

# Yeniden Üretimin Nesnesi Olarak Zaman ve Mekân Sinema



*“Bir zamanlar içkicilerimizin ve büyük kentlerdeki caddelerin, bürolarımızın ve möb-  
leli odalarımızın, tren istasyonlarımızın ve fabrikalarımızın arasında umutsuzca hapsol-  
muş gibiydik. Daha sonra sinema geldi ve zindandan oluşma bu dünyayı saniyenin onda  
biri uzunluğundaki zaman parçacıklarının dinamitiyle paramparça etti; şimdi bu dünya-  
nın geniş bir alana yayılmış yıkıntıları arasında serüvenli yolculuklara çıkmaktayız.”*

## Sinemanın Tarihöncesi

Hareketli görüntülerin büyük boy perdede bir anlatı oluşturacak biçimde ardarda gösterilme-  
si, yüzyıllardır bilinen bir uygulamaydı. Asya'dan  
çıkarak dünyanın çeşitli yerlerine dağılan gölge  
oyunu, bizde de Hacıvat Karagöz'le gelenekselleş-  
miştir. Avrupa'da ise sinemanın tarihöncesinde  
ışık kullanılarak yapılan ilk gösteri, modern öncesi  
Hollanda'da ortaya çıkmıştır. 17. yüzyıl ortaların-  
da, yansıtıcı bir yüzey üzerine yapılan resimler bir  
mercek yardımıyla duvara aktarıldı. Güneşin ya  
da mum ışığının kullanıldığı düzenek, birkaç yıl  
içinde görüntünün, merceğin ve ışık kaynağının  
birlikte bulunduğu taşınabilir bir aygıtla dönüştü  
ve *Sihirli Fener* (Magic Latern) olarak anılmaya  
başlandı. Sihirli Fener kullanılarak düzenlenen en  
ünlü gösteri Robertson takma adıyla bilinen, Bel-  
çikalı Etienne Gaspar Robert'inkiydi. İlk defa Pa-  
ris'te izleyici önüne çıkan *Fantasmagori*'de [1798]  
ışık geçiren, mat bir perdeye arkadan yansıtılan  
görüntüler, seyircilere korkulu dakikalar geçirti-  
yordu. İskeletlerin, cinlerin, öcülerin karanlığın  
içinden fırladığı görüntülerdeki netlik bir mercekle  
yardımıyla sağlanırken, çözünürlük kalitesi bir ör-  
tücü kullanılarak iyileştirilmeye çalışılmıştı. İzle-  
yen yıllarda, Sihirli Fener'in iki ve üç mercekli çe-  
şitleri, yolculuk sahneleri, sanat eserleri, popüler  
bilim konularını içeren karmaşık anlatılarda bir  
görüntüden diğerine geçişin kesintisiz olması-  
nı sağlamıştı. Öte yandan bu geçişin  
bir hareketi betimler hale gelebil-  
mesi için gereken teknik altyapı



**W**ALTER BENJAMİN'in  
“Tekniğin Olanaklarıyla  
Yeniden Üretilebildiği  
Çağda Sanat Yapıtı” adlı  
denemesi, görsel sanatlar  
alanında üzerinde en çok konuşulan yapı-  
tlardan biri olmuştur. Fotoğraf ve sine-  
manın icadı ve yaygınlaşmasıyla birlikte  
geleneksel görsel sanatların geçirdiği  
sarsıntı ve hatta yıkım, Benjamin'e göre  
yeni bir dünya düzeninde sanatın üstle-  
neceği yeni rolün saptanması için kaçını-  
lmaz bir fırsattı. Her ne kadar 1990'lar,  
Benjamin'in imgeleminde yaşayan dün-  
yadan oldukça farklı bir biçim almış da  
olsa, yarım yüzyılı aşkın bir süre önce  
kaleme dökülmüş olan düşünceleri hala  
güncelliğini koruyor.

Tarih içinde uygarlığın evrimi ile  
birlikte, insanın içinde yaşadığı evreni  
algılayış biçimi de değişime uğradı. Bi-  
limsel gelişmelerin yanında özellikle san-  
at alanındaki değişim bunun en somut  
örneğidir. Bugün artık ne bir Sinan ca-  
misinin içine girdiğimizde, ne bir  
Rembrandt tablosu karşısında, ne de bir  
Beethoven sonatını dinlerkenki duyuşsal  
algımız, sanat yapıtının çağdaşı olan sa-  
natseverin algısıyla aynıdır. Yapıt ve dö-  
nemi hakkında birçok şey bilmemize ve  
hatta içinde bulunduğu koşulları yeni-  
den yaratabilme olanağına sahip olma-

mıza rağmen aynı duyuşsal algıyı ve dola-  
yısıyla da duyuşlanımı yaşayabilmemiz  
bir süredir olanaklı değil. Bu geriye dö-  
nüşü olmayan köktenci değişimin  
kaynağı, fotoğraf ve sinemanın icadın-  
dan bu yana geçen yüzyılın, herşeyi  
(maddeyi, mekânı, zamanı) yeniden üre-  
tilebilir kılmış olmasında yatar. Bunun  
anlamı, örneğin saniyenin inanılmaz kü-  
çük bir parçası boyunca var olan,  
mikroskopik ölçülerdeki bir nesnenin  
kaydedilerek, kuramsal olarak, istenirse  
sonsuz kere üretilerek, sonsuza dek sak-  
lanabileceğidir. Yani artık sanat eseri  
gerçek anlamda ölümsüzlüğe erişmiş,  
ama bedelini, bir zamanlar karşısındaki  
insanı önünde eğilmeye mecbur bırakan  
kutsal biriciklik niteliğini yitirerek öde-  
miştir.

## Zaman ve Mekânda “Biricik Olma”

Benjamin, sanat yapıtının biriciklik  
özellikliğini (Aura), şimdi ve buradallığı ola-  
rak tanımlar. Başka bir deyişle, özel bir  
nesne ile aynı mekânı bir süre için pay-  
laşabilmektir o nesneyi “hakiki” kılan.  
Oysa günümüzde, her gün her yerde de-  
falarca gözümüze takılan -ve başka bir  
sürü görsel nesneden bu anlamda hiçbir



Üç mercekli Sihirli Fener



farkı olmayan- Mona Lisa'yı müzede gidip görmek bize resim hakkında yeni ne ifade edebilir? Nitekim, çoğumuz ünlü sanat yapıtları karşısında hissetmemiz gerekeni hissedemiyor olmanın utancını yaşarız içten içe.

Fotoğrafın icadı ile başlayan biricikliğin yok olma sürecinde en büyük pay sahibi, yok olmanın sınırlarını sanat alanının dışına taşıyan sinemadır. Çünkü kamera, en eşine rastlanmaz güzellikteki olayı ölümsüzleştirirken -yani kaydederken-, o an orada bulunma ayrıcalığına sahip olma duygusunu hiçe saymış olur. Ve dolayısıyla da, insanın, herhangi bir ana ve yere ait özelliğin bir başka an ve yere ait olan özellikten üstün olduğunu düşünmesini gerektirecek neden büyük ölçüde ortadan kalkar. Burada önemli olan, başkalarıyla paylaşmak zorunda olmanın verdiği benzerlik duygusu kadar, aynı olaya daha önce birçok kez tanıklık etmenin verdiği sıradanlık duygusudur da. Sözgelimi, güneş tutulmasının bizim için artık eskisi kadar ilgi çekici olmamasının nedeni, konuyla ilgili görüntüleri milyonlarca insanın televizyonlarından canlı izleyebilecek olmasının yanı sıra, daha önce birçok kere fotoğraf ya da filmlerde bu görüntülerin benzerlerine rastlamış olmamızdır.

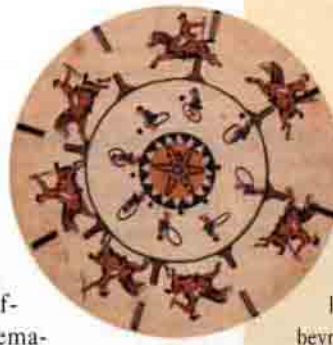
Öte yandan, biricikliğin yok olma sürecinin başka bir yorumu da olasıdır. Benjamin, sanat yapıtının çoğaltılarak kitlelere dağılıyor olmasını, yüzyıllardır belli bir azınlığın ayrıcalığı durumundaki sanatın demokratikleşmesi olarak değerlendirir. "Sinemanın toplumsal önemini, en olumlu yönüyle bile ve özellikle bu önem çerçevesinde, bu yıkıcı ve arındırıcı yönü [kitleleşmiş ve güncelleşmiş geleneksel sanat yapıtının geçirdiği sarsıntı ve bunun sonucunda insanlığın kendini yenileme fırsatını yakalaması] göz önünde tutmaksızın düşü-

nebilmek olanaksızdır." Nitekim 20. yüzyılın birçok avant-garde sanat akımı, (Kübizm fotoğraf-tan, Dadaizm sinemadan etkilenir) bu sarsıntının yol açtığı çatlaklardan bitivermiştir.

Demokratikleşmenin sanat alanının ötesindeki bir anlamı da bugün fazla su katılmış bir kavram olmakla beraber, en iyi haber alma ve bilgiye erişebilme özgürlüğü olarak tanımlanabilir. Ay'a ilk insan ayağının basması yalnızca Neil Armstrong'a ait kalabilecek bir deneyim olamazdı; bu, bir anlamda insanlığın zaferydi ve bütün dünya insanlarınca paylaşılmalıydı. Armstrong'un yaşadıklarının biricikliği ortadan kalkmışsa da, görsel anlamda bu olayın paylaşımı izleyenlere yepyeni ufuklar açmış ve açmaya devam ediyor olmalı.

## Mekanik Bir Göz Sinema

Bizim bulunmadığımız yerlerde bizim adımıza gözcülük yapmak, kameranın "marifet"lerinden yalnızca biri. Benjamin'e göre, "Sinema, dağarcığından yakın çekimler yaparak, tanış olduğumuz nesnelerin gizli yanlarını vurgulayarak, kameranın dahice yönetimiyle sıradan ortamları irdeleyerek, yaşamımızı yöneten zorunluluklara ilişkin bilgileri artırdığı gibi, bize daha önce hiç düşünülmemiş dev bir devinim alanı da sağlar!". Bu söylenenlerin iki farklı boyutu vardır. Birincisi nesnelerin ve olayların, insan gözüne görünmeyen ve ancak kameranın mekanik gözünün algılayabileceği kendilerine özgü bir gerçekliğe sa-

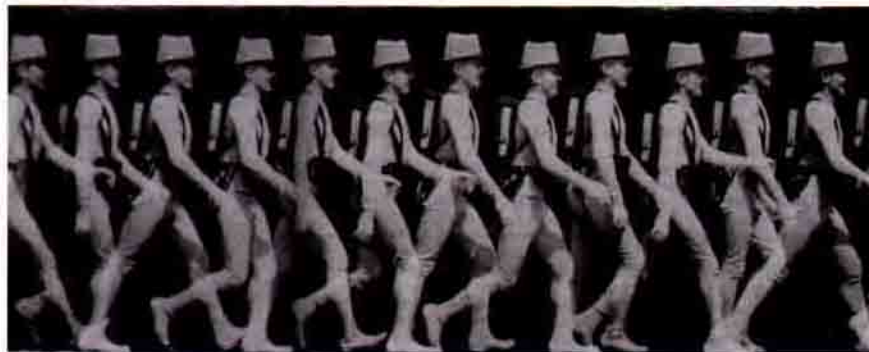


Fenakistiskop diski, 1833.

henüz yetersizdi. Bunun için öncelikle görsel algının mekanizmasına ilişkin bilimsel çalışmaların sonuçlarını beklemek gerekmekteydi. 1820'lerde Peter Mark Röget'in öncülük ettiği birtakım bilimsel araştırmalar, beynin gözden gelen görüntü iletilerini, gözün kaydettiğinden saniyenin bir kesiti kadar daha fazla sakladığını ortaya çıkardı. *Günde binlerce defa gözümüzü kırpmıyor olmamıza karşın, göz kapagımızın algılamakta olduğumuz görüntünün kesilmesine neden olmaması bu olguya açıklanır. Buna göre beyin, kırpmaya öncesi görüntüyü kaydeder ve göz açılıncaya dek bize "gösterir."* Bu olgu aynı zamanda filmin konusu olan olayla, aynı olayın filme çekilmiş halini algılamamızdaki farklılığı ortadan kaldırır. *Çünkü filme alınan olay, aslında olayın kendisi değil, örtücünün açık kaldığı süre boyunca (yaklaşık 1/50 saniye) oluşan görüntünün, bir saniyede 24 defa kaydedilmesidir. Böylece devinim halindeki bir nesnenin hareketinin 1 saniyelik bölümü 24 ayrı fotoğraf olarak filme geçmiştir olur. Öte yandan bu, geçen zamanın yarısı bile değildir (24/50) ve aslında o bir saniyenin çekilen karelerin arasında kalan 26/50'lik bölümü kaydedilmemiştir. Dolayısıyla bir film gösterildiğinde, her karenin gösterdiği fotoğrafı olduğundan birazcık daha uzun bir süre tutarak bir sonrakine ekleyen beynimiz, aradaki boşlukları yakalama fırsatını bulamaz. Yani, aslında bir film izlenirken geçen zamanın yarısından çoğu boş bir perdeye bakarak geçirilmiş olur. Böylece biz - - - - - olarak, - - - - - olarak algılamış oluruz. Bu arada beynimiz bir yandan da birbirinden kopuk olarak elde edilmiş olan görüntü kayıtlarını gerçek yaşamda nasıl olması gerekiyorsa, ona göre birleştirip akıcı bir bütün elde etmeye çalışmaktadır. çünkü beyin mantıksızlıklara tahammülü yoktur. Adını koymak gerekirse, film bir optik yanılsamadır. Gözün yanılsamalara kanıyor olması, birtakım insanları bundan para kazanma yolları aramaya itti. John Ayrton iki yüzünde farklı resimler bulunan dairesel bir karton çekildiğinde kartonun dönmesini sağlayacak biçimde iki yanına ip bağladı. Çevrildiğinde iki resmin birbiriyle üstüste bindiği (örneğin papağan ve kafes birleşerek kafeste bir papağana dönüşür) bu oyuncuğuna Tomatrop adını verdi [1826]. Joseph Antoine Ferdinand Plateau'nun oyuncuğı ise merkezden dışı doğru doğrusal yankları olan bir dairenin üzerindeki birbirini izleyen çizimlerin, oyuncak ayna karşısında döndürüldüğünde, yankılardan hareket hissini vermelerini sağladı. Fenakistiskop'un [1832] önemi, gözün her çizim üzerinde kısa bir süre dinlenmesine fırsat vererek, beynin sürekliliği oluşturabilmesini sağlayan yankılar düzeneğinin ilk defa uygulanmış olmasındadır. Plateau aynı zamanda 16 resim/saniye'nin hareketin algılanması*



Fenakistiskop



Marey'nin 1882'de gerçekleştirdiği deneylerden bazılarını ordu destekliyordu. İstedikleri ise, bir askerin uzun süre, belli bir hızda ve yorulmadan yürümesinin yollarının araştırılmasıydı.



için optimal bir oran olduğunu da keşfetmişti. Aynı dönemde Almanya'da Simon Ritter von Stampfer Fenakistiskop'a benzeyen Stroboskop'u [1832], Amerika'da William George Horner, değişebilir resim şeritleri kullanan ve üzerinde yarıklar olan bir kasnaktan oluşan Zoetrop'u piyasaya sürdü [1834]. Daha sonraları Baron Franz von Uchatius stroboskopik oyuncaklarla Sihirli



Fener'i birleştirerek, bir fenerden diğerine geçildiğinde hareket hissinin oluşacağı birkaç fenerlik düzenekler kurdu. Çok sonraları, bunun tek bir Sihirli Fener'e dairesel bir görüntü kartonunun takıldığı çeşidi piyasaya çıkacaktı [1893]. Zoetrop'un aynalı olarak tanımlanabilecek Praksinoskop'u bulan Fransız Emile Reyraud, daha sonraları [1870'ler] büyüyen ilgi karşısında aletin gösterim tipi üzerinde uğraşmaya koyuldu. Böylece bir yansıtıcı ve bir mercekle kullanarak, çizimlerden elde edilen hareket yansımasının ilk kez büyük ekranda halka sunulduğu Théâtre Optique'i açtı. 15 dakika kadar sürebilen ve 700 çizimden oluşan anlatılan bir film şeridi gibi kağıt şeritlere çizilen resimlerden elde etti. Ancak 1900'de ilk kez halka açılan Théâtre Optique, çok kısa bir zaman içinde sinemanın rekabetiyle karşılaşacak ve tarihe gömülecektir. Optik oyuncaklar döneminden günümüze ulaşan en önemli miras, on yıllar sonra benzeri işlevleri yüklenecek olan aletlere ve işlemlere o yıllarda olduğu gibi Latince ve Yunanca isimlerin verilecek olmasıdır: teknikor, sinemaskop, televizyon, stereofonik, video, vb. Sinema öncesi dönemin gelişmelerine sahne olan diğer bir alan fotoğraf olmuştur. Önce Araplarda görülen, ardından Rönesans'ta yaygın bir biçimde kullanılmaya başlanan Camera Obscura'da (Karanlık Oda) elde edilen görüntüyü kaydetmeyi bulanık ve geçici bir süre için de olsa ilk kez Fransız Nicéphore Niépce başarmıştı [1816]. William Henry Fox Talbot'un fotografik negatif arayış çabaları sürerken, Louis-Jacques-Mandé Daguerre ilk net ve kalıcı görüntüyü gümüş kaplı bakır plakaya aktardı. Çok geçmeden tecimselleşen Daguerrotip fotoğraflar için, modelin önceleri 15 dakika kadar hareketsiz durması gerekiyor idiyse de, bu süre iki yıl içinde 3 dakikaya, izleyen 30 yıl içinde de örtücünün bulunuşu ve fotoğraf kimyasındaki gelişmelere bağlı olarak saliseler düzeyine inmişti. Işıklama süresindeki bu gelişmeyi ilk olarak hakkını vererek kullanan, Amerika'da yaşayan gezgin fotoğ-



hip olduğudur. "Bir gözüm ben. Mekanik bir göz. Ben, maki-ne, size ancak benim görebileceğim bir dünyayı açıyorum. Kendimi bugün de, bundan sonra da insana özgü o hareketsizlikten kurtarıyorum... Karmakarışık hareketler, en karmaşık bireşimler içinde hareketleri sırayla kaydederek dönen benim: Makine. Zaman ve yer sınırlamalarından kurtulmuşum; evrenin her noktasını, bütün noktalarını, nerede olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum, dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur." (Dziga Vertov, 1923). İkinci boyut ise bu mekanik gözün, mekândaki konumunun değişmesi durumunda, her defasında yeni bir gerçekliği kaydediyor olmasıdır.

Büyütücü çekimin, maddelerin yeni yapısal oluşumlarını ortaya çıkarması ve ağır çekimin, hızlı çekimlerin ağırlaştırılmış görünüşlerinden öte, kendine özgü bir hareketi, akışı ve ritmi olması, Benjamin'in sözünü ettiği devinim alanını oluşturan kameraya ilişkin gizilgüçtür. Her büyütme yeni bir yapı, her oynatılma hızı yeni bir ağır çekim olacak-

Bilinen en eski film parçası 1893 tarihinden kalmadır. Edison'un çalışanlarından Fred Ott'un hapsirması.



tır. Öte yandan kameranın ele aldığı konuyu, farklı bakış açılarından yakaladığında farklı gerçeklikler kaydediyor olması, Küçük Prens'teki fil yutmuş yılanın yandan bakıldığında şapkaya benzemesi gibidir. Oysa aynı yılan yukarıdan Satürn'e, önden iç içe iki topa benzer. Gerçekliğin böyle kolayca değişime uğratılabiliyor olması, Avrupa görsel sanatlarına Rönesans'tan bu yana hükmetmiş olan perspektifin sorgulanmasını da beraberinde getirmiştir. Bir nesneye ya da olaya en doğru bakış açısından artık söz edilemez. Olsa olsa duruma göre daha doğru olabilecek bakış açıları vardır. Benjamin'in devinim alanına, yer ve zaman sınırlamalarından kurtulmuş olan Vertov'un mekanik gözünün özgür hareketi eklenince, sinemanın teknik olanaklarının sınırsızlığı ortaya çıkar. Bu gizilgücü kullanmayı bilen bir göz için sinema, keşfedilmeyi bekleyen bir dünyanın kapılarını açar.

## Hangi Gerçeklik?

Sinema tarihçilerine göre, sinemanın iki defa icat edilmiş olduğu söylenebilir. Bu icatlardan ilki, Lumière kardeşlerin halka açık sinema gösterilerinin yer aldığı ilk salonu açmalarıyla simgeleşen, teknik anlamda film çekimi ve gösteriminin olanaklı hale gelmesidir. O günün koşullarında bunun anlamı, birkaç dakika süren siyah-beyaz, sessiz filmlerin elle çevrilen bir alet kullanılarak gösterilmesi demektir. Normal karşılanması gereken bu yetersizliklerin yanında, ilk filmlerin bazılarında göze çarpan estetik öğeler sinemanın daha ilk günden "sanat olma" belirtileri verdiği biçiminde yorumlanır. Bu ilk filmler konularını basit gündelik olaylardan alır: işçilerin fabrikayı terkedişi, bir bebeğin yemek yemesi, bir trenin istasyona gelişi, yaramaz bir çocuğun bahçıvanın ıslanmasına neden olması, vb. Hepsi ilk gösterimde yer alan bu Lumière filmleri geleceğe ilişkin ipuçları verir. Öncelikle kompozisyon titizlikle ele alınmış, çerçevenin sağ ve sol kenarlarına dikkat edilerek simetrik bir denge sağlanmış ve ön plan ile perspektif veren arka plan arasındaki gidiş-gelişler düşünülmüştür. Daha da önemlisi, konu edilen olaylar kısa öyküler biçiminde işlenmiştir: Lumière filmlerinde kamera daha olay başlamadan sahneyi görüntülemeye başlar; ardından



olay gerçekleşir; kamera olay sona erdikten, hareket bittikten sonra terkeder sahneyi. Aslında Avrupa sanat geleneğini bilen biri için kompozisyon ve anlatıma ilişkin bu ayrıntılar şartırcı değildir. Çünkü biri resmin (ve dolayısıyla fotoğraf), diğeri edebiyatın uzantıdır. Nitekim, birçok sinema tarihçisine göre sinema uzunca bir süre başka sanat dallarının teknik yöntemlerini ve estetik ölçütlerini kullanmak zorunda kalmıştır. Sinemanın, bileğinin hakkıyla bir sanat dalı olarak ortaya çıkması, ancak kendine özgü teknik ve estetik olanakların icadıyla olmuştur.

Klasik sinema tarihine göre, sinemanın ikinci defa icadı, gizilgücünün bir "anlatı sanatı" olarak anlaşılmasıyla gerçekleşti. Böylece film, başlangıcı, gelişme kısmı ve sonu olan, kahramanların başı çektiği, yeri ve zamanı tanımlı bir hikâye anlatmaya başladı. Daha doğrusu, kendine özgü tekniğini kullanarak anlatabilmeye başladı. Yer ve zamanda, bu tekniğin getirdiği bir takım kopukluklar, geçişler, atlamalar oluyorsa da sonuçta elde edilen bir bütündür ve parçaların hepsi bu bütüne hizmet ediyordu.

Yapılan bu tanım, aslında bize hiç de yabancı değil. Nitekim ortaya çıktığı ilk günlerden bu yana, yaygın olarak bilinen ve egemen endüstrinin kullandığı biçimiyle, bir anlatı olarak sinema çok da değişikliğe uğramadı. Bugünün "macera" filmiyle, 1910'ların bir İtalyan büyük tarihi yapıma ya da herhangi dönemdeki bir Western filmi arasında bu anlamda bir farklılık gözlemlenmez. Kuşkusuz her alanda olduğu gibi anlatı tekniğinde de inanılmaz gelişmeler olmuştur. Ama işin temelinde yatan, filmin mantıklı bir zaman akışına sahip olması, içinde geçtiği mekânların algılanabilir ve anlaşılır olması, oyuncuroların diğerlerinden farklı bir konumda olmaları gibi değişmez ilkeler büyük ölçüde bütün tecimsel filmler için geçerliğini korumuştur.

Sinemanın, kazandığı anlatı sanatı biçimini borçlu olduğu birkaç yönetmenin belki de en önemlisi Amerikalı David Wark Griffith'tir. Tarihsel bir zincirin son halkası olan Griffith, aslında teknik anlamda sinemasal kurgulamanın evrimi olarak adlandırılacak bu değişim sürecine, sinema diline kattığı yeni öğelerle katkıda bulunur. Zaman içinde geri gidişleri (flash-back), nesnel anlatım ile öznel anlatımın çatışmasını



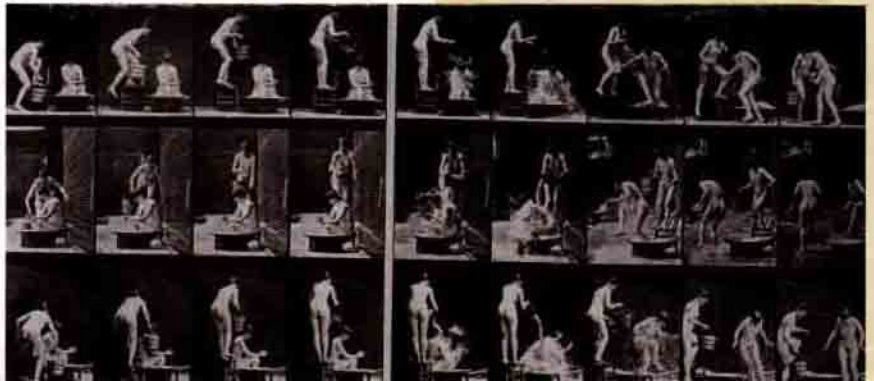
*Lumière'lerin ilk gösterdiği filmler: "Lumière Fabrikası'ndan Çıkan İşçiler" ve "Sulayanın Sulanısı".*



(bir içeriden, ardından dışardan ya da bir kaçanın ardından kovalayanın açısından göstermek gibi), flu tekniğini (arkaplanın öndeki figüre göre flu kalması) ve kuşot kurguyu (birbirinden bağımsız öykülerin iç içe anlatılması) filmlerinde ilk kez Griffith kullanmıştır. Bütün bu kurgu tekniklerinin ortak özelliği, hepsinin sinemanın gerçek yaşamdakinden farklı, kendine özgü bir zaman ve mekân kurgusunu oluşturmak için kullanılıyor olmasıdır. Sinema zamanında bir saat, gerçek zaman olarak yüzyıllara karşılık gelebileceği gibi, saniyeler içinde gerçekleşen tek bir olayın kapladığı bir genişlemeye de karşılık gelebilir.

Filmin iç zamanını istediği gibi hızlandırıp yavaşlatabilme olanağı, yönetmeni ister istemez kendi gerçekliğini oluşturma şansı ve zorunluluğuyla karşı karşıya bırakır. Bu gerçeklik, daha önce sözü edilen, kameranın nesne ya da olaya bakış açısına göre şekil alan gerçeklikten farklıdır. Çekim sırasında elde

*Muybridge'nin insan hareketine ilişkin gerçekleştirdiği sayısız denemelerden biri, 1887.*



rafçı ve mucit Edward Muybridge olmuştu. Bir demiryolu zengini, at yarışı meraklısı Leland Stanford, atların dötrnalı koşarken, kısa bir süre için dört ayağının birden yerden kesildiğine dair iddiaya girmişti. Bu sorunu görüntüleyerek çözüme kavuşturması için de Muybridge'i tuttu. 6 yıl süren çalışmalar sonunda 1878'de başarıya ulaştı. Koşu pisti üzerine 12 fotoğraf makinesi

yerleştiren Muybridge, herbirinin deklanşörünü, atın bacalarının yüksekliğinde piste gerdiği iplere bağlamıştı. Sonuçta Stanford 25 000 dolarlık iddiayı kazanmıştı, ama bu ona 100 000 dolara mal olmuştu! Muybridge çalışmalarını daha sonra da sürdürdü ve makine sayısını 24'e çıkartıp, elektronik deklanşör ve daha duyarlı filmler kullanmaya başladı. Ardından, üretiklerini satabilmek amacıyla Fenakistikop'un toplu gösterilere uyarlanmış tipi olduğu söylenebilecek *Zoopraksiskop'u* geliştirdi. Ancak fotoğraflarını doğrudan göstermek yerine, onlardan çizimler elde edilerek hareketin gerçek yaşamdakine olabildiğince benzemesiyle yerinmek zorunda kaldı. Bu arada Fransa'da bir fizyolog Etienne-Jules Marey, hayvanların, özellikle de kuşların hareketlerine duyduğu ilgiyi somutlaştırmak amacıyla Pierre-Jules-César Janssen adlı bir astronomun kullandığı "fotografik tabanca"yı kendi alanına uyguladı. Bu aletin özelliği, dönen bir dairesel oğenin örtüsü işlevini görmesiydi. *Kronofotografik makine* Marey'ye aynı cam plakanın üzerine üstüste ışıklandırma olanağı sağlamıştı [1882]. George Eastman'ın jelatin plaka ya da cam yerine jelatin kaplı duyarlı kağıdı [1885], ardından da selüloid filmi [1889] piyasaya sürmesi Marey'nin ilgisini çekti. Makara filme göre düzenine yeniden gözden geçiren doktor sonunda her kareyi durdurup ışıkladıktan sonra bir diğerine geçen bir yöntemi kullanmaya başladı. Hareketli görüntünün yaratılmasının eşliğine gelip duran Marey, bilimi eğlence dünyasına tercih etmiş ve daha ileriye gitmemeyi yeğlemiştir. Bunun yanında Marey'nin deneyimleri başkalarının elinde değerlendirildi. 1889 yılında Fransa'da bulunan Thomas Alva Edison, Marey'yi ziyaret eder ve makara film mekanizmasını gözlemler. Aslında, ünlü bir mucit ve işadamı olan Edison'un film işine gir-





Edison'un kurduğu, dünyanın ilk sinema stüdyolarından "Black Maria" ve bir kinetoskopun iç mekanığı.

mesinin nedeni, yeni buluşu olan fonografin (ses kayıt ve dinleme aleti) yanına eşlik olarak görüntü katmaktı. Nitekim ilk denemelerinde, görüntüyü fotoğrafta kullandığı teknik olan balmumu-na kaydetmeyi dendi. Başarısızlığa uğrayınca başkalarının tekniklerinden yararlanmaya karar verdi. Kısa bir süre sonra, Edison'un yanında çalışanlardan William Kennedy Laurie Dickson film kaydetmek için *Kinetograf* ve film bakmak için *Kinetoskop* aletlerini icat etti. Edison'un makinelerinin en önemli özelliği, film hareketini kontrol edilmesi amacıyla düzenli aralıklarla filmin kenarına açılmış olan deliklerdi. Bu yenilik daha sonra Lumière kardeşlerin kullanacağı makinede de görülecekti. Öte yandan, Edison'un iki büyük taktik yanışı, onu sinemanın ilk toplu gösterimini gerçekleştirmekten alıkoymuştu. Bu yanışlardan ilki, film kayıt makinesinin elektrikle çalışacak şekilde tasarlamasında ısrar etmesiydi. Bu yüzden makine, stüdyonun dışına çıkamamış ve yapılan filmlerin konuları sınırlı kalmıştır. Edison'un ikinci yanışı ise, filmi bir toplu gösteri aracı olarak değil de, küçük aletlerde kişilerin kendi başlarına seyredecekleri bireysel bir eğlence olarak görmüş olmasıdır. Bu aşamada işadımı kimliği ön plana çıkmış ve toplu gösterilerin para getirmeyeceği inancı onu Kinetoskop dükkanları açmaya itmiştir. 1895 yılının farklı zamanlarında Fransız Lumière kardeşler, Paris'te çeşitli kesimlere *Sinematograf* adını verdikleri aletleriyle film gösterileri düzenlediler. Hem film çekiminde, hem de gösteriminde kullandıkları aletlerinin Edison'unkinden en önemli farkı elle çalıştırılıyor olmasıydı. 28 Aralık 1895 günü, düzenli olarak film gösterilerinin yapılacağı, Capucines Bulvarı'ndaki *Grand Café*'de tarihin ilk sinema salonunu açtılar.



edilen ham görüntü, olan bitenin bir yansıması olduğu için gerçekliği doğrudan gösterir. Oysa kurgulama sonrası ortaya çıkan sonuç, ikincil bir gerçekliği, filmin yanılmacı doğasını yansıtır.

Benjamin, kurgunun sinemadaki yerini bir benzetmeyle açıklamaya çalışır. Bir büyücü elini hastaya koyarak, insan vücuduna olan uzaklığını bir yandan azaltırken, otoritesini kullanarak ulaşılmaz bir biçimde artırır. Benzer biçimde bir ressam, konusu karşısında bir dokunuş yakınlığında dururken, kendisini fiziksel görünüşün ardındakini anlamak üzere içten içe uzaklaştırır. Öte yandan bir cerrah, hastasının içine girerek çok yakınlaşmış olurken elini organların arasında gezdirirken gösterdiği özenle bu uzaklığı artırmış olur. Yönetmen de benzer biçimde konusunu oluşturan gerçekliği kesip biçebilmek için, onun içine girer. İki sanatçı farklı ürünler ortaya koymuş olur. Ressamın ki bütünsel bir resimdir; yönetmeninki ise parçalanmış bir resimdir ve bu resmin parçaları yeni bir yasaya göre biraraya gelir. Yönetmenin gerçekliğin içine girebilmesi, Benjamin'in de belirttiği üzere, gerçekliğin sinema aygıtından özgür görüntüsünün elde edilmesinde kullanılabilmesini sağlar. Yani, yönetmen filmde olup bitecek olan herşeyi kontrol edebilir, çünkü kameranın görüntülediği, gerçeğin ta kendisidir.

Öte yandan sinema sanatının izleyiciyi etkileme gücü, yönetmenin elindeki gerçekliği yeniden yaratabilme özgürlüğünü nasıl kullandığı sorusunu ister istemez gündeme getirir. Sinemanın etkileme gücü, izleyicisine yalnızca gerçeği anlattığı iddiasında olmasından kaynaklanmaz. John Berger'e göre "filmde bir imgenin öbürünü izleyişi, imgelerin ardarda sıralanışı, tersine çevrilemeyecek bir deyiş biçimi kurar." Aynı zamanda sinema, izleyicinin düşünerek söylediklerini sorgulamasına da engel olur. "... belli bir sahneye ilişkin çekim görüldükten hemen sonra, yerini bir başkasına bırakmıştır. Eski sahne saptanamaz. Sinemadan nefret

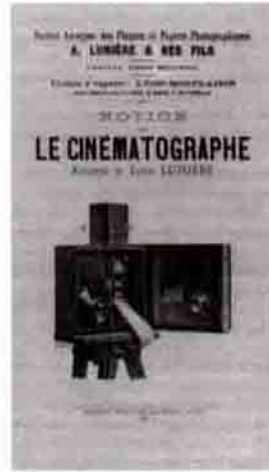
eden... [Georges] Duhamel, bu durumu şu notuyla tanımlamıştır: 'Artık düşünmek istediğimi düşünemiyorum. Düşüncelerimin yerini devingen görüntüler aldı.' Gerçekten de bu görüntüleri izleyendeki çağrışım akışı, görüntülerdeki değişimle hemen kesintiye uğrar." Duhamel'in, "ancak kölelere uygun düşebilecek bir vakit öldürme aracı, sıkıntılarının altında ezilen, bilgisiz, yoksul, çalışmaktan posaları çıkmış yaratıklar için düşünülebilecek bir eğlence... hiçbir yoğunlaşma istemeyen, hiçbir düşünme yetisini koşul kılmayan bir gösteri" sözlerini fazla yüzeysel bulan Benjamin'in haklılığını tarih göstermiştir. Sinema tarihi, izleyicilerini, en azından sona erdikten sonra üzerinde düşünmeye ve anlamaya zorlamayı amaçlayan birçok nitelikli filme sahne olmuştur. Diğer yandan, Duhamel'in çok da yanlış düşünmediği, özellikle anlatının gücünü kullanarak insanların hoşça vakit geçirmesi savıyla ortaya çıkan filmlerin sayısal çokluğu göz önüne

alındığında ortaya çıkar. Bunlar kimi zaman, toplulukları sürülere dönüştürmede, politik propaganda amaçlı olanlar kadar başarılı olabilir.

Sinemanın kendisi kadar ondan türeyen ve II. Dünya Savaşı'ndan bu yana gelişimini devam ettiren televizyon ile birer görsel etki kurumu olarak varlıklarını sürdüren haber yayıncılığı ve reklamcılık, bugün görsel algı

alanımızı işgal etmeyi ve ona adeta hükmetmeyi sürdürüyor. Bunlara ilişkin tartışmalar devam ededursun 3-boyutlu holografik sinema ve sanal mekân gibi yenilikler, pek yakında yepyeni ufuklara yönelmemize yol açacak gibi duruyor. Öte yandan, değişmeyecek bir şey varsa o da, bugüne ve geleceğe ilişkin düşüncelerimiz ne olursa olsun, görselliğe ilişkin bütün eylemlerimizin 100 yıl önce 28 Aralık'ta yaşananların damgasını taşıyor olacağı.

Kuyas Örs



Marey'nin Fotografik Tabancası.

Kaynaklar  
Benjamin, W., Pasajlar, 1993 (cev.: Ahmet Cemal).  
Berger, J., Görme Biçimleri, 1986 (cev.: Yurdanur Salıman).  
Demir, Y., Filmde Zaman ve Mekân, 1994.  
Lajoux, J. D., "L'Honneur Retrouvé D'Etienne-Jules Marey", La Recherche, Ekim 1995.  
Mast, G., A Short History of Movies, 1986.  
Sklar, R., Film, International History of the Medium, 1993.  
Vicenti, G., Sinemanın Yüz Yılı, 1994 (cev.:Engin Aycal).