin yer alış biçimlerinin filmlere nüfuz edişleri de önem taşır. Tabi ki filmlerin sadece renkten oluşmayan bir çok farklı parçanın bir araya gelmesiyle oluşan bir anlam yaratma süreci olduğunu unutmamak gerekir. Nitekim bu öğeleri pekiştirme amacıyla kullanmak gibi, tezat maksatlarıyla da kullanmak mümkündür.

Sinemacı renklerin kullanımı ile ilgili yaratmak istediği anlam doğrultusunda seçim yapma özgürlüğüne sahiptir. Bu seçim, renkler sayesinde hangi duyguyu uyandırmak istediği ile de bağlantılıdır. Örnek göstermek gerekirse, belgesel filmlere bakıldığında, bu filmlerde stil çok ön planda olmasa da, filmlerin yapım aşamasında oluşan gerçek renkleri yansıtmaktansa, yönetmenin o mekanla ve sahneyle ilgili çekim sırasındaki hissini yansıtan renklerin tercihi daha önemlidir. Bu tercih edilen renk ile gerçek renk arasındaki seçimde duyguların ağırlığının da bir ispatıdır, nitekim bir çok yönetmen ve görüntü

yönetmeni tercihlerini bu yönde kullanırlar (Hurkman, 2014, s.411). Daha ticari işlerde ise renk tercihleri daha çok genelin renk eğilimlerine göre planlanma eğilimi gösterir. Bunun için objeler aradan çıkarılarak sadece denekler üzerinde renklere olan ilgi ile testler yapıldığında, yine erkek ve kadınların ortak olarak en çok yeşil, camgöbeği (cyan), mavi renklerine yöneldikleri, sarıya dönük yeşil ve mora dönük mavi renklerinin ise en az yönelinen renkler olduğu gözlemlenmiştir (Guilford & Smith, 1959). Yapılan bu testler belli bir bölgenin ve yaş grubunun tercihlerini yansıtır olabilir, ama bu tip yönelimler genellemeye müsait olmakla beraber, görsel ürünlerin üretiminde bölgesel farklılıkların da (kültür, coğrafi konum gibi sebeplerden kaynaklanan yaşam tarzı ve beğeniler, vb.) rol oynayacağı kategorilerin varlığını gösterir. Kültürel tercihlerle ilgili Hurkman (2014, s.413) Japon deneklerin diğer gruplara göre daha açık renkli bir görüntü tercih ettiklerini; Çinli deneklerin, Amerikan ve Japon gruplarına göre daha fazla kontrastı tercih ettiklerini; Doğu yarımküredeki deneklerin, Amerikan grubuna göre daha yüksek doygunluğu (saturation) tercih ettiklerini; Japon deneklerin, Amerikan grubuna göre daha sıcak (warm) görüntüleri tercih ettiklerini; Çinli deneklerin, Amerikan grubuna göre daha soğuk görüntüleri tercih ettiklerini saptamıştır. Bu sebeple her bölgede üretilen görsel sanat eserlerinin o bölgenin yaşamından bir parça yansıttığını ve o kültürün dokunsal hissini yansıttığını ileri sürebiliriz.

Renkler eşleştirildikleri anlamlarla, buldukları kişi, yüzey ve nesnelere birlikte daha fazla bilgi sunarlar. Ancak siyah ve beyaz renklerin sunduğu bilgiyi bir kenara bırakıp, seyircinin objelere, şekillere, ışığa ve ifadelerine dikkat etmesini sağlar. Renk ise her rengin bağlı olduğu anlamlar aracılığı ile seyircide bazı duyguları ortaya çıkarır. Renklerin kültürel bağları ve kültürel anlamları da bu ilişki için önemlidir. Siyah ve beyaz ise daha gizemli ve sunduğu dünyayı farklı bir algısal boyuttan yansıtan bir yapıya sahiptir. Bu sayede seyircinin dikkatini ışığın yönü sayesinde belli yerlere çeker, ışık ile belli objeleri ve yüzeyleri ve de bu yüzey ve objelerin özelliklerini tanımlar. Renklerin ise bazen dikkat dağıtıcı unsurları olduğu savunulabilir. Bu anlamda siyah beyaz filmlerin renkten çok ışıkla çok daha sıkı bir ilişkisi olduğu görülmektedir. Nitekim, siyah beyaz normal dünya deneyiminde var olan bir görme şekli olmasa da, görme çok yönlü bir duyudur. Görme sayesinde bir çok şey ayırt edilir, ayırt edicilikte renklerin farklı, ışığın farklı misyonları vardır. Ancak renkler ayrıca kültürel ve kişisel olanlara bağlı bilgiler verdiğinden dolayı, ve de siyah beyazın ışıkla olan doğal ve organik ilişkisinin şekil,

hacim, yüzey, doku gibi pek çok dokunsal anlamları öncelikli bilgi olarak seyirciye sunmasından dolayı, siyah beyaz'ın dokunsal sinema yaratmada renkli filmin önüne geçtiği düşüncesi savunulabilir. Bu renkli filmlerin dokunsal sinema yaratmada negatif bir etkisi olduğu anlamına gelmez, ancak insan algısı binlerce algı mesajını aynı anda işleme aldığı anda bunları seçici olarak kullandığı için ve de belli bilgilere öncelik tanıdığı için, siyah beyazın vurguladığı cisim özellikleri dokunsal boyut ile ilgili daha somut veriler sağlayarak, dokunsal sinema deneyimini pekiştirirler. Görüntü yönetmeni gözünden siyah ve beyazın önemi şu şekilde belirtilmiştir (McCarthy, 1995, s. ix):

John Alton "Siyah ve beyaz renklerdir" demiştir ve film tarihinde hiçbir görüntü yönetmeni bu renklerin değerini veya aralarındaki şiddetli karşıtlığın doğasını John Alton kadar derinlemesine araştırmamıştır. "Karanlıkta renkli görebildiğimden daha fazlasını görebiliyordum" , "karanlıkta görebildim" diye siyah beyazın ve de gölge ile karanlığın görsel gücünde dikkat çekmiştir.

Siyah beyazın ayrıca yine kültürel koddaki yerine de kısaca değinmekte fayda vardır. Nitekim fotoğraf ve sinemada ilk olan siyah beyaz filmlerdi ve seyirci ve de sanat izleyicilerinin ilk aşına oldukları ve de bu ortamları tanıdıkları mecralar da siyah beyaz olan filmler ile başlamıştır. Bu anlamda siyah beyazın daha belgeleme nitelikli yapısı onu daha gerçek ve daha kişisel anılarla yan yana konumlandırır bir sonuç oluşturur. Renkler ise yukarıda da belirtildiği gibi sağladıkları ekstra anlamlar ile, ışığın ve de organik elementlerin dokunsal tanımlamalarının önüne geçen ve başka anlamlar yaratabilen sonuçlar doğurabilmektedir. Tabi ki bu demek değil ki ışık sadece siyah beyaz filmin tekelinde. Işık konusunda değinileceği üzere, rengin özel kullanımları ve ışık iş birliği ile, rengin dikkat dağıtıcı olmaktansa, dikkati yoğunlaştırıcı anlamlarda kullanılması da söz konusudur. Buradan ortaya çıkacak olan sonuç, hangi sinemasal araçların hangileriyle uyum içerisinde ve bilinçli olarak kullanılıp istenilen sonuca ulaşılmasını sağladığıdır.

Renklere yukarıda belirtilen anlamların yüklenmesindeki asıl önemli sebeplerden birisi renklerin sıcaklık değerleridir. Kelvin değeriyle ölçülen bu sıcaklık değerleri, renklerin insan bedeninde yarattığı hisse de karşılık gelir. Soğuk ve kapalı havalarda 5000 kelvin üzerinde ve soğuk diye adlandırılan renk skalasına giren bir renge bürünür çevre. Sıcak ve güneşli zamanlarda ise 5000 kelvin ve aşağısında seyreden, daha çok sarıya dönük renlerden oluşan ve sıcaklıkla bağdaşan renklere dönüşür (Brown, 2016, s.99). Renklerin anlamsal olarak temsil ettikleri kavramların yanında, bedensel olarak da ısıyla

alakalı yarattığı sonuçlar vardır. Örneğin filmde gösterilen sahnenin içinde bulunduğu mekânın sıcaklığının hissedilmesi için herhangi bir duyuşsal veri yoktur. Film sadece görsel ve işitsel olarak seyirciye sıcaklıkla ilgili bilgiler sunar. Ancak duyuların hissedilişlerini sadece duyu ve o duyuya ait alıcıları arasındaki ilişkiyle sınırlamak yanlışır. Nitekim, çok duyulu deneyim, duyuların ve beyindeki nöronların birbirinin içine geçmiş ve bir arada çalışan yapısı, belirli duyuşsal verilerin çok yönlü şekillerde algılanmasına olanak tanır. Seyircinin bedensel bir şekilde dokunma hissini elde etmesinin hayal gücüyle de ilişkisi vardır. Hayal gücü olarak adlandırılabilir beyinde yaratılan bu düşüncenin vücutta karşılık bulması olayı, duyuşsal girdilerin beyinde işlenerek ve nöronlar arası ilişkilerde tanımlanarak, seyircinin hayal gücü eşliğinde bedende karşılık bulması ve hissedilmesine tekâmül eder. Burada hayal gücünün sadece dışsal duyu uyaranları arasında ortaya çıkmadığı söylenebilir. Hayal gücü, içsel bir şekilde anıların, duyguların, ruh hallerinin, dilin ve bilişsel fonksiyonların yardımıyla yaratılır. Bu sayede, filmde gösterilen ve hissettirilmek istenen sıcaklık gibi dokunma sayesinde hissedilebilecek duyuşsal etkileşimler, hafızanın seyirciye sunduğu ve bilişsel bir şekilde yeniden yaratılan bir mekanizmayla seyircide yaratılır. Duyular arasındaki fizyolojik ve sinirsel bağlantılar, termosepsiyonun yalnızca harici termal enerjinin nesnel bir ölçümünün sonucu olmadığını, aynı zamanda duygulardan ve diğer düzenleyici işlevlerden etkilenen homeostazi adı verilen karmaşık bir sisteme entegre edilmiş duyuşsal bir modalite olduğunu göstermektedir. Homeostazi, uyku, açlık, sıcaklık ve kişinin fizyolojisinin diğer yönlerini düzenleyerek vücudun içsel dengesini izleyen ve koruyan bir sistemdir ve homeostatik sistem duyuşsal düzenlemeye güçlü bir şekilde bağlıdır (Antunes, 2016, s. 136). Renklerin sıcaklık dereceleri zaten dünya deneyiminin bir parçası olarak beyindeki nöronlarda otomatik olarak kodlanmış değerler olduğundan dolayı, görselle seyirciye sunulan ‘soğuk’ veya ‘sıcak’ renkler, otomatik reaksiyonlarla seyircinin termal olarak rengin yansıttığı değeri hissetmesiyle neticelenecektir. Nihayetinde yukarıda renklere atfedilen anlamların da vücutta oluşturduğu reaksiyonların, renklerin sıcaklık değerlerinin vücutta oluşturduğu etkileşimlere paralel olduğu görülür. Örnek olarak mavi rengin oluşturduğu yalnızlık ve izolasyon gibi duyular soğukluğun vücutta yarattığı huzursuz ve tetikte olma haliyle bağdaşırken, turuncunun temsil ettiği samimiyet, arkadaşlık gibi kavramlar sıcaklığın vücutta oluşturduğu rahatlama ve de yumuşayarak gerginlikten uzak haline paraleldir. Tabi ki renk filmin yapım süreci parçalarında yer alan bir ek anlam unsurudur ve tek başına düşünülemez.

Bu sebeple tüm bu kavramları birbirleriyle bağlantılı, ilişkili ve iç içe düşünmek gereklidir.

4.2 Işık

Işık üzerine düştüğü nesne ve cisimlerin şekillerini ortaya çıkartır, gölgeler oluşturur ve bu sayede cisimlerin dokusunu, yapısını, kapladığı alanı ve de dünyada buldukları konumu hakkında bilgiler içeren üç boyutlu bir görsel yaratır. Göz uzaklık ile ayrılığın organıdır, dünya ile bakan göz arasına mesafe koyar ve uzaklık bilgisi yaratır ve de dünyadaki konumla ilgili bilgi verir. Dokunma ise yakınlık, içtenlik ve sevecenlik ile ilişkilidir. Göz gözetler, denetler, soruşturur, dokunma ise sokulur ve okşar (Pallasmaa, 2020, s.56). İnsanlar deneyimledikleri güçlü duyuşsal etkileşimler sırasında, bu güçlü duyuşsal deneyimi daha yakından hissetmek için içgüdüsel olarak gözlerini kapatırlar ve uzaklık algısı oluşturan görme duyuşundan arınırlar. Hayal kurarken, sevilen kişiler okşanır ve öpülürken, müzik dinlerken kişiler bu eylemlerle daha yakından ilişkili olmak ve bunları daha çok hissedebilmek için gözlerini kapatırlar. Bu anlamda derin gölgelerin ve de karanlık alanların hayati önemleri oldukları savunulabilir. Çünkü gölgeler ve de karanlık alanlar görmenin keskinliğini yumuşatarak, gözün yarattığı uzaklık kavramını azaltır ve uzaklık ile derinliği muğlaklaştırarak bilinç dışı çevrel görmeyi ve dokunsal düşlemi davet eder (Pallasmaa, s. 56-57). Loş ışık ve gölge imgelem ve düşü yaratır. Berrak düşünebilmek ve analiz yapabilmek için görmenin keskinliği bastırılmalıdır çünkü düşünceler ve hisler dalgın ve odaklanmamış bir şekilde var olurlar. Bu anlamda düşünöldüğünde ışık filmlerde en temel anlamda sahneyi aydınlatma ve görünür kılma aracı iken, ışığın kullanımı ve de ışıklandırma şekilleri kadar, ışığın düşmediği ve de gölgede bırakılan alanlar da en az o kadar önemlidir. Gölge ve karanlığın yarattığı net olmayan ve insanın düşlemini uyandırıp merak duygusunu da besleyerek keşfetme arzusunu uyandıran, ve günlük hayatta da gözün algılayamadığını dokunmayla algılayan insan dürtüsünü harekete geçiren görseller, dokunsal sinema deneyimi içinde önemli yer kaplarlar. Filmin devamı içinde siyaha düşen kareler, veya karakterlerin karanlıkta görsel veri olmadan hareket ettikleri sahneler direkt olarak işitsel duyunun yükselmesi ve hissettirdikleri sayesinde bir yön bulma, bedenselleşme ve dokunsal deneyim yaratılmasında anlam kazanırlar. Bu anlamda ışık ve gölgeyi birlikte düşünmek ve anlamlandırmak gereklidir. Her şeyi aydınlatan ve de görünür kılan homojen ve parlak

ışık imgelemi felç eder. Karanlık ve gölgeler, girintileri, çıkıntıları, bilinmezliğiyle gizemli ve davetkar bir imgelem sunarlar. Bu keşfe açık olan imgelem, seyirciyi sahnenin içine davet eder ve filmin bir parçası haline getirerek, kurmuş olduğu yakınsal deneyim ile dokunsallığın yaratılmasında önemli rol oynar. In Praise of Shadows (*Gölgelere Övgü*) kitabında Junichiro Tanizaki, Japon evlerinde mutfakların bile gölgelere dayandığını ve karanlıktan ayrılamayacağını belirtirken, gölgenin mekanın dokunsallığı ile olan ilişkisine dikkat çeker (Tanizaki, 1977, s.16).

Gölgenin etkilerine örnek olarak Caravaggio ve Rembrant'ın resimlerine de bakılabilir. Karanlık bir fonun önünde, karanlık tarafından çevrelenmiş ve yutulmuş olan portre kişilerinde üst düzede bir var olma ve gerçeklik duygusu vardır. Bu gerçeklik ve sanki portre kişileri kendi bedenlerinde o resimde izleyenin karşısında duruyormuş hissi, bu resimlerdeki gölgenin derinliğinden kaynaklıdır. Gölge ışığın altındaki kişi veya objeye hayat verir, onun hatlarını belirleyerek şeklini oluşturur. Gölge ile ışık resim ve filmlerin soluk alıp verşi gibi ayrılmaz bir bütün oluştururlar. Biri olmadan diğeri de düşünülemez.

Işık hayat verir, ruh halini ayarlar, vücudu okşar ama kendi içinde görünmezdir. Işık aynı zamanda bir hikâye anlatmak için kullanabileceğimiz uluslararası, kültürler arası bir dildir. Işık duygusal bir dildir- onu gören herkes tarafından ortak bir tepki uyandırır. Bir şeyi nasıl aydınlattığımız mekanik zanaattır. Aydınlatma sanatı, bir şeyi neden yaptığımız gibi aydınlattığımızda yatar (Landau, 2014, s.3).

4.3 Ses ve Akustik

The Soundscape (1994) kitabında Murray Schafer insanların 0 desibelden 130 desibele kadar duyma kapasitelerinin olduğunu belirtir ve 130 desibelde artık duyma hissi acıya dönüşür. Schafer, 'duyma ve dokunma sesin düşük frekanslarının dokunma titreşimlerinin üstüne çıktığı (20 herzin üstü) noktada buluşurlar. Duyma uzak bir mesafeden dokunmadır...' diye tanımlar işitme ve dokunmanın birleştiği noktayı (Schafer, 1994, s. 115).

Filmlere daha ses dahil olmadan önce bile, sessiz filmlerde sesin gücünden faydalanarak seyirciye dokunulmaya çalışılmıştır. Rick Altman ses, müzik, ses efektleri ve sessizlik gibi öğelerin kullanımı ile sessiz filmlere bir dış yorum ya da destekleyici gibi katkı sağlandığını ifade eder. Altman sesin stüdyo ve yönetmenin ortak kararıyla

görselleri desteklemek amacıyla kullanıldığını ve görsellere karşıt olarak kullanılmadığını söyler. Yani ses destekleyici bir unsurdur. 20. Yüzyılın başlarında ses seyircinin anlatıya dahil olması için kullanılmıştır ve bu sadece bir konsept olarak değil, duyuşal bir etkileşim aracı olarak kullanılarak yapılmaya çalışılmıştır. Seyircinin bedeninin sinema karşısında ve de filmde kullanılan seslerle birlikte titreşmesi bunun sonucunda meydana gelir (Altman, 2005).

Sesli filmler, filmin anlam potansiyelinde ve duyuşal cazibesinde müteakip bir çoğalmayla birlikte, perdedeki filme sadece dili değil, aynı zamanda ses efektlerini ve müziği de tanıttı. Sessiz film izleyicisi bir zamanlar piyano ya da org sesiyle ve bazen belirli bir sinemada yaratılmış bir film müziğiyle somatik olarak titreşirken, şimdi bir lokomotifin yüksek perdeli gıcirtısıyla irkilir, ballı bir kontralto sesinin sıcak tonlarıyla okşanır, bir silahın keskin bir şekilde boşalmasıyla şok olur, yaylı çalgılar dörtlüsü tarafından serenat edilir. Film ses teknolojisindeki daha yeni gelişmeler, film yapımcılarının ve ses mühendislerinin izleyicinin içine girdiği bir sonik alan yaratan belirli ses efektlerini ayırmalarını, yaratmalarını ve bulmalarını sağlar. Bu şekilde film, dokunmayla ilgili iki farklı duyuyu devreye sokar. Bunlar; vücudun ses titreşimleri deneyimi aracılığıyla doğrudan yaşadığı dokunma deneyimi ve içgüdüsel duyumsamadır. İçgüdüsel duyumsama (kinestezi), vücudun zaman ve mekandaki konum duygusudur, genellikle dokunmayla ilişkilendirilen içsel bir konumlandırmadır. Film, mekân yaratmak için sesi manipüle ederek, bedeni yalnızca sinemanın gündelik mekânı içinde değil, anlatının hikâye mekânı içinde de konumlandırır. Bu ikili mekânsallığı sürdürmek (yani filmi izleyen seyircinin hem sinema mekânında hem de filmin hikâye mekânında aynı anda bulunmasının sürdürülmesi), seyircinin duyarlılığının yükselmesine bağlıdır. Bu yüksek duyarlılık hem seyircinin kendi dokunsal durumunu filmin hikâye dünyasında somatik bir şekilde deneyimlemesi, hem de bunların değerlerini ve güdülenişlerini kendi zamanlamasında keşfetmesine bağlıdır.

Ses aracılığı ile görmek diye de bir kavram vardır. Yarasalar ve balinalar, diğer yarasalar ve balinalarla iletişim kurmak için değil, etraflarında ne olduğunu "görmek" için çevrelerine sesler yayarlar. Nesnelere tanımlamak ve bulmak için nesnelere yansıyan ses dalgalarının yankılarını okurlar. Bu duyuşal sisteme ekolokasyon denir. Bazı kör insanlar bir tür ekolokasyonda ustalaşmayı başarmışlardır (Groeger, 2012). Sesler ve tıklamalar söyleyerek, bu kişiler gezinmek için kulaklarını kullanabilirler. Daniel Kish

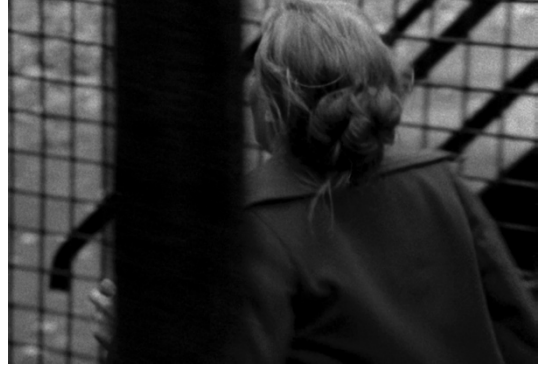
gibi bazıları, başkalarına bu insan sonar biçimini kullanmayı bile öğretti. Kish bir keresinde insan ekolokasyonunu "dünyayı loş ışık parıltılarında görmek gibi bir şey" olarak tanımlamıştı. Bu metod sayesinde, körlerde görme duyusunun kaybını telafi etmek için yüksek hassasiyete kavuşan işitme duyusu sayesinde bir alan kavrama bilgisi edinilebilmiştir. Genel olarak bir duyunun kaybında ortaya çıkan diğer duyuların gelişmesi ve daha yüksek reaksiyon göstererek alışılmışın dışında algısal bilgiler sağlaması olayı, aslında sadece bir duyu kaybı probleminin sonrasında göze batsa da, insan bedeninin ve de duyularının aslında ne kadar bütünleşik ve de algılama konusunda ne kadar çok yönlü ve kabiliyetli olduklarının bir kanıtıdır. Yani işitme ile mekânsal deneyimi yaşamak için kör olmaya gerek yoktur, sadece vücuttaki inaktif duysal bağların aktive edilmesi sayesinde bu işitsel görme ve bedenleşme deneyimi yaşanabilir. Bu sebeple filmlerde ses tasarımı büyük önem taşımaktadır. Dolby Digital, 5.1, 7.1 ve gelişen yeni ses teknikleri, çok yönlü, sesin konumu ve maknı ve de sesin sinema salonundaki hareketi sayesinde bilinçli bir hareket ve konumlanma deneyimi yaratarak, seyirciyi bedenleşme deneyimini ve dokunsal farkındalığı en yüksek seviyede filmin içine davet eder.

Görme yanıltıcı olabilir. Duyular arası ilişkiler kısmında bunun örnekleri incelenmişti. Görme doğrusal bir şekilde bilgi edinmeye çalışır, ses ise çok yönlü ve her yönden bilgi alır (*omnidirectional*). Görme duyusu dışsal bir deneyimi simgelerken, işitme ise içsel bir duyumu yaratır. Kişi nesneye bakar, ama ses kişiye gelir. Yani göz bakarak bir veriye ulaşırken, kulak ise bir alıcı pozisyonudadır ve sesleri toplar ve bu dokunsal bir deneyimi de yaratır. "Sesin merkezietçi eylemi insanın kozmos duygusunu etkiler (Ong, 1991, s.29)". Buradan sesin kinestezi sayesinde bedeninin konum ve de dünyada bulunma ile dünya içinde kendini algılaması duygularının yaratımı sağlanmış olur. İşitme sayesinde mekan ve çevre tarafından sarılır ve de mekan ve konum anlayışına destek olunur. Ses ayrıca zamansal bir süreklilik de sağlayarak görsellere bu anlamda destek olur. Steen Eiler Rasmussen'in *Mimarlığı Deneyimlemek* kitabında Orson Welles'in *Üçüncü Adam* (1949) filminde yaratılan akustik algıya dikkat çeker. Filmde yeraltı tünellerinde geçen sahnelerde kulakların hem tünelin uzunluğunu hem de silindirik şeklini algıladığını ve de bu sayede mekânsal ilişkinin kurulduğunu ifade eder (Rasmussen, 2010, s.61).

Tarkovski'nin filmlerinde de sesin özel bir kullanımı vardır. Sesi, dikkat edilmesi istenen eyleme ya da duruma yönlendiren bu durum, yönetmenin diğer sesleri soyutlaması ve sessizliğin içinde yalnızca tek bir sese bilinçli bir şekilde odaklanmasıyla gerçekleşir.



Görsel 4.1.



Görsel 4.2.

Tarkovski'nin *Mirror* (1975) filminde karakterin koştığı Görsel 4.1 ve Görsel 4.2'de gösterilen sekansta, sadece karakterin ayak seslerine ve de yüksek bir şekilde, çok yakından hissedilecek bir biçimde nefes alış ve veriş seslerine odaklanmıştır. Sahnede bu ikisi dışında başka bir ses yoktur. Bu şekilde yönetmen karakterin içinde bulunduğu telaşı, karakterin nefes sesleriyle birlikte seyircinin de göğsünde hissetmesini ve aynı sıkışıklığı yaşamasını sağlamak istemiştir. Ayrıca sahnenin ağır çekim ve siyah beyaz bir anı sahnesi olması, zamanın genişmesi ve de odaklı duyma sayesinde seyircinin de kendi anısı veya rüyasını tekrar yaşamasına benzer bir his yaratır.

4.4 Mekân

Mekan ve sinema ilişkisinden bahsederken, mekanların yarattığı dokunsal hisle ilgili, filmin seyircide o mekanın içindeymiş gibi bir his yaratmasından söz etmek gerekir. Seyirci filmde sahnelenen mekanın havasını soluyabilmeli, sıcaklığını hissedebilmeli, hacmini ve de dokusunu teninde hissederek orada var olabilmeli. Bu anlamda sinemasal mekanın nasıl sunulduğu, kadrajların ve de sahne içi hareketin nasıl planlandığı, ses ve de özellikle akustiğin (akustik ve yankılama mekanın yapısının cinsinden, mekanın

yüksekliğine, yapı biçimine kadar bir çok özelliği tanımlamaya yardımcı olur) film sahnesinde nasıl tasarlandığı büyük önem taşır. Film içerisinde mekanlar hareket etmez, tıpkı gerçek hayatta mimari eserlerle karşılaşma gibi, mekanın içine girilir, mekanlar bir karşılaşma yaşanır. Seyirci kameranın yönlendirmesiyle mekana konuk olur. George Berkeley dokunmayı görmeyle ilişkilendirmiş ve de dokunsal hafızanın yardımı olmadan maddeselliğin, uzaklığın ve mekânsal derinliğin görsel alımlanmasının söz konusu olamayacağını belirtmiştir. Bunun üzerine dokunmayla ilişkilendirilmemiş bir görmenin uzaklık, dışarıdalık, derinlik ve de dolayısıyla beden ve de mekanla herhangi bir ilişkisi olamayacağını belirtmiştir (Houlgate, 1993). Görme, dokunmanın zaten bildiğini açığa çıkarır. Dokunma duyusuna görmenin bilinçdışı olarak bakılabilir. Gözler uzakta olan yüzeyleri, hatları ve kenarlara dokunur ve bilinçdışı dokunsal duyum bu deneyimin hoşluğu ve nahoşluğu hakkında bilgi edinir. Uzakta olan ile yakında olan aynı şekilde deneyimlenerek, dengeli ve tutarlı olan tek bir deneyimde birleşirler. Buradan hareketle, filmde verilen yüzeyin şekli ve dokusuna göre dokunsal duyum sayesinde seyircide bedensel bir dokunma hissi yaratılabilir. Örneğin çamurlu ıslak bir mekânın yaratacağı iğreti ile, düzenli, yüksek kubbeli bir mimari yapının yaratacağı serinlik ve sessizlik hissi film sayesinde seyirciye sunulabilir. Tabi burada anlamı güçlendirmek için sinematografik, mizansen, ışık, kadraj gibi birçok ek unsur kullanılabilir. Örneğin dev bir mimari yapının içinde kinestezi sayesinde bulunma halinin deneyimlenişi, geniş aç mercek ile mekânın boyutunu vurgulayarak, otomatikman mekan birey arası ilişkinin duysal bilinci uyarılıp yaratılabilir ve seyirci kendini bu deneyimin içinde en reel şekliyle bulabilir.

Sarmalayan mekansallık, içsellik ve dokunsallık deneyiminde dikkate değer bir etmen keskin, odaklanmış görmenin ortadan kaldırılmasıdır. ... gerçekliğin niteliği temelde özneyi mekanla sarmalayan çevrel görmenin doğasına dayanır. ... Odaklanmış görmenin alanının dışında deneyimlenen bilinç-ötesi algılama alanı, en az odaklanmış görüntü kadar önemli görünmektedir. Aslında zihinsel sistemimizde çevrel görmenin öncelikli olduğuna dair tıbbi kanıtlar mevcuttur. ... Çevrel görme bizi mekanla bütünleştirirken, odaklanmış görme bizi mekânın dışına iter, salt bir izleyici kılar (Pallasmaa, 2020, s.14).

İnsan ve mekân ilişkisinde görme ve bakma biçimine değinilen yukarıdaki alıntıdan yola çıkarak, mekanların insanlara sunulmuş biçimlerinin de aslında duysal bir reaksiyona yol açtığını görebiliriz. Burada hem mimarinin hem de mekanın sunulmuş biçiminin önemi vardır. Martin Jay, Rönesans resimlerini merkez odaklı, aydınlık, çizgisel, katı, sabit, planimetrik ve kapalı formlu olarak adlandırırken, Barok sanatta ise resimsel, yumuşak

odaklı, çoğul ve açık bir form görür. Barok sanatın bu formunun, rakibi olan Rönesans eserlerindeki Kartezyen perspektifin gözmerkezciliğine kıyasla deneyimleme olarak dokunsal bir niteliğinin olduğunu da ilave eder (Jay, 1998, s.18). 17. yüzyılın burjuva hayatını resmeden Hollanda resimlerinde, sınırların dışına taşan gündelik sahneler ve nesnelere sunulur. Bulanık kenarlı, yumuşak odaklı ve çoklu perspektifleri olan bu Barok resimler görüşü açarlar (Bkz. Görsel 4.3 ve Görsel 4.4.). Bu şekilde belirgin bir dokunsal davet sunarak, bedeni resmin içindeki mekânda gezinmeye teşvik ederler. Odaklanmış görme varoluşundaki mesafe sayesinde insanı dünyayla karşı karşıya getirir, çevrel görme ise kişiyi dünyanın teniyle sarmalar (Pallasmaa, 2020, s.11-42).



Görsel 4.3. *Aristotle with a Bust of Homer* (1653), Rembrandt



Görsel 4.4. *The Philosopher in Meditation* (1632), Rembrandt

Mekânın homojenleşmesi var olma deneyimini nasıl zayıflatır ve yer duygusunu ortadan kaldırırsa, homojen ışık da imgelemi öyle felç eder. Sahneyi ve bakılan mekânı ilginç kılan, o mekânın gizleri, sırları, karanlığı, aydınlığı, aradaki geçiş tonları, içine girerek o mekânı keşfetme arzusu uyandıracak olan çeşitlilik ve dokunsal bilinci uyandıracak karmaşası ve belirsizliğidir. Buna o mekânın kendine has kimliği olması da denilebilir. Örneğin, sis ve alacakaranlık, görsel imgeleri bulanık ve muğlak kılarak imgelemi uyandırır; sisli bir dağ manzarası temalı bir Çin resmi, ya da Ryoan-ji Zen Bahçesi'nin tırmıklanmış kumu, odaklanmamış bir bakma biçimine neden olur, trans benzeri meditatif bir hal yaratır. Dalgın bakış fiziksel imgenin yüzeyinden içeri girerek sonsuzluğa odaklanır ve mekanla bütünleşir (Pallasmaa, 2020). Bu sebeple, mekânın dokunsallığı yaratılırken set tasarımı ve mizansen öğelerinin de büyük önem taşıdığı anlaşılır.

Burada Walter Benjamin'in '*aura*' kavramına da dikkat çekmek gerekir. Walter Benjamin *aura*'yı gerçekçi bir sanat eseri yaratmanın zorunlu bir niteliği olarak tanımlamıştır. Benjamin en mükemmel koşullarda üretilmiş sanat eserinde bile

eksikliđinin hissedildiđi bir Őey olarak *aura*'yı Őeyle tanımlamıŐtır: eserin zamandaki ve uzaydaki yeri, onun bulunduđu mekandaki kendine has ve özel var oluŐu (Benjamin, 2008). Yani *aura*, o sanat eserinin veya sinema sanatında o sanatın kendi ve de filmin iindeki var oluŐun kendine ait bir ruhu olması diye de tanımlanabilir. Bu sebeple, mekânsal dokunma duygusunu yaratma konusunda *aura* konusu da dikkate alınmalıdır.

Mekân bazen insana yalnızlıđını anımsatma konusunda da kullanılabilir. Mekânın kendisi filmin iinde önemli bir yer kaplıyorsa ve de mekanla iletiŐim konusunda ve orada bedenleŐme hali önemliyse, mekânın sessizliđi, hafızanın aktive olması adına önemli bir sessizliktir. Pallasmaa (2020) bunu 'anımsayan ve uyumlu bir sessizlik' olarak tanımlamıŐtır. Mekanla yaŐanan bütünlüŐme, insanı dıŐ dünyadan uzaklaŐtırır ve tüm dıŐ gürültüyü bastırır. Orada olma hali mekân ve zamanın eŐ kullanımı ve zamanın yođunlaŐması ile mekânsal deneyimi hem hafıza hem de bedensel duygulanımla seyirciye kendi biliŐsel ve bedensel sürecinin tanıdık bir parasıymıŐçasına hissettirir (Totaro, 2001).



Görsel 4.5. *Nostalghia* (1983) Yönetmen: Tarkovski



Görsel 4.6. *Nostalghia* (1983) Yönetmen: Tarkovski



Görsel 4.7. *Nostalghia* (1983) Yönetmen: Tarkovski

Mekân ve dokunsallık konusunda önemli sinema dili kullanımına sahip bir film olan Tarkovsk'nin *Nostalghia*'sından üç ayrı sahne Görsel 4.5, 4.6, 4.7'de gösterilmiştir.

Bu sahnelerin yaratımları ve mekânsal dokunsallık konusundaki gücü incelendiğinde, ses ve akustiğin çok önemli bir yer kapladığı görülür. Görsel 4.5'te sessiz bir katedralin içine giren karakterin sadece ayak seslerinin yankılanması duyulur. Bu sessizliğin içinde yankılanan ayak sesi, mekânın boşluğunu, mekânın duvarlarının dokusunu ve de hacmini seyirciye bildirir ve kinestezi ile mekânda bedenselleşme duygumunu uyandırır. Seyirci katedralin dokusunu bu sayede bedeninde hissedebilir. Bu ahenk ve yankılanma filmin iç mekanlarının çoğunda geçerli olan bir sinemasal dildir. Görsel 4.6'da de karakter odasının mermer taşları üzerinde gezinirken çıkan yankılanma sesleri, odanın tavan yüksekliği ve de soğuk tonlarla verilmiş olan beton yapısı, odanın hacmini, dokusunu, ısı olarak soğukluğunu temsil eder. Açılan camların gıcirtısı ve dışarıdan gelen yağmur sesi ve görseli sayesinde soğukluk hissi arttırılmış, mekânın içsel ve barındırma hissi güç kazanmıştır. Görsel 4.7'de ise kamera bu ıslak mekân içinde hareket ederek, karakterleri geride bırakıp kendi başına hareket etmeye başlar. Burada mekânın yıkık döküklüğü ve yerlerin ıslaklığı, yine algısal seçimle yoğun ve örtücü bir şekilde kullanılan su damlası sesleri ve de bu seslerin yankılanması sayesinde mekânsal bilgi sağlanmış olur. Burada tabi mekân seçimi, mizansen ve de kamera hareketinin de önemi mevcuttur. Seyirci pencerelerin dışındaki ışığın içeriye tam düşmemesi ve içeride karanlık ve gölgede kalmış mekânın soğuk renk tonları eşliğinde ve ıslak zemin ile su seslerinin takviyesiyle aktarılması üzerine, mekânın dokusunu ve havasını deneyimler.

4.5 Sinematografi

Kamera hareketinin hafıza ile olan ilişkisine duyuların hafıza ile ilişkisine değinilen üst bölümlerde kısaca yer verilmişti. Kamera hareketi filmlerde insan bedenini aynalayarak ve onun hareketlerini taklit ederek, görseli sadece sabit bir görüntü olmaktan çıkarıp, sinemacının hareket olarak daha derinlemesine film alanını keşfetmesine yardımcı olur ve de seyirciye sinemanın özel alanının içine girebileceği özel bir kapı aralar. Sinematografi zamanı, mekânı ve anıları kamera hareketiyle birleştirerek yeni bir görsel perspektif yaratır. Kamera hareketi ve de sinematografi ile kurulan kadrajlar sayesinde, bir sinemasal dünya yaratılır. Kadraj dışında kalan kısımlar da en az kadraj kadar önem kazanır ve seyircinin hafızası aracılığı ile bu boşluklar doldurulur. Hareketli kamera, film dünyasını filmin içinde bir üçüncü kişi gibi gözlemleyerek, seyirciye filmin içine bedensel olarak dahil olduğu vücutlaşmış bir deneyim sağlar. Kamera hareketi seyirciyi sadece mecazi anlamda bu dünyaya almakla yetinmeyip, film dünyasının

gerçekliğinin içinde ekstra katmanlar keşfedip deneyimlemesini sağlayacak zamansal ve mekânsal bir bedenselliğe de vesile olabilir.

Kamera hareket ederek, pan ve tilt gibi hareketler yaparak seyirciyi yönlendirir, sanki seyirciyi de kendi sırtında gezdirir gibi tanımadığı bir dünyaya sokar, bir yabancı olarak bu dünyaya elinden tutarak sokup gezdirir. İnsanlar normal yaşantılarında belirli ipuçları ve sıralamalarla hareket ederler. Bunlar kinestetik, beden hareketi, dokunsal, dolambaçlı ipuçları olabileceği gibi, denge, yer çekimi ve görsel işaretler de olabilirler. Kamera hareketleri dev insan bedeninin hareketleriyle kıyaslanmıştır ve birbirleri arasındaki benzerliğe dikkat çekilmiştir (Bordwell, 1977). Kamera hareketleri aracılığı ile insan hareketleri taklit edilerek, bedensel varoluş filmin içinde yaratılmaya çalışılır veya filmin sahneleri bir bireymişçesine sürerek yine daha önce bahsettiğimiz bedenleşme (*embodiment*) etkisiyle dokunsal bir şekilde seyirci sahnenin içine çekilebilir.

Sinematografi ayrıca seçili olan mercek sayesinde, set tasarımı ve mizansen öğeleriyle birlikte ortak çalışma sonucunda alan derinliği yaratarak sahnenin üç boyutluluğunu yaratır ve bu dünyanın içindeki hareketler sayesinde, film unsurları katmanlar halinde hareket ederler. Sahne içinde hareket eden karakterler, sahnenin bütünlüğünü ve üç boyutlu olarak yarattığı alanı onaylar niteliktedir. *Dolly* ile çekilen uzun sahnelerde belli nesnelere önünden geçmenin 'hareket' yaratma konusunda katkısı olduğunu ifade edilmiştir. Örneğin bir ağacı geçmek, sahneyi düz ve iki boyutlu bir dünya olmaktan üç boyutlu ve derinlikli bir dünyaya çevirme işlevi görür (Bordwell, 1977).

Bedenin hareketinin ve konumunun farkında olunması diye adlandırılan kinestezi, uzun plan hareketli kamera çekimlerinde seyirciyi bilişsel boyutta bu harekete davet ederek, seyircinin 2 boyutlu perdede izlediği sahneye fiziksel olarak reaksiyon göstermesini sağlar. Ayrıca kameranın bu hareket sırasındaki hareketinin şekli de kamera hareketi sırasında yaşanan bilişsel dahil olma halini etkileyecek niteliktedir. Elle tutularak ve herhangi bir balans mekanizması kullanılmadan yaratılan kamera hareketi daha sallantılı ve seyircinin odağını zorlayacak bir sahne yaratır. Örneğin savaş filmlerinde, savaş sırasında meydana gelen kaosu seyircinin filmdeki karakterlerin duygu ve stres dünyası üzerinden yakından deneyimlemesini sağlamak adına bu tip sallantılı kamera hareketleri kullanılır ve bu sallantı karakterlerin endişelerini ve o anın duygusunu içinde sakladığı için hem olayın içinde karakter reaksiyonlarını en gerçekçi şekilde seyirciyle buluşturur hem de seyircinin sahneye bedensel olarak dahil olmasını sağlar. Aynı teknik

aksiyon filmlerinde yüksek tansiyonlu sahnelerde de kullanılarak dokunsallığın bedensel bir şekilde seyirciye aktarılması sağlanır.

Kamera hareketleri her seferinde bu tip aşırı sarsıntılı olmazlar. Normal seviyede denilebilecek belli balans desteği olan teknik araçlar sayesinde (gimbal, steadicam vb. gibi) insan hareketinin daha normal ve günlük haline uygun hareketlerle de seyirci sahneye dahil edilebilir. Dengenin en üst seviyede olduğu ve kameranın adeta sahne içinde süzülerek uçmasını anımsatan hareketi ise genellikle filmin dünyasına ait olmayan bir üçüncü göz gibi bir var olma hissi uyandırır. Seyirci metafiziksel bir yolculuğa çıkmış gibi filmin dünyasındadır ancak filmin dünyasına film karakterlerinin etkilenişleri üzerinden bir deneyimleme yaşamak yerine, filmin dünyasına ait olmayan bir davetsiz misafir gibi, yeni bir şehri keşfeden *flaneur* gibi film dünyasına girer ve o alanı ve mekânı kendi başına keşfetme olanağı bulur. Burada kamera hareketinin sallantılı olup olmadığının yanında, hareketin geçtiği mekân ve planın sürdüğü zaman dilimi de önem kazanır. Çünkü film zamanı genişletirebilen bir sanat dalıdır ve zamanın genişmesi deneyimin yoğunluğunu da paralelinde arttıran bir olaydır.

Sinematografi ile mekânsal deneyim konusunda da önemli tercihler yapılabilir. Sinema araçları sayesinde bir mekânın niteliklerini manipüle edebilmek ve de dolayısıyla mekân ve karakter, mekân ile seyirci ilişkisini ve de buradan elde edilmek istenen bedenleşme hissi elde edilebilir. Odak uzaklığı ve kamera yerleşiminin doğru kombinasyonu ile, perspektif değiştirilebilir ve geniş alanların sınırlı görünmesi, küçük alanların geniş görünmesi ve bu alanlardaki nesnelere arasındaki göreceli mesafe algısını büyük ölçüde genişletmesi veya sıkıştırması sağlanabilir. Ancak odak uzaklığı ve kamera yerleşimi, elde etmeye çalıştığınız uzamsal manipülasyon için hangi lensin en iyi olduğuna karar verirken göz önünde bulundurulması gereken birçok faktörden yalnızca ikisidir. Mekânın benzersiz özellikleri (*aurası*) ve seçtiğiniz mercekten nasıl etkileneceği de aynı derecede önemlidir, çünkü perspektifi genişletmek veya sıkıştırmak bir mekânın tüm fiziksel özelliklerini etkileyecektir. Dar açılı bir mercekten mekân sıkıştırılabilirken, geniş açılı bir mercekten mekân olduğundan da çok daha büyükmüş gibi gösterilebilir. Mekânın mimarisi, perspektifin sıkıştırılmasını veya genişlemesini belirgin hale getirecek çok sayıda yönlendirici çizgiye (gözü çerçevenin bir alanına yönlendiren doğal veya yapay özellikler) sahip mi, yoksa özelliksiz mi? Arka plan çekimin kompozisyonunda hayati bir rol oynuyor mu ve kullanılan odak uzaklığı kritik çevresel ayrıntıları içeriyor

mu yoksa hariç mi tutuyor? Bu tercihlerin tümü, sinematografi ile mekânsal duyumu yaratmak için düşünülmesi gereken detaylardır.

Örneğin Terrence Malick'in hayatın anlamına felsefi bir bakış açısı getiren Hayat Ağacı filmi (*Tree of Life*), dünyayı bir çocuğun bakış açısından deneyimlemeyi ultra geniş açı lens kullanımıyla sergilemiştir. Bu lenslerin üretebileceği hem optik bozulma hem de perspektifin genişlemesi, çoğu zaman yetişkinleri hayattan daha büyük gösteren çok sayıda alt açılı çekim kompozisyonu ile erken gençliğin öznelliğini taklit etmek için kullanılır. Geniş açılar ayrıca çocukluk anılarının bazen bulanık, saçma sapan doğasını çağrıştıran tuhaf, rüya gibi görüntüleri tasvir etmek için kullanılır. Bu anlar, bir çocuk ve gülünç derecede uzun bir adamın yer aldığı gerçeküstü bir sahnede gösterildiği gibi, izleyiciyle daha çağrışımsal, sembolik ve duygusal bir bağ oluşturmak için somut anlatı anlamından kaçınır. Kullanılan ultra geniş açılı lens, tavan arasının derinliğini ve yüksekliğini büyük ölçüde genişleterek, onu sandalyede oturan çocuğu küçültüren ve onunla adam arasındaki mesafeyi ve ölçek farkını abartan heybetli, mağaramsı bir alan gibi görünmesini sağlar. Uzamsal manipülasyon, duvarlar ve tavadaki sayısız yönlendirici çizgiler ve uzun boylu adamın, çerçevenin bozulmanın en belirgin olacağı bir alana düşmek üzere özenle oluşturulmuş baş döndürücü gölgesi tarafından vurgulanır (Bkz. Görsel 4.8).

Geniş açılı lensler tarafından üretilen x ve y eksenleri boyunca genişletilmiş görüş alanı ve perspektifin z eksenini boyunca genişlemesi, geniş bir iç veya dış alanın, özellikle de manzaraların enginliğini sergilemek ve hatta abartmak için idealdir. Bu lensler, bir yerin ölçeği hakkında çarpıcı bir açıklama yapabilir ve bu nedenle, bazen geniş bir açık alanın tüm kapsamını kademeli olarak ortaya çıkaran bir kamera hareketiyle birlikte filmde kullanılırlar. Bu görünüm, görelî bir boyut derinliği ipucu (örneğin uzaklaştıkça daha küçük görünen aynı boyuttaki nesnelere) ve/veya güçlü ön hatlar (binalar, yollar veya ufuk noktasında birleşen çizgileri olan başka bir şey gibi) sağlayan bir görsel öğe bilinçli olarak dahil edilerek geliştirilebilir (Mercado, 2019). Çok kısa odak uzunluklarının kullanılması, perspektifin ve derinlik duygusunun genişlemesini en üst düzeye çıkarır, ancak aynı zamanda, kameraya fiziksel olarak yakın olan nesnelere fark edilebilir optik bozulmalara neden olabilir; özellikle çerçevenin kenarlarına doğru bu optik bozulma çok şiddetlidir. Bu sebeple dokümental deneyimi yaratmak için kullanılan kamera lensinin ve de setteki elementlerin pozisyonlanması hesaplanırken, bu optik bozulmalara dikkat

edilmelidir. Aksi takdirde bu görseller seyircinin filmin gerçekliğinden uzaklaşmasına sebep olacaklardır (tabi ki bu anlam yaratmak için özellikle kullanılan bir form olmadığı müddetçe).



Görsel 4.8. *Tree of Life* (2011). Yönetmen Terrence Malick

Ekstra uzun odak uzunluklarına sahip telefoto lensler, çarpıcı biçimde sıkıştırılmış bir perspektif gösterebilir, bu da büyük, açık alanların bile dar ve sınırlı görünmesine neden olabilir, ancak bu etkiyi artırabilecek veya azaltabilecek başka faktörler de vardır; örneğin, kullanılan sıkıştırma derecesini en iyi şekilde tamamlayan "en etkili nokta" olan hassas kamera açısını dikkate almak da önemlidir. Bu nedenle, bir yerin benzersiz görsel özelliklerini ve odak uzaklığı ile kamera yerleşiminin onları hikâyenin dramatik ihtiyaçlarına göre manipüle etmeye nasıl yardımcı olacağını anlamak önemlidir (Mercado, 2019). Anlatı bağlamını destekleyen bir çerçeve ararken, çeşitli perspektif sıkıştırma düzeylerinin etkisini ölçmek için önce bir dizi odak uzaklığı ve kamera yerleşimi ile deney yapıp, çekim yapılan mekânın özelliklerine uygun olacak kamera açısı bulunmalıdır. Bazen, dramatik anı çok iyi bir şekilde destekleyen etkileyici bir plan ile bilinçsiz ve anlamsızca şans eseri bir şekilde stilize edilmiş bir görüntü arasındaki fark, sadece küçük bir ayarlama olabilir, ancak etkisi büyüktür. Uzun odak lenslerle yaratılan sıkıştırılmış görseller neredeyse iki boyutlu bir görüntü sağlarlar. Ön plan ve arka plandaki karakterler ve nesnelere birbirlerine yaklaşır ve mekân nefes alınacak bir mekân

olmaktansa, boğucu bir mekana dönüşebilir. Bu his seyircinin karakterlerin yaşadıkları sıkıntıları bedensel olarak deneyimlemeleri için kullanılabilir.

4.6 Mizansen ve Dokunma Hissi

Set, ışık, kamera hareketi, kadraj ve diğer sinematik unsurların kombinasyonu 'bedensel seyirciliği' (*embodied spectatorship*) yaratabilir. Burada filmde set tasarımı içinde kullanılan materyallerin de önemi vardır. Set tasarımı filmin içinde sadece hikâyenin buyruğundaki bir unsur mudur yoksa bağımsız bir şekilde kullanılan bir ifade aracı mıdır? Sinemacılar objeleri, kumaşları ve dokuları seyircideki duyuşsal etkiyi arttırmak için nasıl kullanabilirler? Tasarımcılar setleri katmanlara ayırarak alan derinliğı illüzyonu yaratırlar ve bu kamera için farklı pozisyonlar sağılar. Bu sayede set 2 boyutluluktan 3 boyutluluğına geçer. Set filmde önemli kilit rollerden birini oynar. Rus sinemacı Evgenii Bauer sabit objeleri örtü, perde, tül gibi objelerle değıştirip ayrıca sütunlar ile ön ve arka planlar yaratarak mimari bir perspektif kazandırmıştır setlere. Ön plandaki gerçek objeler derinlik illüzyonu vererek seyircinin sahneyi izleme deneyimine bir rahatlama ve ferahlık katarlar. Son olarak, prodüksiyon tasarımı ve ışık perdenin bir yüzey olarak işlev görmesinde önemli rol oynarlar. Eski dönem sinemada film stoğunun siyah beyazlığını en üst düzeyde kullanarak siyahlar ve beyazlar arasındaki renk geçişleriyle ifade gücünü en üst seviyeye çıkartırlar. Mimari detayların yanı sıra, tasarımlar ve desenli tekstiller kontrast ve farklılık yaratmak için kullanılmışlardır. Erken dönem tasarımlar (mimari ve görsel tasarım) hacim ve dokuyu maksimize edecek şekilde kullanılmıştır. Bauer'in yarattığı bu sinemasal alanlar, seyirciyi bir gezgin (*voyeur*) gibi filmin özel alanına dahil eden psikolojik bir sinema deneyimi yaratır (Widdis, 2017). Kameranın önüne yerleştirilen objeler, nesnelere veya sadece bulanıklığı ortaya koymak adına kullanılan yöntemler ile de görüntünün bulanıklaşması, aslında sahnenin saklanması ve seyirciyle arasına bir perde yerleştirilmesi, dokunmanın kendi tanımını içerisinde yer alan keşfetme, saklı olanı ortaya çıkartma ve tanımlama işlevlerini seyircide aktive ederek, aktif bir dokunma hissini tetikler.

Mizansen öğelerini, tıpkı film yapımının diğer parçalarında olduğu gibi, kamera, sinematografi, ışık vb. öğelerden ayrı düşünemeyiz. Tüm film yapım araçları birlikte çalışarak ortak bir çalışma sonucunda anlam kazanırlar. Bu anlamda kostümler

tasarlanırken kumaşın dokusu ışığın nasıl kullanılacağına bilgisiyle, seçilen renkler hikâyenin anlamsal önemiyle bir bütün olacak şekilde kullanılmalıdırlar.

4.7 Film Ortamı ve Dokunma Hissi

Film ile çekilen eski sinema eserlerinde film stoklarının kendilerine özgü olan ve her film stoğunda değişen (film organik ve heterojen olduğu için bu asla tekrar eden bir yapı oluşturmaz) grenleri vardır. Bu grenler her ne kadar filmi belli bir mesafeden izlerken belirli bir şekilde seyirciye yansımalar da renkleri ve ışığı oluşturdukları biçim ve bunları yansıttıkları yapının organikliği, dijital filmlerin ortaya çıkmasıyla daha da önemle anlaşılmıştır. Dijital sinema kameraları ile kaydedilen filmlerin pikseller aracılığı ile oluşturduğu görseller, film stoklarının kendi yapılarının parçaları olan heterojen ve organik yapıdan yoksun oldukları için net ama 'ruhsuz' olarak tabir edilen bir görsel sunmuştur. Filme kaydedilen görsellerin ışığı ve rengi film stoğunun organik yapısının süzgecinden geçerek ve kırılarak yansıtmasının da seyirci açısından dokunsal bir tepkimeyle karşılanmasını sağlar. Bu hem fotoğrafta hem de sinemada filmde dijitalleşme geçişte karşılaşılan en önemli problemlerden bir tanesi olagelmıştır. Laura Marks film stoğunun ışık ve kontrastla olan ilişkisinin haptik dokunsallığı yarattığını ifade etmiştir (Marks, 2001). Burada dijital ortam ile film stoğunun görselleri yakalaması arasındaki en büyük farklardan bir tanesi, iki ortamın ışığı ne şekilde işlediklerine dayandırılabilir. Şunu da belirtmek gerekir ki, gren dışında, film stoğu renk skalası, ışık kapasitesi gibi özellikleri kendi bünyesinde barındırır. Film stoğunu zorlayan ışık şartları filmdeki greni olması gerektiğinin de üstüne çekebilir. Işıkla karşılaşan her film stoğu, belli standartlara sahip olsa da yapının organikliğinden ve oluştuğu selüloitlerin reaksiyonlarından dolayı ufak da olsa farklılıklarla görüntüyü kaydederek, ışığa her film şeridi kendi imzasını da atarak reaksiyon gösterir. Filmin bu organik yapısı, seyirci olan biz insanların organik birer canlı olan yapımızla paralel bir seyir içerisindedir. Çünkü dijitalin 1'ler ve 0'lardan oluşan işlem şeklinde görüntü kaydetme biçimine karşın, film aynı insanların organik göz yapıları gibi, kendine has bir şekilde görüntüyü işler ve kaydeder. Marks ayrıca 16 ve 35mm film stoklarının grenlerinin daha az görülür olduğuna dikkat çekmiştir ve 8mm stokların ise oluşturdukları grenlerin çok daha büyük olmakla birlikte sahnelendikleri sinema salonunda dahi görünür nitelikte olduklarını ifade etmiştir ve buradan grenlerin fonksiyonlarının dışında ayrıca görünür olmalarının derecelerine göre de film stoğunun

bir ten gibi seyircide dokunma hissini tetiklediğini ifade etmiştir (Marks, 2001). Nitekim dijital kameraların görüntüyü işleme biçimlerinin mekanikliği yüzünden, uzunca bir süre sinema yönetmenleri film ile çekim yapmaya devam etmişler ve hala da film ile sinema filmleri çekilmeye devam edilmektedir. Film stoklarının ışığı kırışları, renkleri harmonik bir şekilde işlemeleri ve de organik olan grenli yapılarının oluşturduğu dokunsal ve seyircide duysal reaksiyona yol açan bu görüntü seviyesine ulaşabilmek adına, dijital filmlere post prodüksiyon aşamasında gren efektleri yerleştirilmesi standart bir işlem haline gelmiştir. Hatta bu grenlerin bilgisayar ortamında oluşturulmamasına özen gösterilmiş (çünkü bilgisayarda oluşturulan gren de aynı dijital kayıt ortamı gibi ruhsuz ve mekanik bir çözüm sağlar), eski film stokları en yüksek çözünürlüklerde dijital ortama aktarılıp, mümkün olduğunca çok varyasyona sahip olunabilecek bir gren kütüphanesi yaratılmış ve de bu kaydedilmiş grenler post prodüksiyon aşamasında dijital kameralar ile çekilmiş olan görsellerle birleştirilip, daha organik ve sinemasal sinema filmlerinin oluşturulmasına çabalanmaktadır. Film greninin dokunsal sinema deneyimini arttırması fikrine ek olarak, film stoğunun çözünürlüğünün, video'nun çözünürlüğünden çok daha yüksek ve gözün algı kapasitesinin çok daha ilerisinde bir çözünürlük sağladığı gerçeği de desteklenmiştir. Filmin kendi organik yapısının süzgecinden geçen bu yüksek çözünürlüklü görseller, seyircilerin beyinlerinde gerçeğe en yakın görüntü ve ışık bütünlüğünü sağlamıştır.

4.8 Film Türü ve Dokunsallık İlişkisi

Film türlerine göre de dokunsal yaklaşım farklı amaçlarla ve yöntemlerle oluşturulabilir. Yukarıda dokunmanın tanımlanması yapılırken, dokunmanın yakınlık, sıcaklık ve samimiyetle olan ilişkisinden bahsedilmişti. Ancak dokunma sadece bu duysal tepkimelerle kısıtlanamaz. Eğer geniş çerçevede dokunsal reaksiyonlara bakılacak olursa, renk konusunda değinildiği gibi, dokunmanın yarattığı birçok duysal reaksiyon ve farklı anlam çeşitleri mevcuttur. Film türleri arasında dokunsallığı neredeyse anti-dokunma diye adlandırabileceğimiz şekilde kullanan tür genellikle korku türü sinemasıdır. Korku filmlerinin seyircide ürperme yaratma maksadı genellikle aşırı yakın çekim planlar, bozuk ve yaralı ten ve bedenler, kan ve grafik öğeler, bu temsillerin sahneyi sevecen ve sıcak kılan yumuşak ışık yerine sert ve keskin ışıklarla yüksek kontrastlı yaratılması ve seyircide oluşturulmak istenen reaksiyonun sağlanması korku

türünde görülen örneklerdir. Yani burada dokunsal his yaratılırken, seyirci bu dokunsallığa maruz kalmak istemez ancak kalır ve de edilgen durumdadır. Bu sebeple filmin sunduğu dokunsallıktan kaçan ve de her ne kadar bedenselleşme (*embodiment*) deneyimini yaşasa da bundan kaçmaya çalışan bir seyirci film ilişkisi mevcuttur.



Görsel 4.9. *The Exorcist* (1973). Yönetmen: William Friedkin

Görsel 4.9 ve 4.10'daki yakın plan ve şekli bozulmuş ve yaralı ten örnekleri incelendiğinde, yakın plan çekimler tenin bozuk dokusunu net bir şekilde seyirciye aktarmaktadır. İnsanın genel tavrı olarak bedenine zarar gelmesine verdiği korkma reaksiyonunu ortaya çıkartmak için, bu bozukluklar en yakın ve de temel hatları en net şekilde belli olacak şekilde seyirciye verilir.



Görsel 4.10. *The Exorcist* (1973). Yönetmen: William Friedkin

Görsel 4.10'da verilen yakın plan görsel tüm ekranı kaplamakta ve seyirciye kaçabileceği hiçbir alan bırakmamaktadır. Bu anlamda kloströfobik bir uyarandır da. Her iki sahnenin soğuk renkler olan mavi ışık ile verilmesi de renklerin bedensel uyarandaki anlamının film içindeki kullanımına örnek verilebilir. Mavi tonlar soğukluğu, uzaklığı, izolasyonu temsil ederek hem filmdeki karakterin hissettiklerini hem de soğukluğun bedenle ilişkisinde bedensel gerilimin etkisi kullanılarak yaşanan irkilme ve bedensel geri çekilme deneyimini seyircide yaratmaya yardımcı olur. Görsel 4.9'da görüntünün sol kısmı ön planda bulunan karakterin gölgesiyle örtülmüş ve kurulan derinlik ilişkisiyle barok stili düzensiz ve derinlikli bir kadraj yaratılmıştır. Hasta yatan karakterin yaralarının açık bırakılmış olması özellikle tercih edilen ve de seyirciyi duyuşal olarak rahatsız etmek için kullanılan makyaj tekniği tercihidir. Karakterin suratındaki açık yaralar, burna savrukça yerleştirilmiş olan boru, önlükteki lekeler, bunların her biri seyircinin duyuşal hafızasındaki kodlara uyarın olarak gönderilip, bu tip dokunsallığın rahatsız ediciliği seyirciye yansıtılmaktadır.



Görsel 4.11. *Alien* (1979). Yönetmen: Ridley Scott



Görsel 4.12. *Alien* (1979). Yönetmen: Ridley Scott



Görsel 4.13. *Alien* (1979). Yönetmen: Ridley Scott

Korku türü sinemasının dokunsallığı anlamsal olarak kullandığı temel yöntem budur. Korku türünün dışında, bilim kurgu filmlerinde de yine aynı öğelerin sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Görsel 4.11 ve 4.13 arasındaki sahne sıralamasında Ridley Scott'ın *Alien* (1979) filminden aktarılan karelerde öncelikli olarak dikkat çeken şeyin mavi ve soğuk tonlar olduğu görülmektedir. Yine renk sayesinde belli bir gerginlik ve yabancılaşma hissi yaratılmaktadır. Nitekim sahnenin geçtiği yer dünyadan uzakta ve filmdeki karakterlerin uzak, yabancı ve korkmuş hissettikleri yeni ve bilinmez bir atmosferdir. Ancak yeni ve bilinmez oluşu onu sevecen kılmaz, korkulur ve tedirgin edici kılar. Görsel 4.11'de karakterin içinde bulunduğu kıyafet ve arkasında bulunduğu cam ve kostümleri onun sıkışıklığına seyirciyi de ortak eder, sahnenin karanlık ve büyük ölçekte gölgelerden oluşan tarafı, karakteri ve karşısında bulunduğu uzaylı yumurtasını sahnede dikkat edilmesi gereken iki önemli unsur olarak belirginleştirir ve geride kalan karanlık ile, hiçliğin ortasındaki terk edilmişlik duygusu güçlendirilir. Görsel 4.12'de ise açılmış olan yumurtanın içi, ıslak, iç organları anımsatan, rahatsız edici ve tanımlanamaz bir şekilde sunularak, içsel bir ürkme mekanizmasını harekete geçirir. Sahnenin devamında ise açılan yumurtanın içinden karakterin suratına ani sıçrama hareketiyle yapılan yaratığın yaratmış olduğu bedensel ürperti seyirciyle paylaşılmış olur. Burada renk, kamera hareketi, ışık, ses ve sahne içi hareketin bileşimiyle bu bedensel ürperti efekti yaratılmış olur. Sahnelerin genel tasarımı baştan itibaren içinde bulunulan izolasyon durumuna destek olacak şekilde tasarlanmış; gerek ortamın karanlığı, gerek renk tonları gerekse de sessizliğin yansıttığı yalnızlık hali ile birlikte bütünlük kazanmıştır. Yine benzer motiflerin kullanıldığı bir diğer film ise, bilim kurgu ve aksiyon filmi türünden olan 1987 yapımı *Robocop* filmidir. Bu filmde de benzer unsurlar, farklı diğer yapımların teknikleri ile birlikte kullanılarak filmde dokunsallık sağlanmıştır.

Görsel 4.14 ile başlayıp Görsel 4.18 ile biten sekansta, seyirci aracın içinde, öndeki araçla yarış halinde, sallantılı ve birinci gözden (*pov*) sahnenin içinde yer almış olur. Öndeki arabanın arkada bırakmış olduğu toz bulutunun içine giren araçla birlikte seyircinin görsel alanı da şoförünki kadar bulanıklaşır ve sahneye kinestetik duyum ile dahil olunmuş olur. Ardından gelen 4.15 görselinde yine bilim kurgu ve korku filmlerinin kullanmış oldukları bozuk bedensel figürler aracılığı ile seyircide dokunsal bir irkilme yaratılmaya çalışılmıştır. Kameraya doğru koşan bu figür, uzun lens kullanılarak arka

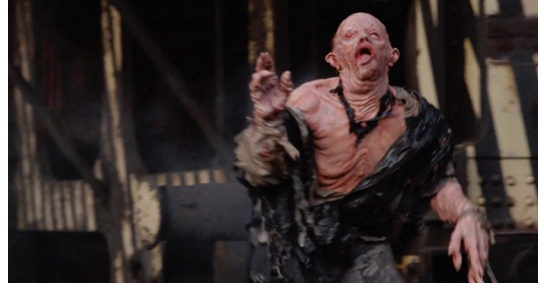
planla iç içe geçmiş ve bu sıkıştırılmış görsel dil sayesinde seyirciyle yakınsal bir iletişime geçmiştir. Sahnenin başı ve de devamı, kadraj içerisinde hareket eden araçlar ve de kadraja giren hareket halindeki figürle devam ettiğinden dolayı, burada kamera hareketi ve kadraj içi hareketin de dokunsal his uyandırmada etkili olduğu ifade edilebilir. Nitekim Görsel 4.16'da hareket halindeki bozuk bedenli karakter ile hareket halindeki araç karşı karşıya gelmiş ve de ilerleyen sahnelerde bozuk beden arabanın çarpması üzerine paramparça olarak arabanın camında çok grafik bir şekilde patlamıştır. Özellikle Görsel 4.18'de verilen yakın plan ve kan rengi ıslak parçalanmış vücut parçalarının, bir cam yüzey üzerini kaplaması, kadrajın kuruluş biçimiyle de perdede film izleyen seyircinin sinemasal bir yansıması gibidir. Arabanın içindeki karakter sinema seyircisi gibi önündeki camda parçalanan beden karşısında şok yaşamış, sinemasal deneyim içindeki seyirci de aynı deneyimi, sinema perdesine yansıyan bu görsel üzerinden deneyimleyebilmiştir.

Bunun dışında romantik ve drama filmlerinde seyirciye sıcaklık ve yakınlık duygusu hissettirmek istendiği için, genellikle sıcak renkler ve yumuşak tonlar kullanılır. Işığı yumuşatma teknikleri ve de araçları sayesinde görseller yumuşar, keskin hatlar yok olur ve daha çok düşsel bir ortama olanak tanınır.

Yukarıda bahsedilen korku türü ve örnekleri genel anlamda bu tezde bahsedilen dokunsallığın yakınlıkla olan ilişkisinden uzak bir tanımdır. Ancak bu türde kullanılan ürpertme, ani reaksiyon göstertme gibi özellikler de bedensel deneyimin bir parçası olduğu için, değinilmeden geçilmek istenmemiştir. Bu tez dahilinde incelenmek istenen, dokunsallığın seyirciye bir davet sunması şekliyle seyircinin aktif bir izleyici olarak bu deneyime ortak olmasıdır. Yani aktif ve de karşılıklı iletişimin olduğu bir etkileşim gerçekleşir. Ancak korku türlerinde genellikle seyirci istemediği bir ortama zorla koyulmuş ve de bu deneyime edilgen olarak konuk olmak zorunda kalmıştır. Tabi ki bu seyircinin istemi dışında bu filmleri izlediği gibi anlam taşımamaktadır. Ancak genel izleyiş biçimleri arasındaki fark göz önüne alındığında, bu ayrımı belirlemekte fayda vardır.



Görsel 4.14.



Görsel 4.15.



Görsel 4.16.



Görsel 4.17.



Görsel 4.18. *Robocop* (1987). Yönetmen: Paul Verhoeven

5. İNCELEME

5.1 In The Mood For Love (2000)

Wong Kar-wai genellikle içerikten çok tarzla ilgilenen bir yönetmen olarak etiketlenmiştir. Ancak bunun bir yanılgı olduğu söylenebilir. Onun için duygu asıl olan içeriktir. Filmin özünün mutlaka hikâye olması gerekmez. Filmlerinde kullandığı stil öğeler de bu duyguları uyandırmak için kullandığı temel tekniktir.

Wong'un kamerası görünüşte bir bedensellik, bir fizyoloji sergiler. Anlatının hedef yönelimine karşı gösterdiği ince direncine ek olarak, kamera kontrollü bir motivasyonu tercih etmemiş, kendine has, ince ve bazen belirsiz niyetlerle hareket eder. Burada anlaşılın yönetmenin peşinde olduğu, yalnızca toplumsal, biçimsel ya da anlatısal bir yapı değil, aynı zamanda bedensel bir yapıdır. Kameranın bedensel bir mevcudiyet olarak görülmesini, belki de en iyi şekilde Vivian Sobchack ifade etmiştir. Kamera hareketinin gizlice cisimleşmiş bir özne olarak; algıyı gören, ifade eden ve çevreleyen dünyaya katılan bir öteki olarak anlaşılmasını savunmuştur. Sobchack "Kamera hareketi, dünyada cisimleştiği ve yaşamın görevlerini ve projelerini gerçekleştirip ifade edebildiğinden, kendi bilincimizin temel hareketliliğini yansıtıyor" diye tanımlamıştır bedenselleşmiş olan kamerayı (Sobchack, 1982). Başka bir deyişle, kamera, görsel alanla, uzaydaki diğer bedenler ve nesnelere seyircininkine benzer bir şekilde etkileşime girdiği için bedenseldir. Bir dizi dokunsal olasılığı algılayabilir, kendisini nesnelere ve bedenlere yönlendirebilir ve nesnelere ve bedenlerle temas kurabilir.

In the Mood for Love filminde Wong'un kamerası bir beden olarak görülmeye davet eder. Öncelikle kameranın fizyolojisi gözle görülür şekilde bedenseldir çünkü belirli bedensel niyetleri ve eğilimleri taklit eder. Bununla birlikte filmin yer aldığı mekân ve mizansenin işlevi, belirli izleyicilerde kameranın hareketine de atfedilebilecek belirli çağrışımları harekete geçirmek için destekleyici unsurlardır. Ayrıca belirli izleyicilerin Wong Kar-wai'nin geçmişine aşına olmaları, kamerayı yönetmenin bedeni olarak anlamalarını da sağlayacaktır (bu anlamda Laura Marks'ın yönetmenin anılarını baz alan ve dokunsallığı kültürel kodlarla bütünleştiren yaklaşımı akla gelir). Bu özellikler filmin bütününde bulunduğundan dolayı, seyirciyi kameranın bedenselleşmesine ikna eder ve bu sayede dokunsal deneyim yaşanır. Wong, kendisini bir kamera aracılığıyla temsil ederek, izleyiciyi, algıları ve algılayan bedeni aracılığıyla filmin temalarına ve görüntülerine özneler arası bir şekilde katılmaya davet eder. Kameranın hareketleri sanki

seyirciyi bir üçüncü kişiymiş gibi sürekli bir şekilde mekânlarda konuk eder ve de o mekânın dokusunu ve duygusunu deneyimlemesini sağlar.

Kameranın gizlenme eğilimi film boyunca birçok kez gözlemlenebilir, bu sayede kendisini hikâyenin ana çizgisini kısmen engelleyen nesnelere arkasına konumlandığı görülür. Bu sebeple izleyiciler, kamerayı gizlenen, belki utangaç, hatta röntgenci ve periyodik olarak dikkati dağılmış bir gözlemci olarak düşünmeye meyilli olabilirler. Bu tür bir çıkarım, bir nesnenin veya bariyerin arkasında tanıdık bir bedensel gizlenme eğilimiyle karşılaşmaktan kaynaklanır.

Bazı nesnelere kameranın görüşünü gizlerken, diğerleri geçici dikkat noktaları olarak hizmet eder. Film boyunca, Wong'un kamerasının periyodik olarak yeniden ayar yaptığı, mekandaki nesnelere karşı dikkatini kaybettiği ve yeniden dikkatini verdiği görülüyor. Bunu yaparken, kamera neredeyse hiçbir zaman hareketsiz kalmaz, sürekli hareket eden, yavaşça ve sessizce keşfeden bir hareket halindedir. Wong, yakın çekimleri kullanırken bile kamerayı yavaşça çevirerek izleyicinin algısını kendi hareketine doğru ustaca yönlendirir. Filmdeki birkaç erken yakın plan- hediye paketiyle sarılmış bir kutu ve bir kitap yığını (bkz. Görsel 5.11) – izleyiciye her seferinde anlatı motivasyonları açısından belirsiz bir şekilde birkaç saniye sunulur. Wong'un yakın çekimleri, sürekli hareket eğilimleri nedeniyle, kamera gövdesinin potansiyel yaklaşımını taklit eder ve uzanma, kitaba ve kutuya dokunma ve hatta belki de kâğıdı açma dürtüsünü harekete geçirir. Başka bir deyişle, nesnelere bağımsız sembolik işlevleri açısından mutlaka anlaşılması gerekmez, daha ziyade eldeki öğeler, bedenleşmiş kameranın erişiminde olan unsurlar olarak anlaşılmalıdır. Wong, hareketli beden algılayıcı rolünü vurgularken, bu tanıdık bedensel yakınlık eğilimini de harekete geçirir.

Bu filmde yönetmenin dokusal deneyimi yaratmak için çok belirgin bir şekilde kullandığı önemli sinemasal araçlar mevcuttur. Bunları sıralamak gerekirse; uzun mercekle kullanımı ile zaten sıkışık olan mekanların daha da sıkıştırılmış hale getirilip, karakterlerin iç dünyasının sinemasal dille yansıtılması en baştan itibaren seyircinin dikkatini çeken bir unsurdur. Filmin daha başlangıç sahneleri, filmin hikayesinde yaşanacak olan aşk öyküsünü tanımlamadan evvel, darlık, sıkışmışlık, özel hayatın olmadığı bir dünya ve koridorlarında hareket ederken insanların birbirine sürtmek, dokunmak zorunda kaldığı bir dar alanla seyirciye sunulur. Uzun merceğin verdiği bu his mizansen, mekân seçimi ve kadraj içi hareketler ile de pekiştirilir.



Görsel 5.1. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong Kar-wai



Görsel 5.2. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong



Görsel 5.3. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong

Görsel 5.1, 5.2 ve 5.3 yukarıda bahsedilen sıkışıklığı, tüm karakterlerin aynı şekilde yaşadığını vurgular. Mekanların sıkışıklığı aynı zamanda mekanla karakterlerin sürekli dokunsal bir ilişki halinde olması ile de sonuçlanır. Bu dokunsallığı yönetmenin özellikle seçtiği yakın plan kesmeler ve de karakterlerin özellikle duvarlara veya nesnelere dokunması ile de seyirci görebilir. Görsel 5.4'te gösterilen kare, sahnenin akışı sırasında bina içerisinde hareket eden karakterin odadan çıkarken kapı pervazına tutmasının, yönetmenin tercihi ile yakın plan kare olarak da seyirciye verilmesiyle gerçekleşir. Burada, sıradan bir aksiyonmuş gibi görünen bina içerisindeki hareket ve de hareket sırasında karakterin binaya dokunmasına yönetmenin neden dikkat çekmek istediği tartışılabilir. Binanın duvarları ve de içinde bulunan sıkışıklık, içinde bulunan ve de yalnızlık içerisindeki bu karakterleri sarmalayan ve de bir anlamda dayanabilecekleri ve destek alabilecekleri bir alan olarak sunulmak istenmiştir. Destek alınan duvarın doku özellikleri de bu kesme ile seyirciyle paylaşılmış, duvardaki çizikler ve çatlaklar ve ona dokunan karakterin eli ve bu temas seyirciye hissettirilmek istenmiştir. Buradaki planda karakter hareket halinde olup, elin duvara değışı, duvarda hareket edişi ve duvarın dokusunu hissedışı, kadraj içi hareket sayesinde seyircide tetiklenmiş olur.



Görsel 5.4. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong

Bir diğer önemli kullanım ise kadraj planlarının oluşturulmasında sıklıkla ön planda eşya, nesne, duvar, karakter gibi öğelerin yer alması sayesinde, sadece duvarlarla ve mekanla değil, bu ön plan bloklarıyla da karakterlerin sıkıştırılmasına sıklıkla rastlanır. Yalnız bunu sadece bir sıkıştırma değil, aynı zamanda da seyircinin konumlanmış biçimi olarak da algılamakta fayda vardır. Dokunsallığın tanımı ve barok ile ilgili daha önceki bölümlerde incelenen konular göstermektedir ki, bulanık, bloke edilmiş, ön plan obje, cisim ve nesnelere, sabit veya hareket eden biçimlerde kullanılarak hem alan derinliği yaratılmasına fayda sağlarlar, hem de görüntünün önündeki engeller, seyircinin beynini aktif hale getirerek bu engelleri aşma gibi bir itki de yaratabilirler. Wong Kar-wai bu filmde, ön plan objelerini genellikle kamera hareketi ile birlikte kullanmıştır. Bu sebeple, sanki bir üçüncü karakter gibi bedenleşmiş olan kameranın önündeki bu blokaj objeleri, aynı zamanda arkasına saklanılan ve de oradan izleyen bir sahne içi seyirci olma halini de hissettirir. Görsel 5.6 gibi, kameranın önüne yerleştirilen perde ve tül gibi objeler, sahneyi karmaşık ve gömülü bir hale getirme konusunda destek sağlamakta ve kadrajın kendi önüne bir doku yerleştirerek dokunsal uyarıları aktive etmektedir. Sanki diğer odadakileri izlemek için tülün arkasına saklanmış bir beden gibi konumlanmıştır kamera ve bu sayede seyirciyi sahnenin içinde gizlenen ve saklanan ve sahnenin içinde soluk alan ve sahnenin dünyasını bedeniyle deneyimleyebilen bir konuma koymuştur.



Görsel 5.5. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong



Görsel 5.6. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong

Görsel 5.6’da da karakterlerin sahnelenmesi hem kamera önü görüntüyü bozan desenler hem de karakterlerin görüntülerinin aynadaki yansıması ve de hem aynanın, hem de desenlerin oluşturduğu kadraj içinde kadraja hapsoluşları ile verilmiştir. Daha önce de değinildiği gibi, materyaller ve de doku, insan bilincinde var olan ve de hisleriyle ilgili duyusal hafızanın olduğu öğelerdir. Sahneye eklenen materyallerin beyinde kodlu olan temel uyaranları, o materyalin hissiyatını da seyirciye yansıtır.



Görsel 5.7. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong



Görsel 5.8. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong

Görsel 5.7 ve 5.8’de de odanın içindeki karakterlerin odanın dekor olan aynasında hem odanın dekoru hem de aynadaki yansımaların iç içe verilmesiyle sahnelendiği görülmektedir. Aynanın önündeki objeler, Görsel 5.7’de kadrajın solunda Bayan Chan’ın kadrajın ön planını bloklayan buğulu görüntüsü, adeta seyirciyi onun arkasında, hemen yanı başındaymış gibi hissettirir. Onların soluduğu havayı solur, kamera hareketiyle, yine ortama ait ve ortamı gözlemleyen biri gibi hisseder. Sahnenin betimlenişindeki objeler, duvardaki ayna, duvar kâğıdı, duvar lambasının gölgesi ve tüm bu zengin dokunsal öğelerin tamamı seyircinin mekanı hissetmesini etkileyen unsurlardır.



Görsel 5.9. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong



Görsel 5.10. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong

Bloklanmış ve buğulu görsellerin yanında filmin en etkili elemanı olan ve başta bahsedilen bedenlenmiş kamera hareketine özellikle dikkat etmek gerekir. Filmin erken bir sahnesinde, Bayan Chan, bir dövüş sanatları kitabı dizisini geri vermek için komşusu Bay Chon'un dairesine gelir. Ev sahibesi Suen tarafından karşılanır ve konuşmaya devam etmek için koridordan odaya girer. Çelişkili bir şekilde, başlangıçta Bayan Chan'ı çerçeveleyen kamera onun ayak izlerini takip etmez, ancak kamera odanın içine kurguyla kesmeden önce 14 saniye daha boş koridorda oyalanır (bkz. Görsel 5.9, 5.10). Başlangıçta Bayan Chan'ın sağında ve dairenin kapı çerçevesinin yanında konumlandırılmış olan kamera, sanki Bayan Chan'in hedefine bağlanmak istemediğini gösteriyormuş gibi, ustaca sağa çekilir. Sahneye geleneksel bir zihin çerçevesiyle bakılırsa, kameranın hareket etmeyip koridorda bekleyen doğası şaşırtıcıdır, çünkü klasik film eğilimi kameranın olay örgüsünün göze çarpan unsurlarıyla ilgilenmesini bekleme eğiliminde olacaktır (yani Bayan Chan ve Bay Chow'un ilişkisine). Bunun yerine kameranın sabit kalıp kapının dışında beklemesi kasıtlı bir hareketi temsil eder. Kameranın özerkliği seyirciyi onu yaşayan, bilinçli bir varlık olarak düşünmeye davet eder. Bu tip kamera hareketleri film boyunca sıklıkla kullanılmış olup, kamera ve dolayısıyla seyirci bu dünya içindeki birer karakter gibi konumlandırılmıştır. Tıpkı yeni girilen bir ortamda keşfe başlayan göz gibi, kamera belli objelere odaklanmakta, bazı alanlara girmeye çekinmekte, bazı sahnelerde davetsiz bir misafir gibi uzaktan seyretmektedir.



Görsel 5.11. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Won



Görsel 5.12. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong



Görsel 5.13. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong

Âşık olan iki karakterin ayrılığı, yalnızlığı ve birbirlerine dokunma istekleri, Görsel 5.12 ve 5.13'te sergilenen kadrarla film anlatısında yerini bulur. Bu sahnede yine kamera hareketi sayesinde kadrar 5.12'den 5.13'e geđer, aradaki duvar buđulu siyah ve

kocaman bir boşluk yaratır. Bu boşluk her ne kadar iki karakteri birbirinden ayırsa da bir yandan da kameranın bir beden gibi arkasına saklandığı bir obje görevi de görür. Kameranın sola, sağa ve sonra tekrar sola kaymasıyla karakterlerin de kadraj içindeki durağanlıkları ve yalnızlıklarına tanık olunur ve her iki karakterin de arkalarında bulunan duvara yaslanmaları, sanki birbirlerinin sırtlarına yaslanıyorlarmış gibi dokunsallığa çağrı yapar.

Filmin başında kullanılan renkler de sıkışıklığın yanında ortamın samimiyeti ve sıcaklığını belirten sıcak tonlardan oluşmaktadır. Anlatılan aşk öyküsü ve erotizme yapılan vurgudan dolayı film içinde kırmızı renk tonları ağırlık kazanır. Karakterlerin yaşadıkları yasak aşkın bir sona ermesi gerektiği anlaşıldığında ise soğuk renkler kullanılarak karakterler arasına girmesi gereken soğukluk da renk seçimi aracılığı ile belirtilir. Islak sokaklar, yağmur, yağmur damlalarına yapılan yakın plan kesmeler bunların örnekleridir.

Filmde ortam sesinin kullanımı da seçici bir şekilde yaratılmıştır. Yönetmen zamanın durağanlığını göstermek için ve de küçük karşılaşmaların anlamının önemini vurgulamak için çokça ağır çekim sahneler kullanmış ancak bu ağır çekim sahnelerde ortam sesi yerine üste döşeli olan film müziği eşlik etmiştir. Ortam sesinden kopuk olan bu sahneler filmi dokunsal olan boyuttan uzaklaştırırsa da, ağır çekim planlar ve de sahnedeki diğer öğelere odaklanan dikkat sayesinde, mekanların sıkışıklığı ve karakterlerin çok yakınında, adeta bir soluk ötesindeymiş gibi nefes alış verişlerinin hissettirilmesi farklı bir şekilde dokunsallığın sağlanmasına yol açar. Görsel 14'te Bayan Chan'e yapılan yakın plan kesmede, ağır çekim ve müzik döşeli görselde, karakterin yüzünü en derin ayrıntılarıyla görüntüleyebilir seyirci. Sahnenin yumuşak ışıkla birlikte verilmesi dokunsallığın ön plana çıkarılmasına, ve yine ortamdaki yemeklerin buharının tüm arka planı sisli bir şekilde kaplaması da ortamın havasını ve kokusunu seyirciye hissettirmesine yardımcı olur. Kahramanların hareketlerini ve önemli anları takip eden müzik, film boyunca hakim bir ruh hali olan erotik hüznle doldur. Bu müzik, filme belirli ve karakterlerin davranışlarına tempo veren bir ana motif görevi görür. Yaylı çalgılar, özlem duygusunu güçlendirir ve tekrarlayan bir ritim, ağır çekimdeki sahnelerle birlikte bir hatıra, sıcak ve samimi bir anı gibi kodlanır. Bu ağırlaşmış zaman dilimleri, belli noktalarda müziğin yerini ortamdaki sese ve belli materyallerin boşluğuna bırakmasıyla

son bularak, hafızanın sunduđu sıcak ve özlenen anları, gerçeđin sođukluđuyla dokunsal bir tezat sunarak seyircide hissettirir (bkz.Görsel 5.15).



Görsel 5.14. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong



Görsel 5.15. *In the Mood for Love* (2000). Yönetmen: Wong

Filmin final sahnesinde, sahne üzerinde dramatik bir mzik alarken Bay Chow tařıdığı sırrı bir dađdaki bir deliđe fısıldar ve hemen ardından dađın ve tapınak salonlarının ekimlerine (filmde daha nce var olmayan) kesilir. Bay Chow yařamıř olduđu bu ařk deneyimi yıllarca peřini bırakmamıř, Bayan Chan'in de onun kendisini sevdiđi gibi sevip sevmediđini merak etmiřtir. Filmin sonundaki bařlıkta řyle yazar: "O kaybolan yılları hatırlıyor. Sanki tozlu bir pencereden bakıyormuř gibi, gemiř grebildiđi ama dokunamadıđı bir řeydir. Ve grdđ her řey bulanık ve belirsiz (Kar-Wai, 2010)." Filmin bu son sahnelerinde mekn byk nem tařır. Karakter bir dađdaki antik bir tapınaktadır. Karakterin kendisinden ok, tapınađın eski, grkemli yapısına ve dođa ile olan btnlđne dikkat eken birok sahne gsterilir. Filmde daha nce sırrların bir dađdaki ađaca delik oyularak fısıldanması gerektiđi anlatılmıřtır. Karakter de dađdaki bu tapınakta, bir duvara delik aar ve bu deliđe sırrını anlatır (bkz. Grsel 5.16). Bu sahnedeki grsel dil de, hem duvarın yapısını en iyi řekilde tm dokusuna kadar sergiler, hem de dokunan parmak aracılıđı ile dokunsal deneyim hem film de hem de seyircinin uyarılarında canlandırılmıř olur. Beynin tanıdık eylemleri kendi iinde yeniden yaratması temelinde dokunsal deneyimi hem anlamsal hem de bedensel olarak ađrıřtıran bir sahne yaratılmıř olur.



Grsel 5.16. *In the Mood for Love* (2000). Ynetmen: Wong



Görsel 5.17.



Görsel 5.18



Görsel 5.19.



Görsel 5.20



Görsel 5.21

Görsel 5.16 ile başlayan bu dokunsal dizin, ortam sesi sayesinde de ortamın atmosferini hissettiren ve o huzuru ve de mekânın yalnızlığını seyirciye hissettiren bir özelliktedir. Sahne bu noktadan itibaren ortam sesini yine film müziğine devreder. Karakter duvar tarafından örtülmüş ve saklı bir şekilde, bir yandan da duvara dayanmış ve onunla bütünleşmiş bir şekilde sırrını fısıldarken, filmin daha önceki sahnelerindeki ağır çekim ve müzik döşemeli hatıra anlarına benzer bir özellik gösterir. Filmde film müziğinin anıları canlandırma maksadıyla kullanılması, bu sahnede de anıların fısıldanışı sırasında tekrar kullanılır. 5.17 ile başlayıp 5.21 ile biten bu dizinde, karakterin kayın

planı, el ve yüzey detayları, ön plan objeleri ve ışık yansımaları, kamera hareketi ve 5.21’de bir izleyici olan Budist öğrencinin arkasından sahnenin verili olması, tüm dokunsal değerleri bu sahne bütününde toplamaktadır. Seyirci hem karakterin duvarla olan dokunma ilişkisine ortak edilmekte hem de sahne ve mekânın içinde bulunan bir misafir gibi karakteri gözlemlemektedir. Burada seçili olan yüzeyin antik bir mimari yapı olması da karakterin fısıldadığı sırrının kalıcılığına ve onun da bu görkemli yapı kadar önemli olduğuna işaret eden bir önemdedir. Bu sebeple, mimari mekânın yüceliğinin ve de organik dokusunun seyirciye hissettirilmesi de bu anıların gerçekliğiyle paralel bir ilişki kurmaktadır.

6. SONUÇ

Sinemada dokunma duyusunun izlerini süren bu tezde, sinema eserlerinde sinema yapım araçları ile dokunma hissinin nasıl yaratıldığı ve bu boyutun yaratım süreci ile ilgili bir yöntem oluşturulabilir mi soruları cevaplanmaya çalışılmıştır. Sinema eserlerinde dokunma hissinin iki yönü olduğunun da altını çizerek (sinemacının bu hissi yaratım süreci ve seyircinin bu hissi deneyimleyişi), yaratım sürecinde dokunma duyusu anlam yaratma aracı olarak nasıl işlev kazanabilir sorusuna odaklanılmıştır. Çalışmanın doğası gereği hem fenomenoloji hem nitel yöntemler hem de göstergebilimden faydalanılmıştır. Konu ile ilgili çalışmaların kısıtlılığı nedeniyle, farklı disiplinlerden de yararlanılarak konuya bütüncül bir bakış açısıyla yaklaşmıştır. Sinemaya dokunsallık üzerinden yaklaşan *The Skin of the Film* (2000) eseriyle Laura Marks'ın sunduğu *haptic visuality* kavramından, Merleau-Ponty'nin (1964) fenomenoloji çalışmalarındaki *embodiment* kavramından, mimari üzerine yazdığı fenomenolojik eseriyle bedenselleşme ve dokunma hissi üzerine önemli bir kaynak olan Juhani Pallasmaa'dan sıklıkla faydalanılmıştır ve tez bu kaynakların yarattığı temel üzerine kurulmuştur.

Sinemasal anlatım dilinde dokunsallığın incelenmesine başlamadan önce, ilk bölümde duyular üzerine detaylı bir araştırma yapılarak, duyular ve birbirleriyle olan ilişkileri tanımlanmıştır. Tıp alanındaki kaynaklar aracılığı ile duyuların insan bedenindeki hissedilişlerinin birçok farklı unsura bağlı olduğu gözlemlenmiş, duyular arasında dikkat çekici birçok alışverişin meydana geldiğini ve dolayısıyla insan bedeninin duyuların sürekli olarak sağladığı ortak bilgi ışığında nasıl tepkiler gösterdiği incelenmiştir. Bilimsel araştırmalar duyuların ortak çalıştığını ve de insanların beş duyularını klasik olarak algılanan ve atanan duyumlardan çok daha fazla yönlü ve birbirleriyle iletişim halinde olarak kullandıklarını göstermiştir. Bunun yanında duyuların belli olaylar karşısında algı kapasitelerinin günlük kullanımın çok daha geniş boyutlarına ulaşabildikleri ve de belli duyuların birbirlerinin yerlerine görev yapıp, diğer duyunun algılaması gereken işlevi yerine getirebildiklerine rastlanmıştır. Buradan yola çıkarak sinema eserlerinde de farklı duysal uyarıların bir araya getirilmesi ile eserde dokunma hissinin yaratılabileceği fikri gelişmiştir. Ortak duysal hareketin yanı sıra; sağırılık, körlük, Multipl Skleroz gibi bazı duyuları tamamen veya belli ölçülerde işlev dışı bırakan örnekler ele alınarak, bu insanların dokunmayı nasıl deneyimledikleri incelenmiş, tüm

duyuları aktif olarak çalışan kişilerin deneyimleriyle karşılaştırmalar yapılmıştır. Araştırmalar göstermektedir ki, belli duyular izole edildiklerinde, çevreye karşı duyarlılıkları artmaktadır, bu sebeple sinemasal kullanımda sadece belli duyuları vurgulayan kullanımlar ile de dokunsallığın daha kuvvetli bir şekilde yaratılabileceği sonucuna varılmıştır ve bunlar örneklendirilmiştir.

Araştırmalarda, dokunma duyusunun bir bağ doku olduğu öne çıkmıştır. Dokunma tüm bedeni kapsayan ten ve beden sayesinde gerçekleştiği için, işitme, görme, koku alma ve tat alma direkt olarak dokunma eylemi ile birlikte fonksiyon gösteren duyular haline gelmektedir ve de dokunmanın sağladığı ek bilgiler sayesinde diğer duyuların beyinde işleniş şekilleri tam formlarına ulaşabilmektedir. Bununla birlikte kinestezi ve sinestezi konuları incelenmiş ve de duyular arası ilişkideki önemlerine dikkat çekilmiştir. Tıbbi anlamda sinestezi insanlarda rastlanan ender bir durum olmasına rağmen, duyuların birbirleriyle ortak çalışma biçimlerinin çeşitliliği ve çok boyutluluğu gözlemlendiğinde, sinestezik ilişkinin ölçü ve kuvveti farklı olmak üzere tüm insanların duyuusal deneyimlenişlerinde var olduğu gibi bir düşünce de ortaya çıkmıştır. Duyular üzerinde yapılan yeni incelemelerin bu düşünceyi destekler nitelikte oldukları gözlemlenmiştir. Sinemada dokunsallık kavramını araştırmada önemli bir yer alan ve de sinema araçlarının dokunsal duyumu yaratması konusunda yönlendirici bilgiler sağlayacak olan bu bilimsel araştırmaların kapsamlarında da hala bazı belirsizlikler olduğu da saptanmıştır. Ancak yine de elde edilen duyuusal etkileşim verileri, iki boyutlu perde ve ekranlardan aktarılan görsel-işitsel sanat olarak kabul görmüş olan sinema sanatının, diğer duyuları tetikleemesinin kesin bir şekilde mümkün olduğunu ortaya koymuştur.

Araştırma kapsamındaki önemli sorulardan bir tanesi dokunsal bir türün oluşturulup oluşturulamayacağı sorusu olmuştur. Bu konuda henüz net bir sonuca varılamasa da, belli filmlerin ve film türlerinin dokunsal ve atmosferik özellikleri daha sıklıkla ve bilinçli bir şekilde kullandıkları gözlemlenmiştir. Bu konuyu irdeleyen 4. bölümde yapılan incelemelerle, bu filmlerde hangi sinemasal araçların kullanıldığı ve bunların rollerinin saptanmasına ağırlık verilmiştir. Bilimsel verilerin duyularla ilgili yapacağı yeni keşifler mutlaka sinemada dokunsal olanı ayırtırmak üzerine yapılan ilerideki çalışmalar için de kilit rol oynayacaktır. Nitekim dokunma hissinin sinemasal kullanımla yeniden üretilmeye çalışılması, bedenin içsel hafızası ve de biyolojik ilişkileri ile ilgili önemli bilgi gerektirir, bu sebeple insan bedeninin işleyişi ile ilgili olan tüm yeni

gelişmeler, dokunsal sinema yaratımına yeni ipuçları sunacaktır. Bu bağlamda, bu araştırma metninde üzerinde durulan duyular arası etkileşimin çeşitleri ve bu ilişki mekanizmasının bilincinde olunmasının, sinema filmlerindeki dokunsal alanı yaratmadaki önemi ortaya çıkmıştır.

Sinemada dokunsal olanın tesadüfi olarak mı yoksa bilinçli bir şekilde mi ortaya koyulduğu ile ilgili düşünüldüğünde, her ne kadar filmlerin hepsinde, yaşamı taklit ettikleri için dokunsal bir unsur saptanabilse de, sinemacıların edinecekleri duysal farkındalık sayesinde filmlerin özellikle dokunma duyusunu harekete geçiren bir yapıya bürünebilecekleri ifade edilebilir. Bu sayede film seyircinin sadece maruz kaldığı bir olay olmaktan çıkıp, bedenselleştirdiği de bir deneyim haline gelebilir. Bu, filmin tamamına yayılabilecek bir tercih olabileceği gibi, yönetmenin belli anları seyirciye bedensel bir şekilde hissettirmek isteyerek sahnenin gücünü arttırmak istemesinden kaynaklanabilmektedir.

Dokunma duyusu insan bedeninde birçok farklı etkileşimle tetiklenebilip bunların sonucunda birbirinden farklı reaksiyonlara sebep olabilmektedir. Bunlar sıcaklık hissi, titreşim, acı, yanma, sertlik, okşamak, doku gibi birçok şekilde örneklendirilebilir ve her bir dokunsal eylemin insanda yarattığı his farklıdır, çünkü edinilen bilgi farklıdır. Bu sebeple dokunmayı sadece tek bir olgu olarak ele almayıp, daha önce de bahsedildiği gibi bağlayıcı duyu olarak değerlendirdiğimizde, dokunma duyusunun meydana gelişinde etkili olabilecek her türlü etkenin sinemasal araçlarla yeniden üretimiyle farklı duyguların bedensel bir şekilde seyircide yaratılabileceği gözlemlenmektedir. Burada ışık, renk kullanımı, ses, mekân birincil derecede önem arz etmektedir. Bunlarla beraber sinematografik araçlar, kamera hareketi ve kullanım şekilleri, ses tasarımı ve kurgudaki sıralama da dokunsal duyunun etkisinin artması için ek unsurlar olarak kullanılırlar. Film türleri ele alındığında ise özellikle aksiyon ve korku filmlerinde dokunma duyusunun kullanımıyla yaratılan etkinin diğer film türlerinden farklı olduğu gözlemlenmiştir. Bu film türlerinde dokunma daha çok reaktif ve insanın tehlike karşısındaki içgüdüsel tutumunda faydalanarak yaratılarak, seyircinin bedeninin sürekli aktif tutulmak istendiği gözlemlenmiştir. Diğer film türlerinde ise daha çok filmin dünyasını, objeleri, mekanı deneyimlemek ve de karakterin hislerini seyircinin de hissedebilmesi üzerine yoğunlaşmıştır. Ancak dokunsal sinemayı türler arası bir kullanım tipi olarak tanımlamak için henüz çok erken bir aşamada olduğu söylenebilir.

Bu araştırma metnindeki bulgular dokusal sinemanın var olabileceğini bilimsel veriler ışığında ortaya koymuştur. Dokusal sinemayı yöntemselleştirebilmek için çok daha geniş kapsamlı ve disiplinler arası bir araştırmanın yapılması gerektiği saptanmıştır. Yapılabilecek bu geniş kapsamlı çalışmada film teorisi, film yapım teknikleri, tıbbi araştırmalar ve seyirci teorisinin harmanlanmasının daha bütüncül bulguların sağlanmasına olanak tanıyacağı fikri edinilmiştir.

KAYNAKÇA

- Altman, R. (2005). *Silent Film Sound*. New York: Columbia University Press.
- Alton, J. (1995). *Painting with Light*. Berkeley: University of California Press.
- Antunes, L.R. (2016). *The Multisensory Film Experience*. Bristol, UK: Intellect
- Bartleson, C. J. (1960). "Memory Colors of Familiar Objects*", *Journal of the Optical Society of America*, 50 (1). <https://doi.org/10.1364/JOSA.50.000073> (Eriřim: 04.01.2022)
- Bartleson, C. J. (1968). "Color Perception and Color Television", *Journal of the SMPTE*, 77(1), 1–12. doi:10.5594/J05864 (Eriřim: 04.01.2022)
- Bartley, S. (1980). *Introduction to Perception*. New York : Harper and Row Publishers.
- Basu, T. (2013). Let Your Fingers Do The Seeing. *National Geographic*, September 14. <https://www.nationalgeographic.com/culture/article/130912-tactile-touch-perception-nanometers-psychology-science> (14.09.2013)
- Bell, C. A. (2009). *The hand: Its mechanism and vital endowments as evincing design*. New York: Cambridge University Press.
- Benjamin, W. (2008). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (J. A. Underwood, Trans.). England: Penguin Books.
- Berenson, B. (1953). *Aesthetics and History*. New York: Pantheon Books
- Bergson, H. (2005). *Matter and Memory*. Brooklyn, NY: Zone Books
- Blatty, W.P. (Yapımcı) ve Friedkin, W. (Yönetmen). (1973). *The Exorcist* [Film]. United States: Hoya Productions.
- Blatty, W.P. (Yapımcı) ve Friedkin, W. (Yönetmen). (1973). *The Exorcist* [Film]. United States: Hoya Productions.

- Bleicher, A. (2012). Edges of Perception: Unusual cases reveal that the famous “five senses” are not as distinct as once thought. *Scientific American Mind*, March/April. Issue.
- Bolognini, B. (Yapımcı) ve Tarkovsky, A. (Yönetmen). (1983). *Nostalghia* [Film]. Soviet Union & Italy: Gaumont.
- Bolognini, B. (Yapımcı) ve Tarkovsky, A. (Yönetmen). (1983). *Nostalghia* [Film]. Soviet Union & Italy: Gaumont.
- Bordwell, D. (1977). Camera Movement and Cinematic Space. *Ciné-Tracts A Journal of Film, Communications, Culture and Politics*, Vol I (No 2)
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2013). *Film Art 10th Edition*. New York : The McGraw-Hill Companies
- Boust, Clotilde & Cittadini, Ferruccio & Ben Chouikha, Mohamed & Brettel, Hans & Viénot, Françoise & Berche, Stéphane & Alquié, Georges. (2004). Does an Expert Use memory Colors to Adjust Images?. 347-353.
- Brown, B. (2016). *Cinematography Theory and Practice*. New York: Routledge
- Carroll, G. (Yapımcı) ve Scott, R. (Yönetmen). (1979). *Alien* [Film]. UK and U.S.: 20th Century Fox & Brandywine Productions.
- Carroll, G. (Yapımcı) ve Scott, R. (Yönetmen). (1979). *Alien* [Film]. UK and U.S.: 20th Century Fox & Brandywine Productions.
- Colman, A.M. (2003). *A Dictionary of Psychology*. 1st ed. Oxford: Oxford University Press.
- Coögnarts, M. & Kravanja, P. (2015). “Film as an Exemplar of Bodily Meaning Making” in *Embodied Cognition and Cinema*. Belgium: Leuven University Press, s. 17-40.
- Cytowic, R. E. (2002). *Synesthesia: A union of the Senses*. Massachusetts : MIT Press.

- Deleuze, G. and Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Deren, M. & McPherson, B.R. (2005). *Essential Deren: Collected writings on film*. Kingston, N.Y: Documentext.
- Deroy, O. (2017). *Sensory blending: On synaesthesia and related phenomena*. Oxford: Oxford University Press.
- Field, T. (2014). *Touch*. Cambridge : MIT Press
- Fingerhut, J. Flach, S. Söffner, J. (2011). *Habitus in Habitat III – Synaesthesia and Kinaesthetics*. Bern: International Academic Publishers
- Gallace, A., & Spence, C. (2014). *In touch with the future: The sense of touch from cognitive neuroscience to virtual reality*. Oxford: Oxford University Press. 10.1093/acprof:oso/9780199644469.001.0001.
- Gallese, V., Guerra, M. (2012). Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, (3).
- Goold L. and Hummell, J. (1993). *Supporting the Receptive Communication of Individuals with Significant Multiple Disabilities: selective use of touch to enhance comprehension*. North Rocks, Australia : North Rocks Press.
- Groeger, L. (2012). Making Sense of the World, Several Senses at a Time. *Scientific American*. <https://www.scientificamerican.com/article/making-sense-world-several-senses-at-time/> (Erişim Tarihi: 19.12.2021)
- Guilford, J. P., & Smith, P. C. (1959). A System of Color-Preferences. *The American Journal of Psychology*, 72(4), 487–502. <https://doi.org/10.2307/1419491> (Erişim: 04.01.2022)
- Hall, S. (1997) *Cultural Representations and Signifying Practice*, London: Open University Press
- Hartmann, E. (2011). *The Nature and Functions of Dreaming*. New York : Oxford University Press

- Heller, M.A. and Schiff, W. (1991). *The Psychology of Touch*. Hillsdale NJ : Lawrence Erlbaum Associates.
- Henshaw, J. M. (2012). *A tour of the senses: How your brain interprets the world*. Maryland: Johns Hopkins University Press.
- Holt-Lunstad, J., Birmingham, W., & Light, K. C. (2011). The influence of depressive symptomatology and perceived stress on plasma and salivary oxytocin before, during and after a support enhancement intervention. *Psychoneuroendocrinology*, 36(8), 1249–1256. <https://doi.org/10.1016/j.psyneuen.2011.03.007>
- Holt-Lunstad, J., W. Birmingham, and K. C. Light. (2011). “The Influence of Depressive Symptomatology and Perceived Stress on Plasma and Salivary Oxytocin before, during and after a Support Enhancement Intervention.” *Psychoneuroendocrinology* 36(8):1249-1256.
- Houen, A. (2020). *Affect and Literature*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Houlgate, S. (1993). Vision, Reflection and Openness – The ‘Hegemony of Vision’ from a Hegelian Point of View. *Modernity and the Hegemony of Vision*. London, England: University of California Press.
- <https://www.dailymail.co.uk/news/article-2992862/The-miracle-baby-born-three-months-early-written-doctors-brought-life-mother-s-touch-five-years-old-s-never-sick.html> (13.03.2015)
- Jay, M. (1988). *Scopic Regimes of Modernity in Vision and Visuality*. Seattle: Bay Press
- Jones, C.A. (2006). *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Kar Wai, W. (Yapımcı ve Yönetmen). (2001). *In the Mood for Love* [Film]. China & France : Jet Tone Production & Paradis Films.
- Kar-wai, W. (Director & Producer). (2000). *In the Mood for Love* [Motion Picture]. Hong Kong, China: Jet Tone Films Ltd.

- Karasek, V.H. (1994). Ein Kurzfilm wirkte besonders nachhaltig, ja er erzeugte Furcht, Schrecken, sogar Panik. *Der Spiegel* (<http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-13687466.html>)
- Kracauer, S., 1960/1997. *Theory of film: the redemption of physical reality*. Princeton: Princeton University Press.
- Kul-Want, C. (2020). *Philosophers on Film from Bergson to Badiou: A Critical Reader*. New York Chichester, West Sussex: Columbia University Press.
- Kuleshov, L. (1974). *Kuleshov on Film: Writings by Lev Kuleshov*. (Çev: Ronald Levaco), Berkeley: University of California Press.
- Lents, N.H. (2017). Why Do Humans Make Art? *Psychology Today* (<https://www.psychologytoday.com/us/blog/beastly-behavior/201709/why-do-humans-make-art>)
- Lopes, D.M.M. (1997). Art Media and the Sense Modalities: Tactile Pictures, *The Philosophical Quarterly*, Volume 47, Issue 189, 1 October 1997, Pages 425–440, <https://doi.org/10.1111/1467-9213.00069>
- Marks, L.U. (2000). *The Skin of The Film*. Durham and London: Duke University Press
- McCarthy, T. (1995). Through A Lens Darkly: The Life and Films of John Alton. In *Painting with Light* (pp. IX-XXXIV). Berkeley: University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520355934-003>
- McLinden, M., & McCall, S. (2002). *Learning through touch: Supporting children with visual impairment and additional difficulties*. London & New York: David Fulton.
- Mercado, G. (2019). *The Filmmaker's Eye: The Language of the Lens*. New York: Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1964), *Sense and Non-Sense*, Northwestern University Press (Evanston, IL), 1964, p XII.
- Millar, S. (1994). *Understanding and Representing Space: theory and evidence from blind and sighted children*. Oxford : Oxford Clarendon Press.

- Montagu, A. (1986). *Touching: The Human Significance of the Skin*. New York : Harper & Row
- Morrison, J. C., 2000. *Hypermedia and synesthesia*. Media Ecology Association. Available at: <http://www.media-ecology.org>.
- Ong, W.J. (1991). *Orality & Literacy – The Technologizing of the World*. Londra ve New York: Routledge.
- P. Pagliano (2001). *Using a Multisensory Environment: a practical guide for teachers*. London : David Fulton.
- Pallasmaa, J (2020). *Tenin Gözleri*. (Çev:Aziz Ufuk Kılıç) İstanbul: Yem Yayınevi
- Rasmussen, S.E. (2010). *Yaşayan Mimari*. (Çev: Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi
- Schafer, R.M. (1994). *The Soundscape: Our Sonic Environment and The Tuning of the World*. Rochester, Vermont: Destiny Books
- Schmidt, A. (Yapımcı) ve Verhoeven, P. (Yönetmen). (1987). *Robocop* [Film]. United States: Orion Production.
- Skedung, L., Arvidsson, M., Chung, J. *et al.* Feeling Small: Exploring the Tactile Perception Limits. *Sci Rep* 3, 2617 (2013). <https://doi.org/10.1038/srep02617>
- Sobschack, V. (1982). Toward Inhabited Space: the Semiotic Structure of Camera Movement in the Cinema. *Semiotica* 1, Vol.4.
- Sontag, S. (1966). *Against interpretation, and other essays*. New York, Farrar, Straus & Giroux.
- Spinoza, B., & Morgan, M. L. (2002). *Spinoza: Complete works*. Indianapolis/Cambridge: Hackett.
- Thompson, K. and Bordwell, D., 2003. *Film history An Introduction*. 2nd ed. New York: McGraw-Hill.

- Totaro, D. (2001). Time, Bergson and the Cinematographical Mechanism. *Off Screen*, Vol.5 (1).
- Varlık Şentürk, L. (2012). *Analitik Resim Çözümlemeleri*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Waisberg, E. (Yapımcı) ve Tarkovsky, A. (Yönetmen). (1975). *Mirror* [Film]. Soviet Union: Mosfilm.
- Widdis, E. (2017). *Socialist Senses: Film, Feeling and the Soviet Subject 1917-1940*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- Wolf, M. (1983). "Educational Implications of Tactility in Art." *Marilyn Zurmuehlen Working Papers in Art Education* 2, no. 1 (1983): 80-82. doi:10.17077/2326-7070.1057. (Erişim Tarihi: 10.03.2020)
- Zettl, H. (2011). *Sight, Sound and Motion (6th ed.)*. Boston: Wadsworth Cengage Learning