

**İSTANBUL
BİLGİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**Bahattin EMİRÖNAL
BELGESEL VE KURMACANIN ÖTESİNDE EŞİKTEKİ
GERÇEKLİK: PELİN ESMER SİNEMASI**

Sinema Televizyon Bölümü

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Feride ÇİÇEKOĞLU

2016, İstanbul

Hiç görmediğim çok gördüğüm

Hiç tanımadığım çok tanıdığım

Mithat Esmer'in anısı önünde sevgiyle durarak

Eşikten bakışı ve eşikte bırakışıyla hakikate uzanan sinemasına ve emeği için Pelin Esmer’e teşekkür ederim.

Beni eşik kavramıyla tanıştıran ve yapıtındaki bakış açılarıyla esin kaynağı olan, her keresinde karanlık kuyuya umut ışığı dolu kovayı boca ederek devamı sağlayan ve yol gösteren Feride Çiçekoğlu’na bana bu fırsatı verdiği için “sınırsız” teşekkürü bir borç bilirim.

**İSTANBUL
BİLGİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**Bahattin EMİRÖNAL
BELGESEL VE KURMACANIN ÖTESİNDE EŞİKTEKİ
GERÇEKLİK: PELİN ESMER SİNEMASI**

Sinema Televizyon Bölümü

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Feride ÇİÇEKOĞLU

2016, İstanbul

BELGESEL VE KURMACANIN ÖTESİNDE EŞİKTEKİ GERÇEKLİK:

PELİN ESMER SİNEMASI

REALITY IN THE THRESHOLD WHICH IS BEYOND DOCUMENTARY AND

FICTION: PELİN ESMER'S CINEMA

Bahattin Emirönel

113603006

Tez Danışmanı: ...Adı Soyadı.... (İMZASI)

Teide

Jüri Üyesi: ...Adı Soyadı.... (İMZASI)

Nazım Haydar

David

Jüri Üyesi: ...Adı Soyadı.... (İMZASI)

Dilek Sevin

Pelin Esmer

Tezin Onaylandığı Tarih :

27 Haziran 2016

Toplam Sayfa Sayısı:

72 sayfa

Anahtar Kelimeler (Türkçe)

Anahtar Kelimeler (İngilizce)

1) Eşik

1) Threshold

2) Melezlenme

2) Hybridity

3) Belgesel film

3) Documentary film

4) Kurgu film

4) Fiction film

5) Gerçeklik

5) The reality

BELGESEL VE KURMACANIN ÖTESİNDE EŞİKTEKİ GERÇEKLİK:

PELİN ESMER SİNEMASI

REALITY IN THE THRESHOLD WHICH IS BEYOND DOCUMENTARY AND FICTION:

PELİN ESMER'S CINEMA

Bahattin Emirönel

113603006

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Feride Çiçekoğlu
Jüri Üyesi: Doç. Dr. Nazan Haydari Pakkan
Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Dr. Diğdem Sezen

Tezin Onaylandığı Tarih : 27 Haziran 2016

Toplam Sayfa Sayısı: 72

Anahtar Kelimeler (Türkçe) Anahtar Kelimeler (İngilizce)

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1) Eşik | 1) Threshold |
| 2) Melezlenme | 2) Hybridity |
| 3) Belgesel film | 3) Documentary film |
| 4) Kurgu film | 4) Fiction film |
| 5) Gerçeklik | 5) The reality |

Üniversite: İstanbul Bilgi Üniversitesi

Enstitü: Sosyal Bilimler Enstitüsü

Program: Sinema ve Televizyon

Tez Danışmanı: Prof. Dr.Feride ÇİÇEKOĞLU

ÖZ

Belgesel ve Kurmacanın Ötesinde Eşikteki Gerçeklik: Pelin Esmer Sineması

Bahattin EMİRÖNAL

Bu çalışmada sinemada gerçek ve gerçeklik, belgesel ve kurmaca biçimindeki bir ayrımın ötesinde bir perspektifle ele alınarak ikisinin arasında bir karışım olarak adlandırılan alana odaklanılmaktadır. Çalışmamızda bu ara alanın gerçekliğin bir oluş olarak belirlediği eşik bir alan olduğu görüşünden yola çıkılarak bu alanın kendine özgü özellikleri temellendirilmeye çalışılmıştır. Bu amaçla onun sinemasal olarak bir ara alanda yarattığı potansiyellere odaklanmak üzere eşik kavramı üzerinde durulmuştur. Daha sonra belgesel ve kurmaca arasındaki eşik alan ve bu eşik alanda varolan filmlerin hikaye anlatımı, temsil, kurgu gibi sinemasal öğeler bakımından kendine özgü tanımlanabilir özellikleri araştırılmıştır. Çalışmada ‘eşik alan’ ın tartışılmasının ardından Jean-Luc Godard sinemasıyla bir giriş sonrası Yeni Türkiye Sinemasının günümüzdeki kadın yönetmenlerinden Pelin Esmer’in sinemasından *11’e 10 Kala* ve *Oyun* filmleri irdelenmiştir. Bu filmler üzerinden, eşik alan içinde oluşan anlatı yapısı, yeni bir anlatı mantığı, özdeşleşme gibi konularda farklılıklar ve özellikleri ele alınarak açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler : Eşik, melezlenme, belgesel film, kurmaca film, gerçeklik,

University: Istanbul Bilgi University

Institute: Institute of Social Sciences

Programme: Film and Television

Supervisor: Prof.Dr.Feride ÇİÇEKOĞLU

ABSTRACT

Reality in Threshold Which is Beyond Documentary and Fiction: Pelin Esmer's Cinema

Bahattin EMİRÖNAL

In this thesis, the concepts *real* and *reality* in the cinema are treated in an original perspective that is beyond the distinction between documentary and fiction genres by focusing on the area which is a blend of the two. Based on the view that the hybrid type is located in a threshold zone, in which the reality stands as *becoming*, the distinctive characteristics of the newly identified type is tried to be grounded throughout the study.

For this purpose, the concept *threshold* is elaborated to find out cinematic potentials that can be created in this zone. Moreover, the *hybrid-threshold* and the films that belong to this sphere are discussed in detail in terms of cinematic elements such as narration, representation and fiction. In this study subsequent to discussing threshold area an introduction with Jean-Luc Godard's cinema is followed by an analysis of the films *10 to 11* and *Game*, by Pelin Esmer, who is a woman director of New Turkish cinema. The films are analyzed based on their characteristics of narration structure, a new way of narrative logic and identification within the limits of hybrid-threshold.

Keywords: Threshold, hybridity, documentary film, fiction film, the reality

İÇİNDEKİLER

Başlangıç

1. SİNEMA VE GERÇEKLİK, KARIŞIMLAR, PARADOKSAL SANAT SİNEMA	
1.1. Köklü Bir Tartışma Konusu: Sinema ve Gerçeklik	3
1.2. Karışımlar ve Yöntem olarak Sezgi	4
1.3. Eşik, Sinema ve Paradoksallık	5
2. ARA ALAN, SINIR, MELEZLENME, EŞİK DENEYİM	
2.1. Ara Alan, Sınır ve Eşik	7
2.2. Eşikteki Yakınlıklar: Metisaj	8
2.3. Belgesel ve Kurmaca'nın Ötesinde Eşikteki Gerçeklik	13
3. EŞİK ALANA GİRİŞ : JEAN-LUC GODARD FİLMLERİNDEN İLK ADIM	
3.1. Neden Jean-Luc Godard ?	14
3.2. İzleyici açısından Eşik Alan: Özdeşleşme ve Yabancılaştırma Dışı Bir Süreç	20
4. PELİN ESMER SİNEMASINDA BELGESEL VE KURMACA ARASINDA <i>KOLEKSİYONCU</i> VE <i>11'E 10 KALA</i>	
4.1. Hikaye Anlatımı olarak <i>Koleksiyoncu</i>	24
4.2. <i>11'e 10 Kala</i> : Eşik Alanda Sinemasal Gerçek	28
5. GÖRÜNTÜ VE SES: EŞİK VE HAYATIN AKIŞI.	

5.1. Görüntü olarak Eşik: <i>Koleksiyoncu ve 11'e 10 Kala</i> ,	
Hayatın Akışı ve Oluş	34
5.2. Belirsizlik Alanı ve Düşünceli Görüntü:	
Etkinlik ve Edilgenlik Arasında	37
5.3. Anlatıcı Olarak Ses Kayıtları Yoluyla Olay Örgüsü ve Zaman	38
5.4. <i>Koleksiyoncu, 11'e 10 Kala</i>	
ve Ara Alanda Ten ve Dokunma olarak Sinema	41
6. OYUN VE KADININ FERYADI: GERÇEĞİN BİR OYUNU MU?	
OYUNUN BİR GERÇEĞİ Mİ ?	
6.1. Belgesel ve Kurmaca: Etkileşim ve Karışım	48
6.2. Sanatsal Algının Zaman ve Uzamında Eşik Kronotopu	53
6.3. <i>Oyun</i> 'da Karnavallaşma ve Gülme	57
7. SONUÇ	68
KAYNAKÇA	72

Başlangıç

Yönetmen Pelin Esmer ilk film deneyimi olan *Koleksiyoncu*'da (2002) amcası Mithat Esmer ve onun biriktirme tutkusuna odaklandı. *Koleksiyoncu*'yu, Mersin Arslanköy'de kendi tiyatrolarını kurup, 'Kadının Feryadı' isimli oyunu sahneleyen dokuz kadını anlattığı ikinci filmi *Oyun* (2005) izledi. Pelin Esmer üçüncü filmi *11'e 10 Kala*'da (2009) seyirciyi *Koleksiyoncu*'daki amca Mithat Esmer'le tekrar karşılaştırdı.

Genel olarak bu filmlerden *Koleksiyoncu* ve *Oyun* belgesel, *11'e 10 Kala* ise kurmaca olarak adlandırılmaktadır. Buna karşılık bu adlandırmanın ötesinde, belgesel anlayışları ve belgesel kurmaca ilişkileri üzerine tartışmalar da sürmektedir. Pelin Esmer, Mithat Alam Film Merkezi'nde, 5 Ekim 2005 tarihinde *Oyun* hakkında yapılan görüşmede "kurmaca ile belgeselin 'iki arada bir derede'liğinde durmaya yakın hissediyorum kendimi," diyerek kurmacanın gittikçe belgesele yaklaşmaya, gerçekçi olmaya çalıştığından, kamera hareketlerinin ve sarsak kameranın sebeplerinden birinin de bu olduğundan söz ederek bununla birlikte belgeselin de kurmacaya yaklaşmaya başladığını, ikisinin arasında belirsiz bir alanın varlığını ve bu alanın çok verimli olduğunu, oralarda dolaşmak istediğini belirtiyor. (Düzgün ve Okur, 2006, s. 148).

Bu çalışmada Pelin Esmer'in belirsiz olarak nitelendirdiği alana onun filmleri üzerinden bakarken eşik kavramı ile ilişkilendirmiş olduğumuz alanda belirsizliğin içinde bir tarz olarak belirenin ne olduğunu bulmaya çalışacağız.

Yönetmen Pelin Esmer'in *11'e 10 Kala* filmi, en büyük tutkusu koleksiyonu olan Mithat Bey ile apartman görevlisi üzerinden gelişen hikayesinde anlatılan ve şimdilik kurmaca olarak adlandıracağımız yapı içinde dönemin bir belgesidir aynı zamanda. Pelin Esmer'in bu filmde önce yaptığı *Koleksiyoncu* ise şimdilik belgesel olarak adlandıracağımız bir yapı içinde gerçekte amcası olan aynı karakter, Mithat Esmer ve onun koleksiyonculuğunun belgesidir. Bu iki film, sinema ve gerçeklik sorununa ve 'belgesel' ile 'kurmaca' arasındaki ilişkilere karşılaştırmalı bir biçimde bakabilmemiz için bize bir olanak sunmaktadır.

Pelin Esmer'in bir diğer filmi *Oyun* ise belgesel ve kurmaca arasındaki ilişkiler hakkında gerçekçilik ve anlatı açısından sorulara imkan verecek bir yapıya sahiptir.

Burada, bu filmlerle başlayan ve genişleyerek sürdürülen bir düşünce yolculuğu içinde belgesel ve kurmaca, gerçek ve düş, gerçekçilik, klasik ve modern anlatı kavramlarının içinden geçerek bunların karşıtlıkları ve sınırları olarak değil 'ara bir alan' olarak oluşanın tanımlanabilir izlerinin peşine düşülecektir.

1 SİNEMA VE GERÇEKLİK, KARIŞIMLAR, PARADOKSAL SANAT SİNEMA

1.1 Köklü bir tartışma konusu: Sinema ve gerçeklik

Roy Armes, ‘Lumière mi Méliès mi?’ sorusu ile başlayan yazısında sinemanın kökeni ve gerçeklik ile seyirlik biçimindeki iki yönlü dürtüsünü araştırmak için Antik döneme dönmeye veya Yunan filozoflarının sözlerini düşünmeye gerek olmadığını söylerken sadece Fransız Louis Lumière ve Georges Méliès’nin kariyer ve çalışmalarına bakmak gerektiğini belirtmektedir (Armes, 2011, s. 22).

Armes, Louis Lumière’in yapıtlarının kurmaca ve uzun metrajlı filmleri değil belgesel filmleri haber verdiğini, onun sinemasının 1960’ların ve 1970’lerin sinema-gerçek akımıyla bağıntılı olduğunu Méliès’nin ise sinemayı bütün sanatların bir karışımı olarak görerek kurmaca filmlerin karmaşık dünyasını veren bir sanatçı olarak Hollywood’un yolunu açmakla bağıntılı olduğunu, eğer Lumière ve Méliès isimlerini birleştirecek daha 1900 gibi erken tarihte sinemanın sunduğu olanakların geniş bir alanı olduğunu vurgular. Görüldüğü gibi sinemada ne ‘sinemanın sunduğu olanakların genişliği’ olarak ele alınmış bir “alan” fikri ve bu alanın iki kutup arasında, yani yaşamın doğrudan kaydedilmesi ile düşsel seyirliğin coşkun kullanımı arasında olduğu görüşü yenidir ne de bu alanın, vurgunun sürekli olarak değiştiği kendine özgü bir karışım olduğu fikri yenidir. Armes, ‘karışım’ sözcüğünü aynı paragraf içinde

“sinemanın bütün sanatların bir tür karışımı olarak görünmesi” ve “gerçek yaşamla fantezinin kendine özgü bir karışımını oluşturmak” gibi farklı bağlamlarda kullanılmaktadır (2011, s. 30).

Belgesel terimi çevresinde yapılan çok sayıdaki yorum, isimlendirme, türler ve alt türler olarak belirleme çabaları konumuzun içinde bir ‘tür tartışması’ olarak değil ancak dolaylı olarak yer alacaktır. Çünkü amacımız bu ‘karışıma’ odaklanmaktır.

1.2 Karışımlar ve yöntem olarak sezgi

Kurmaca ile belgesel arasında bir karışım olarak tanımlanan bu alanı birbirinin sınırlarına giren bir alan olarak değil bir eşik durum olarak adlandırmamız öznel bir tutum değil, içeriğini belirlemek istediğimiz durumu, sinemanın bir sanat olarak gerçekliği, yaşamın kendisini yakaladığı yerin niteliğini tanımlayıcı olduğunu düşünme nedeniyledir.

Ele alınan filmlerde bu eşik durumun oluştuğu ve ‘eşik olan bir alan’ var olduğu düşüncesini temellendirirken yöntemimiz Bergson’un ‘kendine ait kuralları olan’, sezgi yöntemidir.

Deleuze, *Bergsonculuk* kitabının ilk bölümü Yöntem Olarak Sezgi’de Bergson’un temelde yöntemin kurallarını belirleyen üç tür edimi birbirinden ayırt ettiğini ve bunlardan ilkinin problemlerin ortaya konusu ve yaradılışı olduğunu belirtir (Deleuze, 2006, s. 50). Ona göre, doğru ve yanlışın yalnızca çözümlerle ilgili olduğuna, ancak

özmlerle bařladıđına inanmakla hata edilir ve bu nyargı toplumsaldır. Yntemde birinci kural: Problemlere de dođruluk ve yanlışlık atfetmek, yanlış problemlerin geersizliđini gstermek dođruluk ve yaratmayı problemler dzeyinde uzlařtırmaktır (s. 51).

İkinci olarak sinemanın kkleri eskiye dayanan bu tartıřmasında durumun ‘karıřım’ olarak isimlendirilmesi ile Bergson’un problemlerin ortaya konuluřunda bizi ‘karıřım’ ve ‘fark’ kavramıyla tanıřtırması bir benzerlikten daha fazla dikkat ekmekte ve esin kaynađı olmaktadır.

Karıřım szcđnn kullanımı nce belgeseli dıřarıda tutup uzun metraj ve kurmacanın kendi iinde bir karıřım olduđunu belirterek, sonraları btn sanatların bir karıřımı olması anlamında ve daha sonraları belgesel ile kurmacanın bir aradalıđı anlamında kullanılarak o kadar ‘karıřmıřtır’ ki Bergson’un sezgi yntemi ve karıřımlara yaklařımı bundan sıyrılmak iin aıklayıcı olabilir. Bylece bu ‘ara alanı’, ‘eřik’ kavramını, ierik olarak tanımlayabilmiř ve bu alanın sinemasal đeler ve yapı olarak arařtırılması iin ilk adımları atmıř oluruz.

1.3 Eřik, sinema ve paradoksallık

Metin Gnen, *Paradoksal Sanat Sinema* kitabında Bazin ve Deleuze’un sinemanın bir tr ocukluk dnemi olan klasizmden ıkararak kendi isel gcne kavuřtuđu modernizme dođru bir sre yařadıđını savunduđunu buna karřılık Epstein ve

Godard'ın ise sinemanın doğrudan modern bir sanat olarak doğduğu düşüncesinde olduklarını, ama bu çelişkili durumun aslında sinemanın paradoksal bir sanat olmasından ileri geldiğini, sinemanın özünde 'saf' olamayan bir Aristotelesçi-klasik-modern sanat olduğu hipotezini Jacques Rancière'in ve Alain Badiou'nun yaklaşımlarıyla temellendirmeye çalışacağını belirtiyor (Gönen, 2008, s. 15).

Gönen (2008), bu temellendirmede sinemanın Rancière'in 'temsili rejim' olarak tanımladığı Aristotelesçi olaylar düğümü rasyonelliği yaratma anlamında bir anlatı biçimi, kişiliklerin yaşadığı temsili olayları bir zorunluluk ve gerçeğe uygunluk içinde kurgulama mantığı ile 'estetik rejim' olarak tanımladığı temsili olayların homojen ardışıklığını ters yüz ederek; karşıtlık oluşturan (ayrık) "heterojen" anlardan oluşan ikili bir yapıya aynı anda sahip olması anlamında bir paradoksal sanat olduğunu söylemektedir (s. 42).

Sinema, teknik yapısının mekanik bir biçimde kaydettiği gerçekliklerle heterojen olan aykırı-gerçekler yaratan operasyonlar sayesinde paradoksal olarak düşünülen bir sanattır. Bu aynı zamanda demektir ki, sinema, kameranın mekanik olarak ürettiği 'doğal' görüntülerle (doxa) çatışan karşıt-imagelar (paradoxos) yaratabildiği için bir sanatsal-duyulur düşünce biçimidir. Bu, gerçekliğin üzerinde düşünmek amacı taşıyan belgesel filmler için de değişmeyen bir durumdur. Rancière'in ısrarla vurguladığı gibi gerçekliği düşünebilmek için onu önce bir yapıntı (fiction) haline getirmek gereklidir (2008, s. 105) .

Bir ara alan olarak tanımladığımız karışımın belirtilerine ve örnek olarak seçtiğimiz filmlere bu çerçeve içinden bakılabilir.

2 ARA ALAN, SINIR, MELEZLENME, EŞİK DENEYİM

2.1 Ara alan, sınır ve eşik

Eşik, çok farklı alanlarda farklı amaçlarla kullanımına ve genel olarak bir nokta veya çizgi gibi düşünülme eğilimine karşın, mekansal olarak bir yol üzerinde bir yükseklik veya alçaklıkla veya bir sınır, bir kapı yoluyla başka bir alana geçilen yer olarak tanımının yanında zamansal olarak da geçmek için geçilecek yol boyunca hareket etmektir, bir alandır, bir bölgedir aynı zamanda.

Feride Çiçekoğlu *Vesikalı Şehir* kitabının şehrin eşiği bölümünde, Walter Benjamin'in Pasajlar Projesi'nde eşik sözcüğünün Almanca karşılığını, Schwelle, 'dönüşüm, geçiş, dalga hareketi' gibi mekansal çağrışımlarıyla irdeler; 19. yüzyıl Paris pasajlarında yaşanan ve o sürekli hareket halindeki akışkan hayatı uykuyla uyanıklık arasındaki geçişe benzettiğini vurgulayarak Benjamin'in şu sözlerini aktarır: "Eşik 'schwelle' sınırdan dikkatle ayrılmalıdır. Eşik bir bölgedir. Dönüşüm, geçiş, dalga hareketi, schwellen sözcüğü bunların tümünü içerir ve etimoloji bu anlamları göz ardı etmemelidir. (...) (Benjamin'den aktaran Çiçekoğlu, 2007, s. 80).

Sınırlar arada oluşan eşiği düşünmek ve anlamak için yararlanabileceğimiz bir kavram olabilir. Georg Simmel, *Hayatın Aşkınlığı* başlıklı makalesinde insanın dünyadaki konumunun, varlığının ve davranışlarının her boyutunda her an *iki sınır* arasında bulunuyor olmasıyla tanımlandığını belirterek varoluşumuzun biçimsel yapısını oluşturan bu koşulun insan hayatının farklı alanlarında ve faaliyetlerinde

sayısız şekillerde tezahür etmesini örneklerken ‘daha’ sözcüğünü niteliklerle birleştirir; ‘daha sıkı’ ile ‘daha gevşek’, ‘daha çok’ ile ‘daha az’, ‘daha önce’ ile ‘daha sonra’ arasında (Simmel, 2009, s. 279).

Simmel her hayat içeriğinin -her his, deneyim, fiil veya düşüncenin- her bir içerikten iki yönde her iki kutbuna doğru giden bir süreklilik ortaya çıktığını ve bunun bir belirlilik yarattığını ama bu belirlilik özelliğinin sadece bir kalkış noktası oluşturduğunu çünkü her bir belirli sınırın ihlal edilebilir, yıkılabilir olduğunu ve bu tür her edimin de yeni bir sınır bulup yarattığını söyler. Her yönden sınırlanmışızdır, hiçbir yönden sınırlanmamışızdır (s. 280).

Simmel’in “ancak sınırlarının dışında duran kişi bilir onların içinde durmakta olduğunu, onların sınır olduğunu” sözlerinden eşik kavramına sıçrayabilir miyiz? Eşik sınırla birlikte düşünüldüğünde ancak bir sınırın ötesinde yer alan ve aynı zamanda sınırlanmışlığımız konusunda başka türlü edinemeyeceğimiz bilgiyi edinmemize yol açma potansiyeli taşıyan “bir geçiş, akış, dalga hareketi” hareket halindeki akışkan hayatın alanı olarak tanımlanamaz mı ?

2.2 Eşikteki yakınlıklar: ‘Metisaj’ (Melezlenme)

Eşik kavramının Bergson, Simmel ve Benjamin üzerinden açılımı bizi karışım, kapı, sınır, bölge, dalga hareketi gibi metaforlara götürdü. Eşik kavramının daha derinliğine

açılmasına neden olacak ikinci bir yol onunla ilinti kurabilecek bazı kavramlardan oluşan bir prizmadan eşik kavramına bakmak olacak.

Bunlardan ilki melezlenme, ‘metisaj’dır. Nevena Dakoviç, 02-04 Mayıs 2008 tarihlerinde gerçekleştirilen ve ‘Sinema ve Gerçeklik’ başlığı altında yapılan, IX.Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler Konferansı’nda sunduğu ‘*Melez(leştirilmiş) Gerçeklik*’ isimli makalesinde, ‘Sinema ve Gerçeklik’ olarak tanımlanan bir başlığın çok sayıda yaklaşım ve analizi esinlediğini vurgulayıp bu başlığın kaçınılmaz bir biçimde -tamamen kafa karıştırıcı ve kaotik bir alanı oluşturan- sinemanın ontolojisi, sosyolojisi, uygun stil, estetik normlar ya da ‘kısıtlamalar’ olarak gerçekçilik, anlatısal yapı gibi meselelere gönderme yaptığını belirterek şöyle demektedir:

Bu çalışmanın ana hedefi kurmaca/belgesel arasındaki ilişkilerin baskın kurmacadan faction’a doğru yayılmasının kısa bir tarihini ortaya koymaktır; burada faction kelime anlamı ya da sinemasal olarak bir işin hakikatler ve kurmacanın bir birleşimi olduğu duruma gönderme yapmaktadır. Belgesel kurmaca, neredeyse eşanlamlı biçimde alternatif gerçeklikler yaratma, gerçekliğin o ana kadar saklı kalmış versiyonlarını eşit derecede ikna edici yollarla ortaya çıkarma kapasitesine sahiptir. (s.105)

Dakoviç, yazısının belgesel ve kurmaca filmin metinsel karşılıklı etkileşiminin filmin anlatısını ve onun gerçekliğini tercüme etme yollarını incelemeyi amaçladığını belirterek, kurulan metni ‘melez’ bir metin olarak adlandırmakta ve melez metnin, izleyicinin algısını, gerçekliğin bilinen ya da kabul edilmiş olandan farklı bir versiyonu olarak geliştirdiğini vurgulamaktadır.

Melezlik durumu, belgesel ve kurmaca görüntülerin bir arada kullanılması, bir kombinasyonu olarak ele alınmakta ve belgesel, arşiv görüntülere ses ya da görüntü kuşağında müdahale edilmesiyle ya da kurmaca yoluyla farklı bir tarzda belgesel görüntü üretimiyle ortaya çıkan durum için belirtilmektedir.

Melezlik olgusu bu yaklaşımın yani belgesel ve kurmaca sinema kategorileştirilmesinin içinden ve bu kategorileştirmeye özgü film yapım yöntemlerinin bir arada kullanılması, iç içeliği anlamında değil bunu aşan bir yaklaşımla görüntünün fiziksel gerçeklikten kurtuluşu ve hikaye anlatımının bir birleşimi, gerçeklik ve seyirlik biçimindeki iki yönlü dürtünün bir biresimi olarak ele alınarak farklı bir düzleme taşınabilir.

Nevana Dakoviç'in makalesine melez(leştirilmiş) gerçeklik biçiminde başlık olarak taşıdığı fakat yazısının içinde değinmediği melezlik konusuna eşik düşüncesi ile ilişkisini ve yakınlığını öne sürerek bu ilişkiyi temellendirmek amacıyla yakından bakacağız.

François Laplantine ve Alexis Nouss'un özgün adı *Le Metissage* olan ve Türkçeye *Metisaj (Melezlenme)* adı ile çevrilen kitabının çevirmen tarafından kaleme alınan sunuş yazısında melezlenme, türeşim, kavşak, kesişme, çaprazlaşma, birleşme, karışım sözcükleriyle karşılanmaktadır (2010, s.9). Laplantine ve Nouss kitaplarının önsözünde 'metisaj' için Latince '*mixtus*'dan gelip karışık diye karşılığını bulan terim olarak başladıkları açıklama çabasında, kavramın biyoloji, dilbilim, dinlerin incelenmesi, antropoloji ve sanat dünyasındaki durumuna değinip bu olgunun bir

sorunsala hatta bilim ve epistemoloji dünyasında bazıları için kabul edilmeze dönüştüğünü belirtmektedirler.

Eşik kavramı çok değişik ve çeşitlilik sağlayan alanlarda ve gündelik hayatta o kadar kullanılmaktadır ki melezlenme kavramıyla aynı kaderi paylaşır gibidir. Laplantine ve Nouss, melezlenme üzerine yazılan benzer bir eserin bilgileri dahilinde olmamasını, bu konunun son derece değişken ve her zaman sürekli bir evrim içinde olmasından kaynaklandığını vurguladıktan sonra onu tanımlamak için yapılan tüm çabaları yıldırmasının nedeni olarak her türlü istikrardan kaçması ve bir türlü evrimini tamamlamamasını gösterirler: “Melezlenmenin tek ve büyük kuralı, kurallarının olmayışından ibarettir. Hiçbir ön kurgu, hiçbir öngörü mümkün değildir. Her melezlenme özgündür, özeldir ve kendi geleceğini kendi çizer. Karşılaşmadan neyin çıkacağı hiç bilinmez” (s. 13).

Öyleyse tam da bu nedenlerle melezlenmenin gerçekleşme koşullarının bir eşik durum için de mümkün olduğunu söyleyebiliriz demektir. Laplantine ve Nouss, arılık, yalınlık, dışa kapalılık, farklılık adına yapılan her türlü söylemin dayanaksız olduğunu söylerken arılığın bir seçime bağlı olduğunu, melezlenmenin ise sürekli olarak örülen, işlenen bir süreç olduğunu belirtmektedirler.¹

¹ Laplantine ve Nouss incelemelerinde metisajın biyolojik ve ırksal bir karışım olarak Akdeniz havzasındaki durumunu incelerken metisajın özellikle kentsel olduğunu vurgulamaktadırlar. Yazarlar Latin Amerika'nın oluşumu başlığından sonra dilbilimsel alana geçerek Endülüs, Orta Çağ, Rönesans aydınlığının Avrupa'sı, Viyana ve Modern çağ başlıklarıyla melezlenme ve kültürler konusuna girerler. Son olarak da melezlenmenin felsefe ve sanatla ilişkilerine açılmaktadırlar.

Melezlenme'nin ne olduđu ya da ne olmadıđını ve eşikle ilişkiselliđini düşünmek için Laplantine ve Nouss'un kültürel iki örneđine bakmak ipuçlarını verecektir. Brezilya örneđini verdiklerinde 'ne tamamen Portekizli, ne sadece Kızılderili, ne de katıksız Afrikalı' bir Brezilyalı olmaktan söz ederler. Burada söz konusu olan homojen olmak deđildir. Arada bulunmak ne o olmak ne de bu olmaktır. Aynı durumu dilbilimsel açıdan da şöyle örneklendirirler:

Aynı dilde bir çeşit iki dilli olmak anlamına gelen melezlenme, iki dilin kaynaşması deđildir. Günümüzün Kuzey Afrika kökenli Fransızlarının kültürel yapısını andırır; iki terim arasında alışverişı, deđişimi öngörür. Ne biri ne de ötekisi (ne Araplık veya ne de sadece Fransız olmak) deđildir, ötekinin önüne geçmeyen biri, birinin içinde kaybolmayan ötekidir; melezlenme, hem biri hem de öteki olmaktır. Melezlenme olgusu en az iki dünyanın katılımını, aracılıđını gerektiren bir olgudur (s. 67).

Laplantine ve Nouss, "metisaj" (melezlenme) düşünceyi bir deđişim düşüncesi olarak tanımlamaktadırlar. Onlara göre "Melezlenme ne bir hal ne de bir niteliktir, o bir eylem durumudur. (...) Varoluşu süreklilik sergileyen bir deđişim içindedir." (s. 71).

Bizim önermemiz ise bu olgunun dođal olarak ne biri ne de ötekisi olmayan eşikte bir dünyaya ihtiyaç duyduđu ve bu dünyayı oluşturacađıdır. Eşik ve melez arasında yakınlıđı burada kuruyoruz. Bu anlamda belgesel ve kurmacanın ötesinde bir gerçeklik oluşturan ve Pelin Esmer'in *11 e 10 Kala* ve *Oyun* filmleri üzerinden incelediğimiz bu tarzın melez-eşik olarak adlandırılması uygun bir ifade olacaktır.

2.3 Belgesel ve kurmacanın ötesinde eşikteki gerçeklik

Belgesel ve kurmaca arasında, gerçeklikle seyirlik arasında ara bir alan olduğu düşüncesinden bu alanın saf olmayan bir alan olduğu düşüncesine doğru yol alıp karışım, sınır ve eşik kavramlarıyla bağlantılı biçimde önermemizin genel cümlesine, eşik bir alan ve bu eşik alanda var olan filmler düşüncesine vardık. Ancak bu eşik alanın, hikaye anlatımı, özdeşleşme, temsil, kurgu gibi konularda ayırt edici özellikleri belirtilebildiği ölçüde bu alan çalışmamızın amacı olarak tanımlanabilir hale gelecektir.

Son olarak bir soru-düşünce: Eşikteki filmleri izlenme süreci açısından izleyiciyi de eşik deneyimin içine alan, izleyicinin akışkan hayata ilişkin bir deneyimi olarak göremez miyiz? Belki de filmleri böyle tanımlamamızı sağlayan bütünün bir parçası da ayırt edici bir özellik olarak bu izleme deneyimidir ve araştırmanın bir parçasıdır.

3 EŞİK ALANA GİRİŞ: JEAN-LUC GODARD FİLMLERİNDEN İLK ADIM

3.1 Neden Jean-Luc Godard ?

Jean-Luc Godard'ın sinemasına bakıldığında onun genişlik, çeşitlilik ve yeninin peşinde sürekli dönüşen çabası içinde temel arayışının gerçeklikle sanatı arasında kurduğu ilişki olduğu görülebilir.

Jean-Luc Godard, belgesel, kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişkilerin tartışılmasında sinema tarihinde dönüştürücü etkisi, sıradışı yaklaşımıyla ayırdedici bir konumdadır. Godard gerçeklik arayışında belgesel ve kurmaca arasında bir yapı kurar. Onun yaklaşımına ve sinemasına derinlemesine bir bakış “eşik alan”ın öğelerine uzmanmamızda öncülüğü ile ilk ipuçlarını bulma imkanı verecektir.

David Sterritt, *Jean-Luc Godard* kitabında, Godard'ın, *Hayatını Yaşamak* (1962) filminin Londra Film Festivali'nde gösterildiği ve kendisinin de bu gösterime katıldığı sırada Tom Milne'nin yaptığı röportajda, “*Hayatını Yaşamak*’ın sizin açınızdan yeni bir yola çıkış olduğunu söyleyebilir miyiz?” sorusuna şöyle cevap verdiğini belirtir:

Hayır, ben *Hayatını Yaşamak* filmimin bir yola çıkış olmaktan ziyade bir varma eylemi olduğunu düşünüyorum. Biri Flaherty, diğeri Eisenstein olmak üzere iki tür sinemanın olduğunu söylemek istiyorum. Yani, bir belgesel gerçeklik, bir de tiyatro var, fakat sonuçta ikisi aynı şeydir. Söylemek istediğim, belgesel gerçekçilikle tiyatro yapısına ulaşılmakta, teatral imgelem ve kurgulamayla hayatın gerçekliğine ulaşılmaktadır. Bunu doğrulamak için büyük yönetmenlerin çalışmalarına bakmak, onların gerçeklikten tiyatroya nasıl geçiş yaptıklarını ve sonra tekrar geri döndüklerini görmek gerekir” (Sterritt, 2013, s. 3).

Bu cevap belgesel ve kurmaca arasındaki salınımın en çarpıcı ifadelerinden biri olarak okunabilir ve ‘eşik alan’ sözcüğüyle karşılamayı önerdiğimiz durumun adı konulmamış bir anlatıdır sanki. Bu daha sonra Pelin Esmer’in *Oyun* filmini incelerken tekrar dönmenin yararlı olacağı bir ifadedir.

Godard’ın 1965 ile 1967 yılları arasında arda arda yaptığı üç filmi, *Alphaville* (1965), *2 ou 3 Choses Que Je Sais d’Elle / Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey* (1967), *Weekend / Hafta Sonu* (1967), bireylerin yaşamlarını ve ilişkilerini 1960’ların Paris’i ile birlikte anlatır. Paris’in başına gelenler, Parislilerin başına gelenlerdir aynı zamanda.

Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey, bütün bir şehri ve şehir yaşamını şantiyeye, demire, kazıya, vinçe ve betona çeviren kentin yeni yüzüyle filmin baş karakteri Juliette Janson’un yaşamını ilişkilendirerek anlatısını kurarken öte yandan bu anlatıların gerçeklikle ilişkisini ve gerçek, dil, anlam ve anlamlandırma üstüne sorunları tartışır. James Roy MacBean kapsamının yarısını Godard’a ayırdığı *Sinema ve Devrim* kitabında, *İki-Üç Şey* filmini modern kent toplumunun sersemletici karmaşasıyla yüzleşme ve ona dair iki üç şey öğrenme eylemi olarak betimlerken bizden de bu filmin karmaşık yapısıyla yüzleşirken aynı zamanda sinemaya dair iki-üç şey öğrenmeyi denememizin istenmesinin aşırı bir istek olmadığını vurgular. Ona göre ‘Toplum ile toplumun nasıl işlediğine ve aynı zamanda sanat ile sanatın nasıl işlediğine dair bu çifte analiz eylemi tam olarak *İki-Üç Şey*’in çifte eylemidir’ (MacBean, 2006, s. 26).



2 ou 3 Choses Que Je Sais d'Elle / Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey (1967)



2 ou 3 Choses Que Je Sais d'Elle / Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey (1967)

Belgesel ve kurmaca arasında oluşan ara alana ve bu alanda varolan filmlere Godard'ın bu üç filmiyle giriş yapılabilir. Bu filmler eşik diye tanımladığımız alanın niteliksel farklarını arama, bulma ve örneklendirme konusunda zengin ipuçlarını

barındırmaktadır. Hatta belki de belirlediğimiz niteliklerin bir kısmı açısından onun oluşturuca temellerini yaratan ve böyle tanımlanabilecek filmlerdir.

O'nun hakkında bildiğim iki veya üç şey filminde yıkım, savaş ve tüketim toplumu, Juliette ve kocasının ağır, bunaltıcı yaşamı ve Paris kentinin kentsel dönüşüm adı altında bir şantiyeye çevrilmiş yaşamı paralellikler içinde anlatılırken şehrin gürültüsü kesildiğinde kısık bir dış ses film boyunca bu anlatıya müdahale eder. Bu ses sonraları yazar ve ressam olarak tanıtır kendini. Godard klasik anlatı ilkelerini, devamlılığa dayanan olay örgüsü gelişimini yok eden, bunların yerini bölümlerin aldığı parçalı bir anlatım sunar. Karakterlerin hikayesiyle kenti kuşatmakta olan beton bloklar, kentin yıkım ve yapım görüntüleri, dış sesin anlatımları, 'araya giren' parçalar olarak değil, bütünün kendisinden birimler olarak, hem bireyin hem kentin başına gelenin ortak nedenlerini araştırır.

Haftasonu, orta sınıf bir çiftin sakin bir evin yeşillikler içindeki terasıyla, aşağıya baktıklarında yukarıdan ve uzaktan seyrettikleri sokak kavgası ve şiddetin karşıtlığıyla açılır. Çift, bir hafta sonu yolculuğu için yola çıktıkları anda kendilerini bu karşıtlığın öte yakasında hoşgörüsüzlük, kaos ve şiddetle dolu sokaklarda bulurlar. Godard, karakterlerin Paris dışına yolculuğu sürecinde başından geçenleri anlatırken yine klasik anlatı yapısını kırar, yan hikayeler ve karakterler ve araya uzun diyalogların girdiği parçalı yapıyla yeni bir anlatı mantığı kurar.



Weekend / Hafta Sonu (1967)



Weekend / Hafta Sonu (1967)

Onun Hakkında Bildiğim İki veya Üç Şey filminde aynı kişi olan baş karakter Juliette Janson ile oyuncu Marina Vlady tanıtılırken ve Vlady arkasındaki beton bloklar

önünde kameraya bakarak konuşurken Brecht'i anarak onun hep oyuncuların gerçeği söylemesi gerektiğine dair sözlerini hatırlatır.

Robert Kolker, Godard'ın sinemasının yönetmenler üzerindeki etkisinin tek tek yönetmenlerin ötesine geçen bir etki olduğunu vurgulamaktadır. Kolker, “ Godard'ın başarısını ve etkisini anlamak için tarihte yeniden iz sürmemiz, onu ve modernizmin diğer bazı temsilcilerini etkilemiş bir kişinin düşüncelerine bakmamız gerekir” derken bu kişinin Bertolt Brecht olduğunu belirtiyor (Kolker, 2010, s. 169).

Kolker, geleneksel sinemanın bütün öğelerinin, karakterin, mizansenin, müziğin anlatı oluşumunun ve izleyicinin konumunun bütünleştirildiği ve kontrol edildiği tarafsız bir anlatı ve herşeye hakim bir bakış açısı var gibi gösterdiğini ama aslında bu bütünlük ve tarafsızlığın olmadığını ve dikkatle oluşturulduğunu ve anlatıda güvenli yerimizin yalnızca bu geleneksel biçimleri unutmayı kabul etmeye dayalı olduğunu vurgular (s. 177).

Buna karşılık Godard, *Onun Hakkında Bildiğim İki veya Üç Şey* ve *Haftasonu* filmlerinde, klasik anlatı ilkelerini parçalar ve bunların yerine araştırmacı yapıları geçirir. Devamlılığa dayalı olay örgüsü ve gelişimi yoktur. Yalnızca parçaları görürüz, her sahne kendisi için vardır. Film duygusal kargaşaya katılmamızı istemekten çok bizi bir gözlemci haline getirir.

3.2 İzleyici açısından eşik alan: Özdeşleşme ve yabancılaştırma dışı bir süreç

Robert Fillip Kolker, *Değişen Bakış, Çağdaş Uluslararası Sinema* adlı kitabında sinemada modernist hareketin anlatı biçimleri arayışları arasında Godard'ın sinemasının en ısrarlı, en araştırmacı ve en etkili sinema olduğunu belirtirken onun sinemanın iletişim kurabilme ve izleyicinin zihinsel etkinliğe girebilmesinin yollarını keşfetmeye yönelik neredeyse saplantılı bir arzuya sahip olduğunu vurgular (s. 167).

Godard seyircinin kendini hikayeye kaptırdığı bir anlatı yapısı kurmaz. İzleyicinin seyir pratiğinin bir rahatlama arınma süreci değil sorgulama düşünme süreci olması için anlatı ve karakterlerle izleyici arasına bir mesafe koymayı izleyicinin zihinsel etkinliğe girebilmesinin yollarını bulmayı hedefler.

Eşik diye tanımladığımız alanda izleyicinin film izleme sürecinin belirgin özelliklerinden biri de izleyicinin olaylar ve karakterlerle ilişkisi açısından bunun tam bir yabancılaşma yolundan daha farklı biçimde oluştuğu varsayımımızdır. Bu fark, *Onun hakkında bildiğim 2-3 Şey*' in ana karakteri Juliette'i, *Haftasonu*'nun yolculuktaki çiftini izlerken filmin kendisinin gerçekle kurmaca arasında kalması gibi onlara uzak olmakla yakın olmak arasında, dışına çıkmakla içine girmek arasında kaldığımız durumdur. Bu tam da izleyici açısından onu edilgenlikten kurtaran, aktifleşebileceği bir tutum edinmeye yol açma potansiyeli taşıyan, eşikte olma haliyle birlikte oluşan da bir durum değil midir?

Daha sonra ele alacağımız Pelin Esmer filmlerinde, *Koleksiyoncu*’nun gerçek kişisi Mithat Esmer, *11 e 10 Kala*’da kurmaca karakterler olarak Mithat Esmer ve apartman görevlisi Ali, *Oyun*’un kadın karakterleri ile seyir pratiği içinde bu özdeşleşme konusuna döneceğiz.

Jean-Luc Godard’ın bilimkurgu filmi *Alphaville*, “Bazen gerçekler sözel iletişim için fazlasıyla karmaşıktır. Ama söylence tam yayılmasını mümkün kılacak şekilde bu gerçeği dışa vurur” sözleri ile açılır. *Alphaville* bütün duyguların yok olduğu ve onları ifade edecek sözcüklerin yok olduğu. insanların yaşamına alpha adlı bir bilgisayarın hükmettiği, Alfa kentinde geçer. Film bilimkurgu türünde olmasına rağmen mekan yine Paris’in boş sokaklarıdır. Kentin boğucu görüntülerinin gerçekliği yanında geleceğin bu totaliter dünyasına egemen olan Alpha 60’ın boğuk sesi mekanik olarak değil ses tellerini kaybetmiş ve mekanik bir gırtlığı kullanarak nasıl konuşulacağını yeniden öğrenmiş birisi tarafından üretilmiştir (Maccabes, 2010, s. 199).

Alphaville’de özellikle sözcüklerin yasaklanması, sözün yitimi üzerinden bellek yitimini ve bu unutuşla insani olan her şeyin yıkımını izleriz.



Alphaville (1965)



Alphaville (1965)

Godard ele aldığımız üç filminde de dil, anlam ve gerçeklik üzerinden bir tartışmayla birlikte sürüp giden anlatımını birbirini tamamlamak üzere farklı parçalara böler ve izleyiciyi karakterleriyle arasına bir mesafe koyarak farklı bir düzlemde düşünmeye çağırır. Bunu dış sesin sürekli gerçek ve anlam üstüne konuşmaları hikayenin görüntüleri arasına giren tabelalar, reklam panoları gibi görüntülerle ya da bitmeyecekmiş gibi uzun süren bağımsız diyalog sahneleriyle oluşturur.

Metin Gönen, *Paradoksal Sanat Sinema* kitabının “Gilles Deleuze: Hareket-imaj’dan zaman-imaj sinemasına” adlı bölümünde, zaman-imaj sinemasında imajların birbiriyle nasıl bir ilişki içine girdiği değil tersine birbiriyle ilişkisi olmayan iki imaj arasında ne olup bittiğinin önemli olduğunu belirterek şöyle diyor: “İşte bu anlamda zaman-imaj, sinemanın klasik rejimi olan hareket-imaj’dan koparak modernizme geçişi ifade etmektedir.” (Gönen, 2008, s. 27).

Zaman-imge sinemasında nedensellik ve birbirine bağlı anlatı mantığı yerine anlamların belirsiz, hareket ve davranışların nedensiz ve amaçsız olduğu yeni bir anlatı mantığına geçilir.

Jean-Luc Godard’ın üç filmi üzerinden belgesel, kurmaca ve gerçeklik, klasik ve modern anlatının söylemlerine ve izleyicinin konumu ve izleme süreci olarak da farklara konumuzun çerçevesi içinden bakmayı denedik.

4 PELİN ESMER SİNEMASINDA BELGESEL VE KURMACA ARASINDA *KOLEKSİYONCU VE 11'E 10 KALA*

4.1 Hikaye anlatımı olarak *Koleksiyoncu*

Yönetmen Pelin Esmer *Koleksiyoncu*'da, 1950'lerden bu yana biriktirdiği gazeteleri, kırk bin kitabın yanında kap kacaklar, saatler ve kayıt cihazları, musluklar, şapka ve tespihler, balık kılçığından ekmek üstündeki minik etiketlere kadar her türlü eşyanın koleksiyonunu yapan amcasının yaşamını ve yaşamına damgasını vuran bu saplantılı biriktirme tutkusunu İstanbul'un belli başlı mekanları içinde sunar.

Filmin anlatısı Mithat Esmer'in hayatının ve tutkusunun boyutunun hikayesi olarak kendi anlatımıyla ve genellikle görüntülere eşlik eden bir dış ses olarak birinci kişi anlatıcı, ben anlatıcı olarak kendisi tarafından anlatılır ve yorumlanır. Bazen Mithat Esmer'in dış ses olarak anlatımı yeni bir sahneyle Mithat Esmer'in kameraya karşı anlatımına bağlanır.

Koleksiyoncu'nun açılışında İstanbul'un pasajları, sokak ve çarşılarında dolaşan Mithat Esmer'in görüntülerine eşlik eden tezgahlardaki nesnelerle birlikte onun ilgileri ve koleksiyon merakı ile tanışırız. Çarşı görüntüleri, Polonya Pazarında manyetolu lamba arayışında satıcılara sorduğu, “Manyetolu lamba var mı?” sorusunu üç kez tekrarlayarak başlar. Yakın çekimde kameraya bakarak “Manyetolu lambaların güzelliği, sıkarak çalışıyor pil derdi yok,” der, hemen ardından eklediği “İki tane olsa iyi olur birini koleksiyona koyarım.” sözüyle koleksiyon merakını öğrenmiş oluruz.



Koleksiyoncu (2002)

Saniye şaşmayan saatlere olan merakı onun için bir haz kaynağı olduğu kadar aynı zamanda eğitimi, mühendislik mesleğini ve dünyaya pozitivist bakışını da yansıtırken, film Mithat Esmer'in bu mantığı sonucu koleksiyonunu elden çıkarması gerektiği düşüncesiyle biriktirme tutkusunun arasındaki gerilim üzerine kurar hikayesini.



Koleksiyoncu (2002)

İkinci sekansta sanki elimizde ‘kamera-gözümüz’ biz Mithat Esmer’i evde kapının arkasında bekliyoruzdur. Kapı açılır, Mithat Esmer eve girer ve evin eşyalarla dolmuş mekanında sıkıştığı sahneler başlar. Yüksekliği neredeyse tavana kadar ulaşan gazete yığınları arasına sıkışmış Mithat Esmer ya bir şey ararken dış ses olarak ya da onu zorlukla gördüğümüz aralıklardan bize bakan bir anlatıcı olarak yaşamını ve koleksiyonculuğunu anlatır.

Biriktirdiği nesnelerden vazgeçmesi gerektiği düşüncesiyle vazgeçemeyişi arasındaki yarıktaki çırpınısını İstanbul sokaklarına kendini vuruşu ve evi arasındaki gidiş gelişlerinde izleriz.



Koleksiyoncu (2002)

Koleksiyoncu'nun hikayesini dış sesler üzerinden sıralayacak ve özetleyecek olursak, birincisinde, Mithat Esmer'in çocukluğunda başlayan ve büyüdükçe açıldıkça açılan bir koleksiyon yapma hevesi vardır. İkincisinde, onu koleksiyonculuğa iten ve filmin belkemiğini oluşturan tutkusunu evin her yerine yığılmış eşyalar üzerinde bakışımız gezinirken kendi sesinden duyarız. Bu tutkusunu, “Çok şeylerin koleksiyonunu yapma tutkusu var bende. Her şeyin koleksiyonunu yapıyorum. Çünkü entresan bir şey gördüğüm zaman onu elde etmek için istek duyuyorum ve buna direnemiyorum.” diyerek açıklar. Üçüncüsünde, saat koleksiyonunu nasıl etiketlediğini ve zaman takıntısını anlatırken bütün bir duvarı kaplayan saatlerin görüntüsü

önündedir. Mithat Esmer'in kendisi tarafından kendisine ördüğü kronolojik zamanın duvarı önündeki görüntüsü sanki bizi de bir zaman duvarının içine alır. Dördüncüsünde, Mithat Esmer'in anlatımı sürerken bir belediye otobüsündeki görüntülerini ve İstanbul sokaklarından manzaraları izleriz. Tıp fakültesinde bir yıl okuduktan sonra devlet bursu kazanarak Amerika'da Stanford Üniversitesinde mühendislik okumuş orada devam eden koleksiyon merakı nedeniyle Amerika'dan on yedi bavulla dönmüştür.

Yaşamı, koleksiyonu için “belki bir şey bulurum” diye İstanbul'un Beyazıt, Mercan, Tahtakale, Yusufpaşa gibi semtlerinde dolaşarak geçmektedir. Koleksiyonuyla ilgili sınırlamalardan söz ederken yer darlığını, büyük eşyayı koyacak yeri olmamasını sorun edindiğini ve koleksiyonu için evinin yanında ikinci bir ev istediğini öğreniriz. Koleksiyonunu elden çıkarma gereği ile onlardan uzaklaşmama arasında çelişki içindedir.

4.2 *11'e 10 Kala*: Eşik alanda sinemasal gerçek

11'e 10 Kala hiç kuşkusuz Mithat Esmer karakterinin gerçek yaşamından ve onun yaşamına odaklanan *Koleksiyoncu* filminden esinlenerek başlanılmış bir film. Buna karşılık senaryo olarak kurmaca bir hikayeyle de nasıl bir gerçeklik oluşturulabileceğinin örneği olurken, belgesel ve kurmaca arasındaki alanda, alana

özgü özelliklerin kaynağının bir bölümünün hikaye anlatımının ve olay örgüsünün özelliklerinde olup olmayacağına dair de bir bilgi verebilir gözükmektedir.

11'e 10 Kala'nın hikayesinde Mithat Esmer'in bütün yaşamı deprem ile çıkmaza girer. *Koleksiyoncu*'da ise deprem konusu, Mithat Esmer evde gazete kuleleri ile ilgili konuşurken geçer ve kulelerin yüksekliğini depremden sonra düşürdüğü için artık lambayı değiştirebildiğini belirtip depremin böyle bir faydası olduğunu söyler. *Koleksiyoncu*'da depremin filmin hikayesi içinde önemli bir işlevi yoktur. Oysa senaryoya kurmaca bir öge olarak eklenen bu düğüm Mithat Esmer'in *Koleksiyoncu*'daki gerçeğini, koleksiyonundan ayırlamama ve kendiyle çatışmasını yan hikayelerle birlikte sunan klasik hikaye yapısıyla kurmasını sağlar. *11'e 10 Kala*'da deprem filmin olay örgüsünde önemli bir işleve sahiptir. Deprem konusu bir kere geçer ve deprem sonrası apartman sakinlerinin kentsel dönüşüm rantından yararlanmak üzere harekete geçmeleri ve bir müteahhitle anlaşmaları üzerine Mithat Esmer'in hayatı zora girer. Apartman sakinleri evi boşaltmaları için Mithat Esmer'i ve apartman görevlisi Ali'yi zorlarlar. Bu süreçte apartman görevlisiyle Mithat Esmer arasındaki ilişkiler gelişir. Film, Mithat Esmer koleksiyonunu kurtarmak için çabalarken araya giren ve kurmaca bir karakter olan apartman görevlisi Ali aracılığıyla Türkiye'nin modernleşmesi üzerine bir tartışma için çok şey söyler ve çok şey söylenebilecek bir tartışmaya zemin hazırlar.

Filmin klasik hikaye anlatımının içinde ama aynı zamanda onun neden sonuç ilişkileriyle, nedensellik bağı ile bağlı olaylar zincirine müdahalelerle verilen boşluklarla ilerleyen bir yapıya sahip olduğunu gözlemleriz.

11'e 10 Kala'nın açılışı, klasik anlatının filmin başındaki karakter hakkında bilgilendirme ve künyesinin nasıl olması gerektiği konusundaki ilkelere uygundur ama aynı zamanda bizi kahramanla özdeşleşmenin farklı bir boyutu içine alarak tanımlamaya çalıştığımız alanın içine sokmaktadır.

Film, karanlık perdede jenerik geçerken İstanbul'un sokaklarından yankılanan ve kente kimliğini veren seslerle açılır. Balıkçı teknelerinin motor seslerine karışan martı çığlıkları, boğaz vapurlarının seslerine karışan şilep sesleri, sokak satıcılarının sesleri arasında açılan ilk görüntüde Galata köprüsünün alt geçidinde geride aydınlık İstanbul silueti, deniz ve vapur hareketlerinin önünde beliren ve henüz Mithat Esmer olduğunu bilmediğimiz adamın gölgesi, elinde büyük, köşeli evrak çantasıyla bir zaman tünelden geçer gibi kameraya doğru yaklaşarak geçer.



11'e 10 Kala (2009)

Sahaflarda film boyunca sahip olmak için peşinden koştuğu İstanbul Ansiklopedisinin 11. cildini sorarken onunla tanışırız. İstanbul'un mekanlarında daha sonraki sıralı sahneler; manyetolu el feneri satın alma çabası ve tutkusu, Galata köprüsünde işportada gözlük satıcıları, gazete satıcısı, gazeteleri iki adet alması, milli piyango satın alırken dile getirdiği ve sonradan koleksiyonunu taşımak için olduğunu anlayacağımız, bitişikte ikinci bir ev edinme isteği Mithat Esmer karakterini tanımamızı sağlar.



11'e 10 Kala (2009)

Mithat Esmer evindeyken bir deprem olur ve deprem sonrası apartman sakinlerinin evi boşaltarak müteahhite verme istekleriyle Mithat Esmer'in koleksiyonu nedeniyle evde kalma isteği arasındaki gerilim içinde kalan Mithat Esmer bir yandan da koleksiyonunu olası bir boşaltmaya hazırlamak için apartman görevlisi Ali'den yardım ister. Filmin hikayesi deprem dolayısıyla bu iki karakter üzerinden Türkiye'de modernizm, modernleşme, modernite ve İstanbul hakkında yoğun bir tartışmaya zemin hazırlayacak ve seyirciyi bu tartışmanın içine çekecek durumları ve olguları sunar ki gerçekliğin bitmek bilmez bir açılımını önümüzde serilmiş buluruz.

11'e 10 Kala'nın bizi hem içine alan, merakımızı ve ilgimizi sürekli kılan hem de aynı zamanda bizi karakterlerin dışında tutan ve onlara bir mesafeden bakmamıza neden olan anlatı yapısı onu bu geçiş alanında nitelendirmemize neden olan ve alanın belirtilerinden birisi olarak tanımlamak istediğimiz anlatı özelliği olacaktır. Yerini durumlar ve oluşların aldığı olay örgüsünün bir son barındırmayan muğlak yapısı dikkat edilecek bir noktadır.

Hem *Koleksiyoncu*'da, hem de *11'e 10 Kala*'da gördüğümüz bu durum, anlatının olaylar zincirinde apaçık bitirişlerden çok belirsizlik, yeni durumlar ve oluşlara açıklıkla son bulmasıdır.

Koleksiyoncu'da Mithat Esmer'in biriktirme tutkusuyla ve biriktirdiklerinden kurtulma gereği ve düşüncesiyle çatışması çözümlenmeden, film onun gemiden dokları düşünceli seyredişi ve demir yüzeyler arasında kararan görüntüsüyle sona erer.

11'e 10 Kala'da ise, koleksiyonunu korumak için yaptığı bitmek bilmez hazırlığını sürdürdüğü sırada, Mithat Esmer apartmanın koridorunda kaybolurken görüntü kararır ve film manyetolu el fenerinin sesiyle sona erer.

5 GÖRÜNTÜ VE SES: EŞİK VE HAYATIN AKIŞI

5.1 Görüntü olarak eşik: *Koleksiyoncu* ve *11'e 10 Kala*, hayatın akışı ve oluş

11'e 10 Kala'nın ilk dış sahneleri alt geçitte gördüğümüz saatlerle biterken saatlerin sesleri ev içinin görüntüleri üstünde devam eder. *Koleksiyoncu*'da Mithat Esmer'in kendi evinde çekilen sahneler bu kez bir stüdyo olarak tasarlanmış bir evde kurulu mizansen içinde sahnelenir. Fakat *Koleksiyoncu*'da olmayan ses kayıtları yoluyla kullanılan ses ögesiyle kurulan görsel-işitsel bloklar bize gerçekliğin bu ara alanda nasıl oluştuğunu görebileceğimiz bir imkan sağlar. Kameranın evin içinde yığılmış yüzlerce nesnenin üzerinde dolaşmasıyla daha sonra ele alacağımız görsel dokunmayı deneyimlerken işitsel olarak saatler ve geri kalmaları üzerine diyalogu duyarız. Ses kayıt cihazından dinlediğimiz diyalogda saatçi, “Geri kalanları da hep sana mı denk geliyor Mithat Bey?” diye sorar. Mithat Esmer “Öyle oluyor galiba,” diye cevaplarırken ileri geri gitmeyen bir saat ister. Kamera eşyaların arasına sıkışmış saatlerle uğraşan Mithat Bey'e döner. Kayıt Cihazı kapanır. Sessizlik kapı zili çalana kadar sürerken bir ses gibi bu boşluğu anlamlandırır.

Koleksiyoncu'da ve *11'e 10 Kala*'da Mithat Esmer'in koleksiyonunun eşyalarıyla tıka basa dolu ev görüntülerine gerçeklikle ilintisi içinde ve gerçeklik kurmaca tartışmaları çerçevesinde ele alarak bakmaya uzun bir yan yola girmemek kaydıyla filmin ilk kökeni olarak fotoğrafla yapılan kısa bir girişle başlamak uygun olacaktır.

Siegfried Kracauer *Kitle Süsü* kitabındaki *Fotoğraf* başlıklı yazısında, son basamağı fotoğraf olan görsel temsiller dizisinin simge ile başladığını belirterek simgenin kökenlerinin doğanın insan bilincinin tamamını kuşattığı ‘doğal toplum’a kadar uzandığını, tarihin uzun süreleri boyunca görsel temsillerin simge olarak kaldığını vurgular. Bilinç kendinin farkına vardıkça ve başlangıçtaki ‘doğa ile insanın özdeşliği’ azaldıkça imge daha soyut ve gayrimaddi bir anlam yüklenir ve anlam imgenin ayırt edilemez bir parçası haline gelir (Kracauer, 2011, s. 36).

Siegfried Kracauer *Film Teorisi* kitabında ise fotoğrafla ilgili açıklamaların sinema mecrası için de doğru olduğunu ama bu açıklamaların mekanik açıdan geçerli olmadığını ve sinemanın imkanlarını tamamen kuşatmaya yetmeyeceğini, ayrıntılandırma ve kapsamı genişletmeye ihtiyaç olduğunu belirterek filmin kaydetme ve ortaya çıkarma işlevlerini ve filmin kendine has yakınlıklarını ele alır. Kracauer mecranın özelliklerini sıralarken filmin fiziksel gerçekliği kaydedip gözler önüne serme özelliğini öncelikle belirtir ve fiziksel gerçeklik kavramıyla neyi ifade ettiğini açıklarken, filmin özelliklerinin basit ve teknik özellikler olmak üzere ikiye ayrılabilceğini, bununla beraber temel özelliklerinin fotoğrafın özellikleriyle aynı olduğunu filmin fiziksel gerçekliği kaydedip gözler önüne seren eşsiz bir donanımına sahip olduğunu söyler. Kracauer, birbirinden farklı görünen dünyaların söz konusu olduğunu, bir sahne performansının ya da bir resmin de gayet gerçek ve algılanabilir olduğunu belirttikten sonra sözünü ettiği tek gerçekliğin fiilen var olan içinde yaşadığımız bu dünya olduğunu özellikle vurgular.

Kracauer, fiziksel gerçeklikten bahsederken dönüşümlü olarak yerine kullanacağı sözcükleri ‘maddi gerçeklik’, ‘fiziksel varoluş’, veya ‘doğa’, şeklinde sıralar ve fiziksel gerçekliğe tam olarak uyan bir terimin de “kamera gerçekliği” olduğunu belirttikten sonra “hayat” teriminin de alternatif bir ifade biçimi olarak önümüzde durmakta olduğunu söyler (Kracauer, 2015, s. 107).

Kracauer *Film Teorisi*’nin *Bünyevi Yakınlıklar* bölümünde “fotoğraf filmde yaşıyorsa film onunla aynı yakınlıkları paylaşıyor" dedikten sonra bu yakınlıklardan ‘hayatın akışı’ nın sadece filme özgü olduğunu, çünkü fotoğrafın hayatı hareket halindeyken yakalayamadığını belirtmektedir (2015, s.150). Kracauer, *Film Teorisi* kitabının Hayatın Akışı, başlıklı bölümünde sinematik filmlerin doğrudan gösterdikleri gerçeklikten daha kapsamlı bir gerçeklik uyandırdıklarını belirterek şöyle diyor :

İnşa edildikleri çekimlerin veya çekim kombinasyonlarının taşıdığı çok anlamlılık ölçüsünde sinematik filmler fiziksel dünyanın ötesine işaret eder. Çekimlerle uyandırılan psiko-fiziksel karşılıkların daimi akımı sayesinde, yerinde bir ifadeyle ‘hayat’ denebilecek bir gerçekliği akla getirirler. Burada kullanıldığı anlamıyla hayat, duygusal ve düşünsel içeriklerinin kaynağı olan maddi fenomenlere adeta göbek bağıyla hala içten bağlı bir hayat demektir. Filmler fiziksel varoluşu sonsuzluğu içinde yakalama eğilimindedir. (...) filmlerin hayatın sürekliliğiyle veya ‘hayatın akışıyla’ –ki açık uçlu hayatla özdeştir şüphesiz– bir yakınlığı olduğu söylenebilir. ‘Hayatın akışı’ kavramı, duygular, değerler, düşünceler bakımından ima ettikleri her şeyle beraber, maddi durumların ve oluşların akışını kapsar (2015, s. 164).

Pelin Esmer Fimlerine ve onlarda gerçeğin sunumuna kavramsallaştırma açısından, bu çerçeveye içinden baktığımızda *11’e 10 Kala*’nın her sahnesi inşa ettiği bu

çekim kombinasyonlarıyla hem fiziksel dünyanın görünür gerçeğini hem de onun çok ötesini işaret ederek ‘hayat’ denilebilecek bir gerçekliği ifade ederler.

5.2 Belirsizlik alanı ve düşünceli görüntü: Etkinlik ve edilgenlik arasında

Görüntünün bu ara alandaki durumunun çözümlemesinde Siegfried Kracauer’dan sonra ikinci olarak Jacques Rancière’in görüntünün düşünceli olma hali dediği durumla ilgili görüşlerine kısaca bakış açıklayıcı bir bağ sağlayacaktır.

Jacques Rancière *Düşünceli Görüntü* adlı denemesinde düşünceliliğin etkin ve edilgen arasında belirsiz bir hali tarif ettiğini belirterek düşünceli olma halini irdelerken şöyle diyor:

‘Düşünceli görüntü’ ifadesi pek birşey söylemiyor. Arasına ‘düşünceli’ diye nitelendirdiklerimiz, bireylerdir. Bu sıfat tuhaf bir hali betimler: düşünceli olan ‘düşünce doludur’, fakat illaki bir şeyi düşündüğü anlamına gelmez bu. Düşüncelilikte düşünme edimini ısıran, kemiren bir şey vardır: belirli bir edilgenlik. Bir görüntünün düşünceli olduğunu söylediğimizde de işler biraz daha karmaşıklaşır. Sonuçta görüntüler düşünmez. Görüntünün olsa olsa düşüncenin nesnesi olduğu kabul edilir. O halde düşünceli bir görüntü, düşünülmemiş düşünceyi barındıran bir görüntüdür: görüntüyü üreten kişinin niyetiyle ilişkilendirilemeyecek ve görüntüyü belli bir nesneye bağlamadan gören kişi üzerinde etkisi olan bir görüntüdür. Düşüncelilik bu şekilde etkin ve edilgin arasında belirsiz bir hali tarif eder (Rancière, 2015, s. 97).

Rancière, düşünceliliğin iki görüntü anlayışı arasında, bir şeyin kopyası olarak anlaşılan genel görüntü kavramıyla, sanatsal bir işlem olarak algılanan görüntü anlayışı arasındaki farka gönderme yaparak düşünceli görüntüden bahsetmenin bu iki tip görüntü arasında bir belirsizlik alanı olduğuna işaret etmek demek olduğunu belirtir. Rancière göre bu “düşünce ile düşünülmemiş arasında, etkinlik ile edilgenlik arasında sanat ile sanat olmayan arasında bir belirsizlik alanıdır.” (2015, s .97).

Rancière’in ‘düşünceli görüntü’ kavramını gerçek ve kurmaca arasındaki alanda yer alan filmleri düşünceli filmler olarak tanımlamak için kullanamaz mıyız ? *Koleksiyoncu* ve *11’e 10 Kala*’da Mithat Esmer’in koleksiyonu içine gömülmüş görüntüleri bizi Mithat Esmer’in nesnelere, eşyaya bakışıyla bakmaya çağırışındaki edilgenlik ile odadaki nesnelere, eşyaya bizim bakışımızla bağlantılı olarak onunla dolaşım içinde bizi harekete geçiren ve yorum gücü veren etkinlik arasında gidip geliriz.

5.3 Anlatıcı olarak ses kayıtları yoluyla olay örgüsü ve zaman

Kayıt edilmiş ses kümelerinin olay örgüsünde anlatıcı olarak yer alması, Mithat Esmer’in herşeyi saklama merakının sesleri kayıt ederek saklamaya kadar varması yoluyla ses iki işlev birden görür. Mithat Esmer’in hayat hikayesinden artık geçmişte kalmış bir kesiti, karısı ile konuşmalarını ses kaydındaki diyalogu dinleyerek öğreniriz. Bu anlatıcının dolaysız bir biçimde ses kaydı olduğu bir yapı ile geriye dönüşlü bir

anlatıdır. Ama bu ses kayıtları geçmiş, şimdi ve bellek arasında bir bağ kurarak bizi içine alır. Biz ses kayıtlarından hikayenin geçmişte kalan bir kesitini dinlerken buna eklenen ve yığılı eşyalarının arasında bu konuşmayı dinleyen Mithat Esmer'in görüntüsüyle birlikte şimdiki zamanda bir görsel-işitsel öge ile karşı karşıya kalırız. Mithat Esmer'le tam bir özdeşleşme yaşamadan, anın, hayatın akışı içinde deneyimleriz durumu. Burada söz konusu olan kurmaca bir anlatıcı değil düpedüz ses kayıdı olarak Mithat Esmer'in geçmişteki kendisidir. Mithat Esmer dinleyici olarak bizimle aynı anda bu durumu deneyimler. Biz geçmişin anlatısını ne ondan dinliyoruzdur ne de onunla özdeşleşmiş olarak dinleriz, kendi zamansallığımızda oluşun içinde orada bulunuruz.



11'e 10 Kala (2009)



11'e 10 Kala (2009)

Mithat Esmer, küçük bir lokanta sahibi olan Feride'yle evden çıkamamakla yarım kalan iletişimini Ali'nin ziyareti sırasında onunla yaptığı konuşmaları ses kayıt cihazına yanlışlıkla yaptığı kayıtlardan dinlerken benzer durum tekrarlanır.

Koleksiyoncu'da kenti Mithat Esmer'le birlikte gezeriz. Onun kenti gezişinde bir amaç vardır ama çevreye, insanlara, koleksiyonuna eşya toplamak için duraksadığı, uğradığı mekanlarda aynı zamanda bir aylağın, bir kent gezgininin merakı da vardır. Bir kez satın aldıktan sonra değişim ve kullanım değerlerini yok sayacağı eşyaların peşindedir. Bu eşyaların görüntülerinde öznel kamera kullanılmaz. Koleksiyoncu'nun gözüyle bakmayız nesnelere ve böylece nesnelerin anlamında Mithat Esmer'le seyirci arasında oluşan fark ve Mithat Esmer'le ilişkimizde mesafemiz korunur.

Mithat Esmer, *11'e 10 Kala*'da, İstanbul sokaklarında *Koleksiyoncu*'daki kadar uzun zamanlar geçirmez, kısa zaman içinde koleksiyonunun yok olma tehlikesine karşı hazırlık yapmak için evde kalmak zorunda kalır ve evden çıkamaz. Koleksiyonuyla

ilgili dışarıdaki işler için apartman görevlisi onun isteklerine göre kenti gezmeye başlar. *11'e 10 Kala*'da İstanbul sokakları bu kez Ali'nin aracılığıyla görünür ve böylece İstanbul'la ilişkiselliği içinde Ali'nin değişiminin hikayesi kurulur. Ali'nin İstanbul'da, kentin sokaklarında gezisi, kenti deneyimlemesi, Mithat Esmer'in gezisinden farklı bir biçim alır.

5.4 Koleksiyoncu, *11'e 10 Kala* ve ara alanda ten ve dokunma olarak sinema

Elsaesser ve Hagener ortak ürünleri olan *Film Kuramı, Duyular Yoluyla Bir Giriş* kitabının *Ten ve Dokunma Olarak Sinema* adlı bölümünde “iletişim ve algının karmaşık ama bölünmez bir yüzeyi olarak görülen bedenin ‘dönüşüne’ odaklanılacağını vurgulayarak bu alanda çoğunlukla bir dereceye kadar birbirine yaklaşan veya örtüşen iki görüş olduğunu belirterek, bunlardan birisini “sinemayı özel bir tür temas (ırksal veya kültürel açıdan kodlanmış), öteki ile bir karşılaşma olarak vasıflandırılan görüşler” olarak özetlerken diğerini “sinemanın da dokunsal bir deneyim olarak yorumlandığı bir sürekli algı organı noktasındaki ten görüşüne dayandırılmış yaklaşımlar” olarak açıklamaktadırlar. Elsaesser ve Hagener bununla beraber burada aktardıkları yaklaşımların görselin yadsınmasını temel almadığını belirterek bu yaklaşımların “....daha ziyade duyuları kendi etkileşimleri ve şekillendirilmiş algıları içinde anlamaya gayret ederken bu şekillendirmeyi de kendi

karmaşık yapısı içinde kuramlaştırmaya çalıştıklarını” vurgulamaktadırlar (2014, s. 207).²

Elsaesser ve Hagener, seyirci, film ve yönetmen arasında sinemada gerçekleşen öznelerarası iletişimin, şekillendirilmiş deneyimin ortak yapılarına dayanmakta ve onlar sayesinde geçerli kılınmakta olduğunu belirterek filmleri tüm bedenimizle soğurduğumuzu, imgelerden etkilenmemizin bilinçdışı özdeşleşmenin bizi başka bir düzeyde kuşatmasından önce geldiğini belirtmektedirler (2014, s. 218). Bu etkilenme ve algı işlevini gerçekleştirirken, dokunsal olan, temas yoluyla bir hissetme olarak öznelliğimizi oluşturmakta ve böylece daha çok, ötekini anlama çabasına yönelik olan ve karakterle bu yolla bütünleşmemizi sağlarken öte yandan kelimenin tanımlanmış anlamıyla özdeşlemeden farklı bir özdeşleşme anlayışı geliştirmektedir.

Seyirci, film ve yönetmen arasında gerçekleşen iletişimin kendisi belgesel ile kurmacanın ötesinde bir alan içinde ve onu kendine has bir alan haline getiren özelliklerinin bir bütün halinde ve etkileşim içinde oluşumuna dayanmakta ve bu yolla geçerli kılınmaktadır. Bu alanın özelliklerinden biri olarak dokunsallığı vurgulamak

² Asuman Suner, Nuri Bilge Ceylan filmlerinde manzara çekimlerinin “orada bulunmuş olma” duygusunu uyandırdığını belirtirken Laura Marks’ın “haptic visuality” kavramına başvurur ve karşılık olarak “dokunuşsal görsellik” sözcüklerini kullanır; “optik görsellik”, seyreden özne bakılan nesne ikiliği koyarak nesnelerin görülebilmesi için belli bir mesafeyi gerekli kılarken “dokunuşsal gerçeklik” bedeni seyir sürecine çok daha yoğun şekilde dahil etmektedir (Suner 2006, s.133). Feride Çiçekoglu, *Şehrin İtirazı* kitabında “optik” ile karşıtlığını vurgulamak açısından “haptik” sözcüğünü tercih ettiğini belirtir (Çiçekoglu, 2015, s. 136).

demek akışkan hayat içindeki gerçekliğin görsel, işitsel ikon-imajına dokunsal ögeyle ten olarak bedenimizi de ekleyerek filmleri duyumsayabilme etkisidir. Bu durum seyirci olarak filmle kurduğumuz bedensel temasla, algı deneyimi ile ilintilidir. Böylece varlığımız öznelerarası bir etkileşim içinde duyumsal bir etkileşim yoluyla gerçeklikle ilişki kurar.

Elsaesser ve Hagener, *Ten ve Dokunma Olarak Sinema*'nın sonunda filmsel gerçekçiliğin klasik kuramı kapsamında geleneksel olarak Andre Bazin'in yanına yerleştirildiğini söylediği ve bu yazımızın başında ele aldığımız Kracauer'in film kuramının bile seyirci ile film arasındaki bağın bedensel-fenomenolojik anlayışını pek çok yönden ima ettiğini vurguladıktan sonra "aracısız bir dış dünyanın ya da naif bir mimetik gerçekçiliğin gerçeğe uygun bir temsilini savunmaktan ziyade Kracauer'in aslında bir post-kimlik/özdeşlik öznesini etkileyen, özdeş olmayan nesnelerin maddesel parçacıklarıyla daha çok ilgilendiği söylenebilir" diye devam etmektedirler. (2014, s. 234).

11'e 10 Kala'da, dış mekanlarda, İstanbul'un sokaklarında, pazar yerlerinde, biz de önce Mithat Esmer'le birlikte dolaşırken sonra onun koleksiyonunu korumak için kendini eve hapsetmesiyle birlikte bu kez Ali'yle dolaşmaya başlarız. Bu durumların ikisinde de karakterlerle bütünleşmemiz klasik özdeşlemeye göre araya mesafe koyan bir fark taşır. Ali olarak deneyimlemeyiz, Ali'nin yanında bulunuruz ve Ali'nin deneyimini bu bulunma hali olarak deneyimleriz.

Koleksiyoncu ve *11'e 10 Kala*'da Mithat Esmer'in evindeki istisnasız bütün sahnelerde anlatım bize bu karmaşık yapının çok özgün bir örneğini sunar. Görsel öge, bir anlatıcı olarak konumlanmış sesler ve işitsel öge bir anlamsal bütün oluştururken öte yandan evin içinde yığılmış nesneler arasında dolaşır, onlara dokunur, onlarla bir temas kurarız. Bu temas sayesinde mekan ve mekandaki eşyalara ilişkin Mithat Esmer'in aynı nesnelerle ilişkisini anlamayı da içeren ama bize ait bir ilişki ve tutum sahibi oluruz. Seyircinin filmle bedensel teması kavrayışında en belirgin özellik olarak belirtilebilecek olan bize bu sahneleri uzaktan seyrettirmek yerine evin tozunu soluyabilecek kadar evin içine girdiğimiz hissini veren sahnelerdir.



Koleksiyoncu (2002)



Koleksiyoncu (2002)



Koleksiyoncu (2002)

Odaklanılacak anahatları sıralamadan önce bu alanı belirleyen bütün çizgilerin ancak birbiriyle ilişkiselliği içinde bu alanı tanımladığını vurgulamak gerekir. Bu anahatları sıralayacak olursak hikaye anlatımında klasik hikaye anlatımının giriş, gelişme, sonuç şeklindeki ve nedensellik bağıyla birbirine bağlı olaylar dizisi kırılmakta, hikaye zayıf bir olayörgüsüyle ve bir son beklentisinden uzak olarak kurulmaktadır. Jaques Rancière ‘düşüncelilik’ durumunun eylem mantığını bozmak üzere bir yandan durmuş olan eylemi devam ettirdiğini öte yandan her türlü sonucu askıya aldığını belirtmektedir (2015, s. 111).

Koleksiyoncu Mithat Esmer’in koleksiyonunda gerekli gördüğü ayıklamayı yapamadan ve onları elden çıkaramadan bir boğaz vapurunda dışarıyı seyrederken perde karararak biter. *11’e 10 Kala*’da ise Ali yeni bir hayata açılmak üzere ortadan

kaybolurken, Mithat Esmer koleksiyonunu taşıyamadan apartmanın karanlık koridorlarında uzaklaşırken manyetolu el fenerinin mekanik sesiyle sona erer. Bu durum belgesel gerçekliği veya kurmaca tanımlarının ötesinde bir gerçeklik içinde, bu ara alanda özdeşleşme olmayan ama yabancılaşma da olmayan bir eşik halini seyircinin de yaşaması sürecinde seyircinin olaylar ve karakterleri, genel olarak filmi bir oluş, duyum şeklinde bir seyir pratiği olarak yaşamasını sağlamaktadır.



11'e 10 Kala (2009)

6 OYUN VE KADININ FERYADI: GERÇEĞİN BİR OYUNU MU? OYUNUN BİR GERÇEĞİ Mİ ?

6.1 Belgesel ve kurmaca: Etkileşim ve karışım

Oyun, yönetmen Pelin Esmer'in *Koleksiyoncu*'dan sonra ve *11'e 10 Kala*'dan önce yaptığı ikinci filmidir. *Oyun*'un ortaya çıkışında başlangıç noktası 'Toros'un Afife Jale'leri' başlığıyla çıkan bir gazete haberidir.³ Haber, Mersin Arslanköy'de kadınların tiyatro kurduklarını ve bir oyun sergilediklerini anlatmaktadır. Pelin Esmer, birisi sesçi olan iki arkadaşıyla birlikte üç kişilik bir ekip olarak Arslanköy'e gider ve sadece sergilenen oyunu değil, oyunu hazırlayanların oyunu gerçekleştirme serüvenlerini ve bu serüven boyunca bütün bir hayatlarını sorgulayarak geçirdikleri değişim sürecini kaydederek doksan saatlik bir 'malzeme' ile geri döner. 'Her şeyi seyrederek' yapılan bir deşifrenin sonucunda beş yüz sayfalık bir metin, oradan da bir senaryo oluşur ve montaja başlanır.

Pelin Esmer, Mithat Alam Film Merkezi'nde, *Oyun* hakkında yapılan söyleşide "Senin filminde ne, ne kadar kurmaca?" sorusuna, "Hiç kurmaca yok, hiçbir şey yeniden oynanmadı. Filmi yedi farklı şekilde kurdum," diye cevap verirken, sadece tiyatro oyunun iki kere oynandığını, oyunun zaten kurmaca olduğunu filmin kurmacaya yaklaştığı yerin montaj olduğunu söylemektedir (Düzgün ve Okur, 2006, s. 148). Pelin

³ Radikal Gazetesi, 30.4.2003.

Esmer’e sorulan soru ve onun cevabı, ‘sinema ve gerçeklik’ ve ‘karışım’ konusuna bu kez *Oyun* filmi üzerinden bakmaya bir çağrı gibidir.

Nevena Daković, daha önce üzerinde durduğumuz ‘*Melez(leştirilmiş) Gerçeklik*’ isimli makalesinde belgesel ve kurmaca filmin karşılıklı etkileşiminin sonunda ortaya çıkan metni “melez” bir metin olarak adlandırırken belgesel müdahalelerin geçmişi, hatırayı, anıları biçimlendirmekte oynadığı rolün üstünde durmaktadır. Kurmaca ve belgesel çekimin birbirinin yerini almasının, geçmişin –hem bireysel bellek hem de kolektif tarih anlamında- olası değişimci okumalarını ortaya çıkararak, belgesellerin getirdiği tarihsel, sosyal, ekonomik, kültürel bağlam tarafından desteklenen eleştirel, ironik ve yıkıcı tona sahip versiyonlara yol açtığını belirtmektedir :

Belgesel ve kurmaca parçaların ilişkisi ortaklaşa bir meydan okuma olarak tanımlanabilir. Hakiki olan, belgeselin sağladığı kronotop, incelikli bir biçimde kurmacayla harmanlanabilir ve ona katkıda bulunur ya da ironik bir biçimde onu eleştirel olarak yıkabilir. Kurmaca da *faction*’ı yeniden biçimlendirebilir ya da uyarlayabilir, fakat her iki durumda da bu iki tür materyal filmin seyirci açısından gerçekliğiyle (anlatı) bütünleşir. (Daković, s.106).

Pelin Esmer’in *Koleksiyoncu, 11’e 10 Kala ve Oyun* filmleri belgesel ve kurmaca filmin etkileşimi sonunda ortaya çıkan metin örneklerindendir. Bu filmler hem karakterlerin bireysel tarihi hem de kolektif tarih anlamında geçmişi, anıları şimdide toplamaktadır. *Oyun*, bir tiyatro kurarak kendi hayatlarından kesitler sunacak olan bir tiyatro oyunu sergilemeye karar veren kadınların bu deneyimine odaklanmaktadır. *Oyun*’un oyuncularını köylü kadınlardan oluşan gerçek karakterlerdir ve *Oyun*’un

hikayesi bu karakterlerin başından geçen ve kendi anlattıkları gerçek hikayelerinden oluşmaktadır. Kadınlar geçmişteki yaşam hikayelerini anlatırken bir yandan da bu sırada yaşadıkları değişim süreci içinde hikayelerini yorumlayarak yeniden kurarlar. Bu aynı zamanda değişimin de yaşandığı bir etkileşim sürecidir. Filmin anlatısı bütün bu zamanı ve durumu içine alan, çok katmanlı bir anlatı yapısı kurar.

Film, *Kadının Feryadı*'nın sergileneceği günle başlar. Açılış sahnesinde ilk anları sunulan tiyatro oyunun bu ilk sahnelenme gününe bir kez daha ancak filmin son bölümünde yeniden döneriz. Film, oyunun sergileneceği gün köy alanında yapılan hazırlıklarla, köy okulunun kapısında, merdivenlerinde, okul binasından oturma banklarının okul bahçesine taşınma görüntüleriyle başlar. Telaşlı bir çaba içinde hep birlikte sahne kuruluyor, hazırlıklar yapılıyor. Bu görüntülerle birlikte dış ses olarak şu anons duyulur: 'Çadır Tiyatrosu'na düzenlenen kadının feryadı adlı oyun bugün saat 19:30 da Arslanköy ilköğretim okulu bahçesinde sergilenecektir. Bütün halkımız davetlidir. Tiyatro ücretsizdir.' Bu duyurunun ardından oyun için son hazırlıklarını yapan köylü kadınların telaşının taşıdığı kulis görüntüleri gelir. Üçüncü sahnede kamera seyircilerin arasındadır ve kulisle sahneyi ayıran kapıya odaklanmıştır. Burada oyunun karakterleri ve dolayısıyla filmin karakterleriyle tanışırız. Sunucunun her anonsuyla oyuncular tek tek seyirciye tanıtılırken kamera her tanıtımda iki farklı mekandadır ve bakışımız iki farklı mekan arasında gidip gelir. Kulisin içinden yakın çekimlerle tanık olduğumuz tedirginlik, telaş, sevinç ve korkuyla yüklü duygu yoğunluğunu hissettiren karmaşayla karşılaşırız. Oyuncuların kulisle sahneyi ayıran aralıktan sahneye atılışında

yaşadıkları an, kulisin içinden olan bu görüntüler bu kez seyircinin konumundan oyuncuların kulis kapısından çıkışını ve seyirciyle karşılaşması anı ile bağlanır.



Oyun (2005)

Bu anlar sergilenmek üzere hazırlanan oyunun ilk gösteriminin başlangıç anı olarak oyuncu kadınların kulisteki hayattan, kendilerini seyircinin önünde bulmak üzere iki dünyayı ayıran bir kapıdan geçişlerinin ve filmin izleyicisinin seyircilerin bir parçasıyla oyuncuların bir parçası olma arasında gidip geldikleri ve hem oyunun hem de filmin karakterleriyle tanıştığı anlardır. Oyuncular seyretmekte olduğumuz filmin içinde bir oyuncu olarak değil gerçek karakterler olarak sergileyecekleri oyun içinde de gerçek hayatlarının bir temsili olarak oradadırlar.

Filmin son sekansında tekrar oyuna döndüğümüzde artık oyuncuların gerçek hayat hikayesini ve oyunun hikayesini biliyor olarak baktığımız sahne oyunun da sonudur. Oyuncuların selamı sonrası etkinliğin oyuncularla seyircilerin arasında mesafenin kalmadığı hep birlikte yapılan bir şenlik havasında sürerken film sona erer.

Pelin Esmer'in *Oyun*'u bu açılış ve son arasında kadınların kendi yaşanmış hayat hikayelerinin parçalarından oluşan oyunun kendisidir. Ama bu aynı zamanda sergilenecek olan tiyatro oyununun hazırlanma sürecinde yaşananların hikayesidir. Bu süreç bir kurmaca oluşturarak sunacakları kendi hayatlarıdır. Geçmişlerini anlattıkları oyun için yaptıkları toplantıları, oyunu sunuşları, bütün bu pratik içindeki süreçte yaşadıkları, kişisel ve toplumsal değişim süreçlerinin kaydedilmesi, geçmişin, şimdinin ve geleceğin de iç içe geçerek bir yumak haline geldiği bir anlatıyı oluşturur. Anlatı, şimdide oluşan bir gerçek olarak adeta hayatı şimdide toplar, bir araya getirir.

Oyun'da gerçekliğin böylesine bir yapı içinde belirişindeki duruma Mihail Bakhtin'in kronotop olarak tanımladığı zaman-uzam kavramının yanında yine onun karnaval ve eşik kronotopu kavramlarıyla ele alarak bakmaya çalışacağız.

Bu kavramlar üzerinden düşünürken çıkış noktamız, gerçeklik ve kurmaca ilişkileri açısından tezimizin temel bakışını belirleyen eşik kavramı olmayı sürdürecektir. *Oyun*'a bakışımızda oluşturduğumuz soru ana çizgi olma durumunu koruyan eşik filmin alt katmanlarında da var olup olmadığı ve bunun filmin içinde onun doğal bir yansıması olup olmadığı sorusudur. Bu soru üzerinden filmin gerçekçi

ve kurmaca arasında eşikteki haliyle filmin anlatısının ve karakterlerinin eşikteki halini, bu ilişkiyi ve sonuçlarının izini süreceğiz.

6.2 Sanatsal algının zaman ve uzamında eşik kronotopu

Mikhail Bakhtin edebi bir yapıtın fiili bir gerçeklikle ilişkili sanatsal bütünlüğünün zaman-uzamıyla tanımlanacağını belirtirken soyut düşünceyle, canlı sanatsal algının zaman ve uzamı kavrayış biçimlerindeki ayrıma dikkat çeker. Soyut analiz düzeyinde, soyut düşüncenin zaman ve uzamı ayrı kendilikler olarak kavrayıp onlara iliştilen duygular ve değerlerden ayrı şeyler olarak algılayabileceğini, ama canlı sanatsal algılamanın böylesi ayrımlar yapmayacağını ve bu tür bir parçalanmaya müsamaha göstermeyeceğini ve zaman-uzamı eksiksiz bütünlüğünde ve tamlığında kavradığını belirtir. Ona göre, “Sanat ve edebiyat, çeşitli derece ve kapsamlarda *zaman-uzamsal değerlerle* doludur. Sanatsal yapıtın her motifi, ayrı ayrı her yönü değer taşır.” (Bakhtin, 2001, s. 316).

Bakhtin, aynı kitabının “*Romanda Zaman ve Kronotop Biçimlerine İlişkin Sonuç Niteliğinde Kanılar*” başlıklı bölümünde, belli başlı zaman-uzamlardan ve en temel ve en yaygın olanlarından söz ederken *eşik kronotopu* olarak adlandırdığı bir zaman-uzam durumunu şöyle açıklamaktadır:

Büyük ölçüde duygu ve değer yüklü bir zaman-uzamdan daha söz edeceğiz : eşik kronotopu. Bu zaman-uzam karşılaşma motifiyle ilişkilendirebilir, ama en temel örneğine, yaşamdaki bir dönüm

noktası ve kopuş kronotopu olarak rastlarız. “Eşik” sözcüğünün kendisi de (harfiyen anlamıyla birlikte) gündelik kullanımda zaten eğretilmeli bir anlam barındırır ve yaşamın bir kopuş noktasıyla, krizle, dönüm anıyla, bir yaşamı değiştiren kararlar (ya da bir yaşamı değiştirmede başarısızlığa uğrayan kararsızlıkla, eşğin ötesine adım atma korkusuyla) bağlantılıdır. Edebiyatta eşik kronotopu bazen açıkca ama genellikle de örtük biçimde hep eğretilmeli ve simgeseldir. Örneğin, Dostoyevski’de eşik ve ilgili kronotoplar -merdiven, ön hol, koridor kronotopları kadar bu uzamları açık havaya taşıyan sokak ve meydan kronotopları da- ana eylem mahalleridir: kriz olaylarının, bir insanın tüm yaşamını belirleyen düşüşlerin, dirilişlerin, yenilenmelerin, tecellilerin, kararların gerçekleştiği yerlerdir (Bakhtin, 2001, s. 322).

Oyun filminin açılışı, kulisteki oyuncuların ve seyircinin eşığı olduğu kadar, oyuncuların geçmişleriyle şimdi arasında kurdukları oluşturdukları değişim sürecinin, kendi hayatlarının akışının, oynadıkları oyunun kurmacasıyla kendi gerçekliğinin arasında olup bitenin bir eşik kronotopu olarak anlatısıdır.

Oyun’da sergilenmek üzere hazırlanan “*Kadının Feryadı*” adlı tiyatro oyunundan sergilenme anıyla ilgili sadece başlangıcındaki karakterlerin tanıtımı ve sonundaki bitiriş dışında bir görüntü yoktur film boyunca. Ama oyun için yapılan hazırlıklar sırasında yaşananlar, toplantılarda kadınların yaşam hikayelerinin anlatımları, provaların görüntüleriyle oyunun hikayesinin kurgulanma ve sahneye konuluşunu adım adım izleriz. Bu görüntelere eklenen kadınların köyde kırsal alanlarda üretim faaliyeti içindeki gündelik hayatları, ilişkileri ve değişim süreçleri iç içe geçmiş bir şekilde sunulur.

Kadınların gerçek hayat hikayelerinden seçerek oyunda yer alması için anlattıkları parça parça hikayeler öylesine temel bir sorunun etrafında toplanır ki sonuçta kadınların anlattıkları birbirine bağlanan bireysel yaşam hikayelerinden oluşan bir oyun ortaya çıkar. Kadınların hikaye anlatımları sırasında başlayan değişim süreci provalarda da sürer. Her kadın hikayelerini diğerlerinin yanında anlatır. Bütün bu hikayeler bazen onların bazen onları dinleyenlerin bakışlarının, bazen tarlalarda, bahçelerde çalışma ortamlarının, bazen de kocalarının görüntüleri üstünde dış ses olarak devam eder.

11'e 10 Kala'da sadece sesleri duyulan kadınların yerini bu kez çoğu kez sadece görüntüleri olan ama sesleri nadiren duyulan erkekler alır. Filmin erkeklerinin oyunun hazırlıkları sırasında orada bulunuşlarında ve kadınların bu yeni deneyimlerine ve başkalaşımlarına bakışlarında bir yabancı gibi, sanki başka bir dünyadan gelmişler ya da başka bir dünyaya bakıyorlarmış gibidirler.



Oyun (2005)

6.3 *Oyun*'da karnavallaşma ve gülme

Pelin Esmer'in *Oyun* filminin, Arslanköylü kadınların sergilemek istedikleri tiyatro oyununun hazırlanma sürecinde biraraya geldiklerindeki yaşam deneyimlerinin kayıtlarından oluşan anlatısında kadınlar bir yandan kendi gerçekliklerini bir kurmacanın içine yerleştirirken bir yandan da bu gerçekliği değiştirirler.

Bu sürece, esas olarak Bakhtin'in, artık günümüzde kaybolmuş olduğunu belirttiği karnavalla ilgili çözümlemeleriyle bakmaya çalışma niyetimizin nedeni öğelerinden birisi de eşik kronotopu olan karnavalın günümüzde küçük izler olarak da olsa bazı özellikleriyle görünebildiği anlarda yarattığı etkiyi ve onun *Oyun* içindeki varlığını, *Oyun*'la ilişkisini ortaya koyma çabasıdır.

Mihail Bakhtin, *Dostoyevski Poetikası'nın Sorunları* kitabında, karnaval ve edebiyatın karnavallaşması sorununu ele aldığı anda öncelikle karnaval tipindeki bütün muhtelif eğlencelerin toplamı olarak, ritüel tarzında bir gösteri anlamında karnavalın kendisinin edebi bir fenomen olmadığını söyler. Karnaval, kapsamlı ve karmaşık kitlesel eylemlerden bireysel karnaval jestlerine kadar somut, duyumsal bir simgesel biçimler dili geliştirmektedir. Ona göre bu dil, eksiksiz ve yeterli bir şekilde sözel bir dile, hele hele bir soyut kavramlar diline tercüme edilemez, ama somut duyumsal doğası ile ortak yönleri olan bir sanatsal imgeler diline belli ölçüde aktarılması mümkün olabilir (Bakhtin, 2004, s. 184).

Bakthin'in karnavalın edebiyat diline bu şekilde aktarılışını, edebiyatın karnavallaşması olarak adlandırmasındaki bakış açısıyla Pelin Esmer'in *Oyun*'una bakmayı sürdüreceğiz. Oyun'u "sinemasal bir karnavallaşmaya" açan şeyin *Kadının Feryadı*'nın seyirci önünde sergilendiği anda değil daha önceki hazırlık döneminde oyuncu kadınların hazırlık sırasındaki deneyimlerinde saklı olduğunu söyleyebiliriz.

Arslanköylü kadınların *Kadının Feryadı*'nın hazırlıkları sürecindeki bu deneyim anları Pelin Esmer'in *Oyun*'undaki karnavallaşma anlarıdır. Bakthin'in karnaval tanımında dikkati çektiği öğeleri bakacak olursak, karnaval, bir sahnesi olmayan ve icracılar ile izleyiciler arasında ayırım yapılmayan bir gösteridir. Karnavalda herkes etkin birer katılımcıdır. Karnaval izlenmez, hatta daha katı bir ifadeyle, icra bile edilmez. "Karnaval hayatı, alışıldık seyrinden çıkmış bir hayat olduğu için, bir ölçüde 'ters yüz edilmiş bir hayat'tır, 'dünyanın tersine çevrilmiş yüzü'dür" (2004, s. 184).



Oyun (2005)



Oyun (2005)

Bakhtin, on yedinci yüzyıldan itibaren halkın karnaval hayatının giderek zayıfladığını ve komünal icrayla olan bağlantısını neredeyse büsbütün yitirdiğini ve önemsizleşip karmaşıklığını kaybettiğini söylerken karnavalın belli öğelerinin, modern dönemlerde tiyatroların ve halka yönelik gösterilerin hayatında korunduğunu belirtmektedir (2004, s. 194).

Karnavala özgü dünya anlayışının bir çok kategorisi olmasına karşılık bütün kategorilerini sıralama yoluna gitmeden bir çerçeve çizip, *Oyun*'da eşik kronotopu kavramını takip ederek bu çerçeve içinden film boyunca karnavallaşma anları olarak tanımladığımız anlara bakacak olursak bu anların insanlar arasındaki toplumsal, hiyerarşik eşitsizlik biçimlerinin farkına varıldığı ve aşındırıldığı anlar olduğu görülecektir. Bu anlar, Bakhtin'in, "İnsanlar arasındaki bütün *mesafeler* askıya alınır ve özel bir karnaval kategorisi yürürlüğe girer : *insanlar arası özgür ve samimi temas*" biçiminde tanımladığı duruma benzer anlardır (2004, s. 184).

Bakhtin'in karnaval yaklaşımı kadar karnaval kategorilerinden birisi olarak tanımladığı karnavala özgü gülme hem sergilenen oyunun oyuncularındaki gerçek değişim sürecinde hem de *Oyun* filminin seyirciyle kurduğu ilişkide filmin seyircisinin de deneyimlediği gülme olmak üzere iki katmanlı bir etki yaratmaktadır.

Bakhtin, antik ritüel gülme pratiğinin daha yüksek bir şeye (bir tanrıya ya da bir otoriteye) yöneldiği gibi karnavala özgü gülmenin de benzer bir şekilde otoritelerin ve hakikatlerin değişimine, dünya düzenlerinin değişimine yöneldiğini belirtir. Ona göre “gülme, değişimin her iki kutbunu da kucaklar, tam da değişim süreciyle, bizatihi krizle ilgilidir” (2004, s. 189).

Oyun'un anlatısının en temel öğelerinden birisi olan kadınların gerçek hayat hikayeleri aslında her biri bir taraftan eşitsizliği, toplumsal cinsiyet ayrımını ve hiyerarşiyi besleyen bir otoritenin anlatımıdır. Gerek hayat hikayelerini anlatırken ve artık anlatıyor olabilmekle, gerekse bu hikayelerin oyunlaştırılma hazırlıkları sırasında geçirdikleri değişimin ayrılmaz bir parçası olarak, gündelik hayat pratikleri içindeki yaptıkları yorumlarda ve yaşantılarında sürekli karnavala özgü gülmenin nüveleri açığa çıkar.

Bu durum bazen, “Duygularım değişti bu tiyatroya girdim gireli. Çekinmez oldum.” “Çünkü duygularım değişti. Milletin ne dediği umurumda değil artık. Tiyatroya gittim gideli daha bir serbest oldum,” gibi değişim süreçleriyle ilgili diyaloglarda yansır. Bazen, “Benimki erkek tıraşı olacak, olacaksam erkek tam erkek olayım yani.” “Erkekliği çok istiyorum. Ne bileyim yani erkek kıyafetini

giydimmidi kendimi erkek hissediyorum, öyle.” “Beni diyorum Allah erkek yaratsa ne vardı?” “Tabii erkekleşiyorum alkolü aldım ya ben,” gibi eril söylemin tekrarı yoluyla bir tür parodi etkisi yaratan diyaloglarla birlikte gelen görüntülerle de örneklenir.



Oyun (2005)

Craig Brandist, *Bakhtin ve Çevresi* adlı incelemesinin *Gülme ve Eleştiri* adlı kısmında Bakhtin’in gülme anlayışının kaynakları olarak Simmel’in de adını anarak Henri Bergson’un yapıtı ve Cassirer’in yapıtını göstermektedir. Bu, *Oyun*’daki seyirciye de yansıyan gülme ögesinin işleyişi hakkında açıklayıcı bir ilişkilendirmedi.

Brandist, Bergson'un gülmenin temelde kolektif ve toplumsal doğasına vurgu yaptığını söyler ve Bergson'da gülmenin, belli bir beden, zihin ve karakter katılığının toplumun üyelerinin esnekliğini ve sosyallliğini en üst noktaya taşımak adına düzeltilmesinin yolunu açan toplumsal bir jest olduğunu belirtir. Brandist, Bakhtin'in bu analizinin, Simmel'in hayat ve 'nesnel kültür' ikilemi ile birleştiğinde önerdiği potansiyelle ilgilendiğini belirtir. Burada, "Gülme artık katılaşıp hayata zararlı hale gelmiş kirli bir kabukla kaplı tüm kültürün kolektif ıslahı haline gelmiştir." Brandist, Bakhtin'in yeniden işlediği şekliyle gülmenin, canlı, korkuyu giderici, her şeyi ters yüz edici doğasını Bergson'dan aldığını vurguladıktan sonra bu haliyle gülmenin bir söylemin hakikat iddialarını ve otoriterlik havasını aşındırarak mite karşı eleştirel boyutuna vurgu yapan bir perspektifle birleştirdiğini belirtir (Brandist, 2011, s. 192).

Oyun neredeyse her anın temel bir ögesi olarak tam da bu işlevi görür. Kadınların diyalogları kadar erkeklerin tepkilerinde de 'hayata karşı kirli bir kabukla kaplı nesnel kültür'ün' aşındırılmasını gözlemleriz. 'Lan. Kadının feryadı, böyle, erkeklere hiçbir şey yok mu?' 'Her şeyi bitirdiler sıra erkekliğe geldi,' gibi diyaloglarda ve oyundaki kendi temsilleriyle ilgili olarak 'Biz sahnede olanları yapmıyoruz ki' itirazları arasında yaşadıkları etkileşimin gülmeyi çağıran izleri yansır.



Oyun (2005)

Bakthin karnavallaşma sorununun doğru anlaşılabilmesi için önemli olan iki konuya dikkat çeker. Bunlardan birincisi, karnavala ilişkin doğru bir anlayışa ulaşabilmek için modern dönemlerin maskeli balo çizgisinde rastlanan aşırı basitleştirilmiş karnaval anlayışından vazgeçilmesi gerekir. Barındırdığı değişimden zevk alma ve neşeli görelilik ögesiyle birlikte insanı korkudan kurtaran bu dünya anlayışı, değişim düşmanı, verili bir toplumsal düzeni mutlaklaştırmaya çalışan, tek-yanlı ve kasvetli resmi ciddiyete karşıttır. İkinci sorun ise karnavallaşmanın mevcudiyetinin çok temel bir ortak zemin yaratmasına karşılık karnavallaşma bir kez bir türe nüfuz edip yapısını belli ölçüde belirlediğinde çeşitli akımlarca ve yaratış yöntemleriyle kullanılabilir, her akım ve her yaratıcı yöntem onu kendi tarzında yorumlar ve yeniler (Bakthin, 2004, s. 229-230).

Oyun'a bakış açımızdaki temel düşünceler, mekanları kırsalda, küçük bir köyde ve karakterleri köylü kadınlar olması nedeniyle ilk bakışta benzerlik kurulamayacak gibi gözüксе de modern hayatı ve kent yaşamını konu alan filmler için de geçerlidir. *Oyun*, modern hayatın ve kent yaşamının içinde de eşitsizliği ve hiyerarşiyi görünür hale getirecek, karnavallaşma ve gülme yoluyla onu askıya alacak anların yakalandığı ve kuşkusuz farklı sesleri olacak filmler için de geçerli bazı ipuçlarını sağlamaktadır. Pelin Esmer'in *Oyun*'u, benzer biçimde kendi yaratıcı yöntemi ve kendi tarzında yorumuyla bu anların kendine özgü sesini duyurmaktadır.

Oyun, belgesel ve kurmaca ayrımının dışında oluşan ve ama ikisinin kendine özgü bir karışımı içinde bir film yapma tarzının imkanlarını göstermektedir. *Oyun*, bu tarzın aynı zamanda -*Oyun*'da neredeyse hepsi toplumsal cinsiyet algısıyla ilgili olan-eşitlikçilikçi ve hiyerarşik yapıları aşındırıcı yönleriyle taşıdığı gizilgüçleri de göstermektedir. Bir kurmaca ya da bir belgesel olmayan filmler ve zaten aslında kendini tür kategorileri içine sokmaya imkan tanımayan filmler, ara alanda kendini, yönetmenini ve seyircisini eşikte bırakan filmler.

Elsaesser ve Hagener, *Film Kuramı, Duyular Yoluyla Bir Giriş* kitabında Ten ve Dokunma olarak Sinema konusuna değinirlerken dokunsal görsellik olarak, teni sadece bizim daha önce değinmiş olduğumuz filmin maddeselliğinin bir metaforu olarak ele almanın yanında ikinci bir yön olarak seyirci ve seyir pratikleri açısından da ele almaktadır. Bu ele alışı göre ten, ticari Hollywood sinemasının dışında üretilen filmlerin sirkülasyonunda da bir rol oynar. Bu tarz bir film, yerel yayından üniversite konferans salonuna kadar belirli izlenebilme olanaklarını takip eden farklı bir seyirci türüne dayanmaktadır. Bu tür bir seyir sürecinin, seyircilerin bizzat filmin 'teninin içine girmelerini' kolaylaştırdığı belirtilmektedir. Böyle bir sinema anlayışında çift taraflı bir süreci baz alan farklı tipteki bir temasın, seyirci ile film arasındaki bir transferin varlığı söz konusudur (2014, s. 230).

Pelin Esmer'in *Oyun* filmi yapımının üzerinden on yıl geçmesine karşın seyirciyle temasını bu tür bir sirkülasyon ve seyirle sürdürmeye devam etmektedir.⁴ Pelin Esmer *Oyun'u* kadınların sergiledikleri oyunun sonuyla bitirmez. Oyunun sonunda seyircilerle oyuncular ayıran sahne ortadan kalkar, oyun hep birlikte kutlanan bir şenlik, karnavala özgü bir an olarak devam etmektedir.



⁴ Bu temas, *Oyun'un* yapımından on yıl sonra da devam etmektedir. 8 Mart 2016 tarihinde Avanos Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü tarafından düzenlenen 8 Mart Emekçi Kadınlar Günü toplantısında yönetmen Pelin Esmer'in de katıldığı bir gösterimi yapılmıştır.



7 SONUÇ

Sinemanın gerçeklikle kurduğu ilişki ve bu ilişkinin biçimine göre belirlenen adlandırmalar sinema tarihinin başlangıcına gidecek kadar eskiyken, Louis Lumière, yapıtlarıyla belgesel filmleri, Georges Méliès ise sinemayı bütün sanatların bir karışımı olarak görerek, kurmaca filmlerin karmaşık dünyasını haber verdi. Bu isimler sinemanın gerçeklik ve seyirlik olarak iki yönlü eğiliminin ve sunduğu olanakların geniş bir alanının olduğu olgusunun daha 1900'lerden başladığını gösteren isimler oldular.

Bu çalışmada belgesel ve kurmaca arasında, gerçeklik ile seyirlik arasında saf olmayan ara bir alan olduğu ve bu alanın gerçekliğin belirttiği bir eşik alan olduğu öne sürülerek bir eşik düşüncesi geliştirilirken, sinemanın paradoksal bir sanat olduğu düşüncesi temel olarak alınmıştır.

Bu tartışmanın kökeninde olan ayırım, sinema sanatının klasikten moderne giden bir hat üzerinde gelişmesiyle, baştan beri modern olduğunu söyleyen ikili bakış açısıdır. Oysa buna karşılık üçüncü bir düşünce olarak sinema sanatının baştan beri paradoksal bir sanat olduğunu temel alan bir görüş etrafında yeni bir bakış açısı getirilmektedir.

Sinemanın paradoksal yapısı hem klasik hikaye anlatma mantığını hem de fikirlerin ışıkla yazılması anlamında sinematografik fikirler yaratan bir ilişkilendirme

operasyonları sanatı, duyumsanır düşünce biçimi olarak modern gücünü taşımasından kaynaklanır.

Çalışmamızda belgesel ve kurmacanın ötesinde bir gerçekliğin belirdiği bir sinemasal tarzın temel özelliklerini belirgin hale getirecek bir tartışmayı sürdürdük.

Çalışmamızın eşik alan düşüncesi ile sınırlı kalması paradoksalılık konusuna ayrıntılı bir girişin kapsanmamasına yol açmıştır. Bu sınırlılık, başlangıç, gelişme ve sonuç şeklindeki klasik anlatı yapısına sahip “büyük anlatıların” şemasının ve onun sonuçlarının incelenmesini dışarıda bırakmıştır.

Eşik kavramıyla çok çeşitli alanlarda bağlamı içinde kendine yer bulan bir kavram olarak karşılaşmaktayız. Çalışmamızda ele aldığımız sinemasal olarak eşik ve eşik alan ancak bu paradoksalılık içinde hayat bulmaktadır. Paradoksalılık onu eşikte tutan şeydir.

Eşik alandaki filmler hikaye anlatmayı reddetmeyen filmler olmakla birlikte klasik hikaye anlatma mantığı, temsili olayların mantıksal ardışıklığı burada yerini belirli bir son fikrinden uzak, olayların gelişimini ve karakterlerin hayatını belirsizliğe açan bir hikaye anlatma biçimine bırakır. Eşik alan bu anlamda belirli bir amaca yönelmemiştir ve büyük anlatıların şemasına yakınlıktan daha çok olumsuzdur.

Bu tarz filmlerin karakterleri ya gerçek yaşamdaki hayatlarıyla gerçek kişilerden ya da amatör veya “çok tanınmamış” oyuncularından oluşturulur. Mekanlar çoğunlukla gerçek mekanlardır.

İzleyici açısından eşik alan özdeşleşme ve yabancılaştırma dışı bir süreç izler. Eşik alan seyircinin karakterlerle özdeşleşmesinin farklı bir biçimini ortaya koyar. Bu durum izleyiciye karakterin tamamen dışında kalma veya karakterle tamamen özdeşleşmenin yerine belirli bir farkındalık içinde, karakterle, hem dışında kalma ve eleştirel bir tutum hem de ötekiyle bir empati kurma biçiminde ilişki geliştirme imkanı sağlamaktadır.

Çalışmamızda görülmektedir ki eşik alan tanımlaması, sinemanın gerçeklik arayışlarında sinema felsefe ilişkileri çerçevesinde tartışılmak üzere kendine uygun bir zemin bulmaktadır.

Çalışmamızda, önce fotoğrafı ele alarak ve daha sonra hareketli görüntü olarak fiziksel gerçeklikten kurtuluş anlamında çekim kombinasyonlarının taşıdığı çok anlamlılık ölçüsünde uyandırılan gerçekliğe doğru yönelerek, maddi durumların ve oluşların akışını kapsamaları anlamında eşik alanın içinde oluşan gerçeklik bağlamında, düşünen bir sinema hakkında sınırlı bir diyalog gerçekleştirdik.

Eşik kavramıyla yakınlıklar bölümünde, sinemasal eşik alandaki yakınlıklar konusunda sadece melezlenmeyle yakınlık çağrışımları ele alınmış olmakla birlikte benzer bir biçimde ele alınabilecek olumsuzluk, oluş, gibi kavramlarla da bağ kurularak yakınlıkların çoğaltılması gereğine karşın bir giriş yapılmamış olması konusu sınırlılıklarımızdan biri olarak gelecekteki çabaları bekliyor.

KAYNAKÇA

Armes, Roy (2011) *Sinema ve Gerçeklik: Tarihsel Bir İnceleme*. (Z. Özen Barkot, Çev.). İstanbul: Bağlam.

Bakhtin, Mikhail (2001) *Karnaval'dan Romana, Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar*. (Cem Soydemir, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Bakhtin, Mikhail (2004) *Dostoyevski Poetikasının Sorunları*. (Cem Soydemir, Çev.). İstanbul: Metis.

Brandist, Craig (2011) *Bakhtin ve Çevresi, Felsefe, Kültür ve Politika*. (Cem Soydemir, Çev.). Ankara: Doğu Batı.

Çiçekkoğlu, Feride (2007) *Vesikalı Şehir*. İstanbul: Metis.

Çiçekkoğlu, Feride (2012) Ses ve Zaman: 11'e 10 Kala. Umut Tümay Arslan (Ed.), *Bir Kapıdan Gireceksin; Türkiye Sineması Üzerine Denemeler* (s. 143-157). İstanbul: Metis.

Çiçekkoğlu, Feride (2015) *Şehrin İtirazı, Gezi Direnişi Öncesi İstanbul Filmlerinde İsyan Eşiği*. İstanbul: Metis.

Deleuze, Gilles (2005) *Bergsonculuk*. (Hakan Yücefer, Çev.). İstanbul: Otonom.

Dakovic Nevena (2011) Melez(leştirilmiş) Gerçeklik, Deniz Bayraktar (Ed.), *Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler-9. Sinema ve Gerçek*. (s.105-117). (Tuğba Doğan, Çev.). İstanbul: Bağlam.

Demoğlu, Elif (2014) *Düş ile Gerçek Arasında Sahte –Belgesel*. İstanbul: Doğu.

Elsaesser, Thomas., Hagener, Malte (2014) *Film Kuramı, Duyular Yoluyla Bir Giriş*. (B.Soner, B.Yıldırım, Çev.). Ankara: Dipnot.

Gönen, Metin (2008) *Paradoksal Sanat Sinema*. İstanbul:Versus

Kirel, Serpil. *Pelin Esmer'in "Oyun" Belgeseli Çerçevesinde Kadın Deneyimlerinin Aktarılmasında Belgesel Filmin Yeri*. Erişim tarihi:15.Ağustos.2015, http://www.ilefarsiv.com/ki/gorsel/dosya/1306411759ki_03.pdf.

Kolker, Robert (2006) *Film, Biçim, Kültür*. Ertan Yılmaz (Ed.). Ankara : De ki.

Kolker, Robert (2010) *Değişen Bakış, Çağdaş Uluslararası Sinema*. (Ertan Yılmaz, Çev.). Ankara: De ki.

Kovacs, Andras Balint (2010) *Modernizmi Seyretmek:Avrupa Sanat Sineması,1950-1980*. (Ertan Yılmaz, Çev.). Ankara: De ki.

Kracauer, Siegfried (2011) *Kitle Süsü*. (Orhan Kılıç, Çev.). İstanbul: Metis.

Kracauer, Siegfried (2015) *Film Teorisi, Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu*. (Özge Çelik, Çev.). İstanbul: Metis.

Laplantine, François., Alexis, Nouss (2010) *Metisaj, Melezlenme*. (S.Türker Terlemez, Çev.). Ankara: Epos.

- MacBean, James Roy (2006) *Sinema ve Devrim*. (Ertan Yılmaz, Çev.). İstanbul: Kabalcı.
- MacCabe, Colin (2010) *Godard: Sanatçının Yetmiş Yaşında Bir Portresi*. (Ertan Yılmaz, Çev.). Ankara: Dipnot.
- Düzgün, Gülhan., Okur, Yamaç (2006) *Sosyolojiyi görsel olarak anlatmanın yolunu arıyordum*. Pelin Esmer’le söyleşi. S. 143-162. Mithat Alam Film Merkezi, Söyleşi, Panel ve Sunum Yıllığı. İstanbul: Boğaziçi.
- Rancière, Jacques (2015) *Özgürleşen Seyirci*. (E.Burak Şaman, Çev.). İstanbul: Metis.
- Rancière, Jacques (2014) *Estetiğin Huzursuzluğu, Sanat Rejimi ve Politika*. (A. Ufuk Kılıç, Çev.). İstanbul: Metis.
- Sancak, Ayşe (2011) Pelin Esmer’in Köydeki “Gerçek”liği ve Televizyon Yayınlarının Şehirdeki “Oyun”u. Deniz Bayraktar (Ed.), *Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler*. (s. 165-176). İstanbul: Bağlam.
- Simmel, Georg (2009) *Bireysellik ve Kültür*. (Tuncay Birkan, Çev.). İstanbul: Metis.
- Sterritt, David (2013) *Jean-Luc Godard*. (Selim Özgül, Çev.). İstanbul: Agora.
- Suner, Asuman (2006) *Hayalet Ev, Yeni Türk Sinemasında Aidiyet, Kimlik ve Bellek*. İstanbul: Metis.
- www.fibhaber.comhttp://www.fibhaber.com/ozel-haber/avanos-ta-pelin-esmer-ile-soylesi_ve-emekci-kadinlar-gunune-yogun-ilgi-h47722.html

Filmler

- Esmer, Pelin (Yönetmen) (2002) *Koleksiyoncu*. [Film]. Sinefilm.
- Esmer, Pelin (Yönetmen) (2005) *Oyun*. [Film]. Sinefilm.
- Esmer, Pelin (Yönetmen) (2009) *11’e 10 Kala*. [Film] Sinefilm.
- Godard, Jean -Luc (Yönetmen) (1965) *Alphaville*. [Film].
- Godard, Jean-Luc (Yönetmen) (1967) *2 ou 3 Choses Que Je Sais d’Elle / Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey*. [Film].
- Godard, Jean-Luc (Yönetmen) (1967) *Weekend / Hafta Sonu*. Film].