

DUYULAR İLE SİNEMAYI ALGILAMAK: 'ÖLÜM NEDİR?' SORUSUNA CEVAP "ENTER THE VOID"

PERCEIVING CINEMA WITH THE SENSES AN ANSWER TO 'WHAT IS DEATH?': "ENTER THE VOID"

Dr. Tuba ÇETİNBAŞ
Yeditepe Üniversitesi
İletişim Fakültesi
tubactnbs@gmail.com
ORCID: 0000-0003-3513-8686

Gönderim 30 Ekim 2019- Kabul 28 Kasım 2019
Received 30 October 2019- Accepted 28 November 2019

Öz: Yönetmen, günümüz dünyasının hikâye anlatıcısıdır. Bu çalışmada deneyim, flanör, kamera gözü/bakış, zihin, algı/bilinç, geçmişe dönüş (flashback) kavramları üzerinde durulmuştur ve bu kavramlar, yönetmenliğini Gaspar Noe'nin yaptığı 'Enter the Void' filmi üzerinden örneklendirilmeye çalışılmıştır. Filmin temasını oluşturan ve insan ruhunun bedenden çıktığında var olacağı koşulları ve ruhun geçireceği bilinç durumlarını açıklayan 'Bardo Deneyimi', psikedelik madde etkisi altındayken silahla vurulan Oscar'ın gözünden anlatılmıştır. Psikedelik kavramı, zihnin iç dünyasını yansıtır ve bilinci görünür kılar. Noe bu filmi çekmeye -bir bakıma Walter Benjamin'in de deneyim yönünden benzerini gerçekleştirdiği gibi- madde kullanımları sonucunda karar vererek özgün bir çalışma ortaya koymuştur. Enter the Void, 'filmin dünyasına geçmek, filme yerleşmek' deyiminin ve Tarkovski'nin de dediği gibi "kişisel olmayan bir film yapabileceğine inanmıyorum" sözünün deneyimlenebileceği başarılı örneklerdendir.

Anahtar Kelimeler: Bardo Deneyimi, bilinç, Enter the Void, hikâye anlatıcı, psikedelik

Abstract: The director is the storyteller of today's world. In this study, the concepts of experience, flâneur, camera eye/gaze, mind, perception/consciousness, flashback have been emphasized. This study exemplified by the concepts through 'Enter the Void' which is one of the controversial films directed by Gaspar Noe. The 'Bardo Experience' is the theme of this movie, and explains the conditions in which the human spirit will come to pass, and the states of consciousness that the soul will pass through. In the movie, the experience is told from the eyes of the Oscar who was shot under the influence of psychedelic drug. The psychedelic is a concept that reflects the inner world of the mind, and makes human consciousness visible. The director has made an original work by deciding to make the movie after using the psychedelic drugs -like a similarity in terms of experience of Walter Benjamin. It can be said that 'Enter the Void' is one of the most successful examples of the quote 'I do not believe that a non-personal film can be made', like Tarkovsky says, because it is possible that be involved in the movie as an audience.

Keywords: Bardo Experience, consciousness, Enter the Void, storyteller, psychedelic

GİRİŞ

21. yüzyılın sanatı olarak tabir edilen sinemada insan bedeni ve algı arasında bir ilişki vardır. İzleyici, algı ve bilinç vasıtasıyla film ile ilişki kurar. Bir hikâye anlatıcısı olarak yönetmen yaratacağı film dünyasına yaşamı boyunca edindiği bilgilerden, tecrübe ve deneyimlerinden, gözlemlerinden ne kadar enjekte edebilirse, filmin yaratacağı etki de o denli güçlü olur. İzleyiciyi görsel olarak etkileme gücü ise görseelliğin gerçekçi bir sunumunda yatar. Burada deneyimin güçlü bir unsur olduğu söylenebilir.

Deneyim, öznel anlatımlarla bireysel algılama deneyimi olarak aktarıldığı zaman sinema daha gerçekçi bir hale bürünür. Bu da yönetmenin yaratıcılığı ile bağlantılıdır. Aklın, bilincin, zihnin açığa çıkması ile ilişkili olan yaratıcılık, zihnin iç dünyasını yansıtır bilinci görünür kılan, 1960'ların sonlarında yükselişe geçen psikedelik akım ile sinemada kendini farklı ve sıra dışı bir biçimde göstermeye başlamıştır. Bu görsel deneyim ürünü filmler, yönetmenin bilgisi ve deneyiminin yanı sıra teknik olanaklardan faydalanılarak ortaya çıkarılmakta ve genellikle izleyicinin yaşadığı evrenden farklı bir evrenin kapısını aralamaktadır.

Çalışmanın ilk bölümünde çağdaş hikâye anlatıcısı olarak yönetmen, deneyim ve sinemada psikedelik deneyim ve 'flanör' kavramı ele alınacaktır. Flanör, özgür ruhuyla dolaşan bir gözlemcidir. Başar (2003)'ın da dediği gibi gizli özne konumunda olan flanör, bakılan değil 'bakan'dır. Çalışmanın ikinci bölümünde, duyularımızla sinema başlığı altında kamera gözü ile dünyayı ifşa ve bakış, zihin, algı/bilinç ve istemsiz bir bellek ürünü olarak 'geçmişe dönüş' kavramlarına değinilecektir.

Çalışmanın son bölümü ise çalışmanın örneklemini oluşturan psikedelik dram Enter the Void filmine ayrılmıştır. Filmin konusu, teması ve görsel dili tanıtılarak yukarıdaki deneyim, flanör, bakış, zihin, algı/bilinç, geçmişe dönüş kavramları üzerinden filme genel bir bakışta bulunulacak, filmin bir Gaspar Noe deneyimi olup olmadığı tartışılacak ve genel bir değerlendirme sunulacaktır.

1. ÇAĞDAŞ HİKÂYE ANLATICISI OLARAK YÖNETMEN

Hikâye, hafızayı aktif ve diri tutan bir anlatım türüdür. Benjamin (2000), kendi zamanındaki iletişim kanallarının, insanlara tüm olayları hazır bir açıklama sunmasının insanların düş güçlerini/yorumlama yeteneklerini kullanamamasına neden olduğunu belirtir. Onun tabiriyle özgürlüğün anahtarı olarak nitelenen hikâye anlatıcılığındaki sanat, öyküyü açıklama katmadan anlatabilmekte saklıdır.

Sinema toplumsal bellek, bilgi ve deneyimi aktaran bir araçtır ve bu araç, teknolojik gelişmeler sayesinde sözlü, yazılı ve görsel kültür yoluyla iletilmektedir. Bazin (2009), "Her çağda öncelikli bir sanat biçimi bulunur. Sinema ise, 21.yy sanatıdır" diyerek sinemayı günümüz dünyasının sanatı olarak konumlandırmıştır. Senaryo ile yaratılan film, öykünün görsele dökülmüş halidir. Öyküyü yaratan ise, yönetmendir. Yönetmenin seçtiği konuyla ilgili bilgili ve deneyimli olması, filmdeki başarısına büyük oranda etki edecektir. Asiltürk (2006: 101)'ün de vurguladığı gibi yönetmen birçok bilgi, deneyim, gözlem ve yetenek ile donanmış olmalıdır. Bu durum ilk başta bilimsellikten uzak görünebilir; ama şu bir gerçektir ki yönetmen son

kertede filme ruh üfleyebilen kişidir. Kendi yaratıcılığının yanı sıra teknik imkânlar da yönetmen yaratıcılığının bir belirleyicisidir. Yönetmen, Andrew (1995)'in de altını çizdiği gibi “Filmin doğası nedir? Onun gerçeklikle ilgisi nedir?” gibi soruları kendisine sormalı ve önce kendi zihninde yanıtlamalıdır.

Hikâye, kendini tüketmez, gücünü toplar ve korur, yıllarca sonra bile harekete geçirebilir (Benjamin, 2001: 83). Burada anlık olandan ziyade, hafıza ön plandadır. Hikâye anlatıcılığında, dinleyici ile kurulan ilişki önemlidir (Şimşek, 2018:19). Çalışmanın örnekleme olarak seçilen filmin yönetmeni Noe, görsel bir hikâye anlatıcısı olarak yarattığı dünyayı elinden geldiğince fazla ayrıntıya dayandıran bir evren sunar. Teknik imkânların da katkısıyla, izleyicinin hayal etme yeteneği ve yorumlama gücü harekete geçirilmeye çalışılır. Yönetmen kişi, Benjamin'in de önemini vurguladığı gibi çağdaş bir hikâye anlatıcısıdır. Hikâye, bilgi gibi değildir. Yani ‘an’ ile beslenip gücünü kaybetmemekte, yıllar sonra dahi harekete geçebilmektedir. Yaşanılanlar böylece, hikâye anlatıcısının yaşamında yer etmekte ve izleyici karşısına bir deneyim olarak çıkabilmektedir (Asiltürk, 2014). Bir senaryodaki görsellik, işitsellik, ilginçlik, gerçekçilik, izleyiciyi göz önünde tutmak önem arz eden öğelerdir. Burada bahsedilen ilginçlik ve gerçekçilik, Enter The Void'de olayların izleyiciye gerçekçi gelmesiyle ilişkilidir. İzleyiciyi göz önünde tutmak ise izleyicinin olaya katılımı için gereklidir. Çağdaş hikâye anlatıcısı olan yönetmenden beklenen, yarattığı dünyanın izleyiciye geçmesi, izleyicide duygu yaratma gücüne sahip olmasıdır. Tarkovski'nin (2017: 41) de belirttiği gibi sinema, yönetmenin kendi deneyimini film üzerinde yakalaması ile biçimlenir.

2. DENEYİM ÜZERİNE

Sinema, 20 yüzyıl şehir insanının hem gerçeklik algısına uygun hem de bu algıyı şekillendiren bir öge olmuştur. Sinema, tam algılama açısından görsel algılar evreninin bütününe buna benzer bir derinlik boyutunun kaynağıdır (Çam, 2011). Deneyimde bireyin toplumsal öyküsünden kültürel birikimlere doğru ilerlemeler, süreksizlikler, kopuşlar, yükselişler ve düşüşler görülür. Sarlo (2012: 21)'nin de işaret ettiği gibi deneyim, tecrübedir. Bir durumu, olayı, hissi yaşamaktır. Yaşamadan, deneyim oluşmazken; deneyimin de anlatılması, aktarılması, hikâyeleştirilmesi gerekmektedir. Anlatıya dönüşmeden deneyimin aktarılması mümkün olmamaktadır. O durumu yaşayan öznenin mevcudiyeti, deneyimin anlatısında mevcut bulunmaktadır. Bu sayede kendini yaşatır. Jay (2012: 387-389) ise deneyimin güçlü bir değerler dünyasının icadı olduğunu, çocukluk anıları, akla takılan anlar, anlamsız isimler ve kelimelerin kişinin kendisinde uyandırdığı her şeyin Benjamin'in deneyimi kurtarma çabasında saklı bir kişiselliği, kendisini kurtarma derdinin bu değerler dünyasına olan ilginin işaretleri olduğunu belirtir.

Film izlerken seyirci, bedeniyle gördüğü olayların ve mekânların içinde yer almasa da, sinemasal mekân içindeki deneyimi sürecinde tüm duyularını kullanır. Filmlerdeki olayların nasıl geliştiğine dair anlatılar unutulsa bile, devinimi yönlendiren ve belirli bir anın belirleyicisi olan imgeler bellekte yaşamaya devam ederler (Kale, 2004: 6). Görsel algı, zihinsel süreçler ve deneyimlerle şekillenir (Bayraktar vd., 2012: 13). Sinemada gerçek yaşama ilişkin öğeler, bir kurgu olarak inşa edilir. Burada yönetmenin yeteneği daha çok önem kazanır. Zira öznel dışavurum ne denli güçlü ise, izleyicine aktarılan da o denli güçlü olur. Sinemasal dil

aracılığıyla kendi deneyimini filmine yansıtan yönetmen, bu yeniden üretim ile sinematik bir anlatı üzerinden deneyimini yeniden kurar. Tarkovsky (2007: 41) yönetmenin kişisel deneyiminin samimiyet ile ifade edildiği takdirde, izleyicinin filmi benimseyeceğini söyler. Yılmaz (2013)'ın da belirttiği gibi bir filmdeki imgelerin dışsal, duygusal inşası yönetmenin hafızasına, kişisel deneyimi ile filmin dokusu arasındaki akrabalığa dayanırsa, film izleyiciyi etkileme gücüne sahip olacaktır.

Öte yandan yönetmen, çekeceği filmin konusuna yönelik araştırmalar yapıp bilgi birikimi sağlayabilir, kişisel ve mekânsal deneyim elde etmek için filmin çekileceği yerde bir süre yaşayabilir, zihninde oluşturduğu ana karakterlerin yaşam tarzlarını tahayyül edebilmek için o yaşantılara sızıp gözlemler yapabilir, kısacası yaratıcılığını ve özgünlüğünü konuşturabilmek için bireysel deneyim sağlayabilir. Bireysel deneyim sonucu eser üretenlerden biri de Walter Benjamin'dir. 'Uyuşturucu Deneylerinin Tutanakları' adlı çalışması buna bir örnektir. Benjamin'in felsefi dünyasının temel kavramları, esrar üzerine yaptığı deneyimler ile ortaya çıkmıştır. Benjamin, var oluşun yeniden üretilebilir işaretlerinin dışında nesnenin tarihsel mevcudiyeti olarak tanımladığı aura'yı geliştirmeye esrar deneyimiyle başlar. Ona göre esrar, meskalin ve afyon, estetik/felsefi/politik deneyime kapı açar (Yılmaz, 2013). Benjamin, uyuşturucularda yaşanan aydınlanmanın din dışı bir aydınlanma olduğuna vurgu yapar (1993: 165). Denilebilir ki deneyim arttıkça yaratıcılık da artar. Yaratıcılık, zihnin açığa çıkması ile bağlantılı bir eylemdir. Zihni açığa çıkaranlardan biri de resim, müzik gibi sinemayı da etkileyen psikedelik akımdır.

3. SİNEMADA PSİKEDELİK DENEYİM

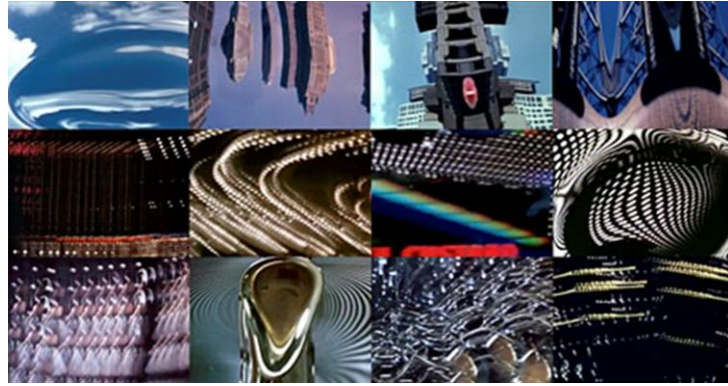
*"Bütün düzensiz; ama her ayrı parça bir düzen içinde. Daha Üstün bir Düzenin temsilcisi.
Daha Üstün Düzen çözülmede bile hâkim. Bütünlük, kırılmış parçalarda bile var.
Belki de tamamen uyumlu bir çalışmadakinden daha açık bir biçimde var...
Nihai düzeni anlık algılayışınıza güvenmek zorundasınız. Yani belli bir anlamda çözülmenin
kendi avantajları olabilir; ama elbette tehlikeli, korkunç derecede tehlikeli.
Kaostan çıkıp geri dönemediğinizi düşünün..."*
Aldoux Huxley/Algı Kapıları

Terim olarak psikedelik, çeşitli uyarıcıların etkisi altındayken zihnin tüm potansiyelinin açılması ve berraklaşması anlamına gelir. Farklı bilinç durumunun en aşırı hali, klinik olarak psikoz veya halüsinasyon, aynı anda hem uyanık olma hem hayal görme olarak tanımlanır (Kent, 2010: 12). Psikedelik "belli bir aurayı, farklı ve farklılaştırılmış bir bilinç durumunu, tin'e odaklanmayı, evrenle bütün olma çabasını, varoluşsal aydınlanma hedefini" ifade eder (Çelikoğlu, 2015). Halüsinasyon, gerçekmişçesine duyu organları aracılığıyla hissedilir. Kişi psikedelik deneyim altındayken, bilinçaltı zihin yapısına göre farklı deneyimler yaşar. Bu deneyimde genellikle fraktal¹ öğeler, iç içe geçmiş geometrik şekiller, gerçeküstü (surreal) desenler görülmesi ve seslerin yankılanması yaşanır. Bu bağlamda psikedelik film, psikedelik uyarıcı deneyimi ve psikedelika etkisi altında karakterize edilen bir tür

¹ Kırılmış izlenimi veren, parça parça görüntüsü olan, sonsuza kadar gidebilen, birbirini tekrarlayan, irili ufaklı değişen hem geometrik hem de gelişigüzel olan şekiller. Örneğin doğadaki kar tanesi, buz kristali, mor lahanana. Doğal fraktal şekillerin yanı sıra teknoloji sayesinde bilgisayar ortamında yapay fraktal görseller de hazırlanmaktadır.

olarak çıkar. Zihnin iç dünyasını yansıtan, bilincin/benliğin görünür olmasını niteleyen psikedelik kavramı, sinema dünyasında Kubrick, Hopper, Jodorowsky, Gilliam, Noe gibi yönetmenlere ilham olmuştur.

Psikedelik sanatta şu öğeler bulunur: metafizik konu, fraktal şekiller, parlak/aşırı zıt renk kullanımı, aşırı detay derinliği (boşluktan duyulan korku), biçim değiştiren nesnelere, sarmallar, iç içe geçmiş daireler, iç içe geçmiş/eğilip bükülen yazılar, entoptik ve yinelenen motifler (*Solak Kedi*, t.y.). Psikedelik filmler ise LSD (Liserjik Asit Dietilamit), Psilocybin, Sentetik Meskalin gibi kimyasal ya da Magic Mushroom (sihirli mantar), Peyote ve Ayahuasca gibi doğal maddelerin tüketilmesiyle içine girilen ‘değiştirilmiş bilinç halleri’ndeki deneyimlerden ilham alır. Bu maddelerin etkisinde yaşanan bilinç durumu, ‘psikedelik deneyim’e işaret eder. Normalde hissedilmeyenler hissedilirken, gerçeklikten çıkılarak farklı bağlantılar kurulur (Huxley, 1954: 13). Psikedelik deneyimde düşünce, beş duyu, bellek, zaman algısı değişimi oluşurken; görsel deneyim değişimi dışında genel evreni algılama ve fikir yürütme konularında da değişimler yaşanır. Huxley, bu durumu şöyle ifade eder: “Meskalinin götürdüğü dünya -öteki dünya- bir görüntüler dünyası değildi. O, dışarıdaydı, gözlerim açıkken görebildiğim şeydi. Büyük değişiklik, nesnel gerçeklik âlemindeydi” (Martin, 2012).



Resim 1: Sinemada psikedelik deneyim örnekleri

Kaynak: (johncoulthart.com, 2015)

Psikedelik kavramı, 1990’larla beraber sinemada daha çok yer almaya başlamıştır. Bu tür filmler genellikle halüsinasyon ve psikedelik görüntüleri vurgulayan görsel çarpıklık ve deneysel anlatıları içerir. Kullanılan görseller, doğrudan uyuşturucuya veya psikedelik uyarıcı etkilerine benzeyen çarpık gerçekliği sunmaya katkı sağlar ve bu anlatılar, izleyicilerin normallik ya da gerçeklik algısını kasıtlı olarak bozmaya çalışır. Yaratıcılığını konuşturmak, psikedelik bir sinema filmi çeken yönetmen için yadsınamaz gerekliliktir. Söz konusu türde göze çarpan ilk öğe, aşırı detaylardır. Psikedelik sinema çeken yönetmenler, bilinç sınırlamasından özgürleşmiş, sıyrılmış bir zihnin ulaşabileceği aşkın bir farkındalık halini ve görsel bir algı deneyimi yaşatmayı hedefler. Gerçekliği ne kadar sunduğu ise, yönetmenin yaratıcılığına kalır. Filmdeki karakterler, genellikle sistem karşıtı bireyler/topluluklar tarafından kullanılan psikedelik madde etkisi altında çeşitli trip (zihinsel yolculuk anları/deneyimler) hallerinde sunulurken, duyuları açık olarak gezginlik yapan bir flanör gibi kendi zihnindeki yolculuklara çıkarılır.

4. KENT GEZGİNİ OLARAK FLANÖR

Flanör, modernizmle birlikte ortaya çıkmış, toplumdan izole olmuş/edilmiş bir yapıya sahiptir. Gündelik yaşamdaki kargaşa içinde düşünce üretiminde bulunur, bilinci daima sorgulama eylemi üzerinde aktiftir. Flanör, toplum içinde gözlem yapıp inceleyen ve verili sistemin dayattığını yapmamak için aylıklık eden kişi olarak tanımlanabilir. Baudelaire ve Benjamin, flanörü modernliğin bir sembolü olarak görür. Flanör, Paris sokaklarında, özellikle de hayat dolu, hareketli pasajlarda, Balzac'ın 'göz gastronomisi' dediği beceriyi geliştirmek için başboş dolanan bir adama işaret eder. Flanörlük hali, duyuları açıp şenliğe götüren bir yol tasviridir (Çabuklu, 2004). "Flanör'de baskın öğe, bakınmanın verdiği zevktir. Bu bakınma, bir gözlem düzeyinde yoğunlaştığında amatör dedektif ortaya çıkar ve aynı bakınma, bir şey anlamadan bakmayla sınırlı kaldığında Flanör bir badaud'a -alık alık gezen, boş bakan- dönüşmüş olur" (Benjamin, 2014:163). Benjamin'in flanör kavramı, gezgin bir düşünürü, şehri, hayatı, insanları, iş bölümlerini gözlemleyen bir karakteri imgeler. Gözlemci bir karakter olan flanör için yaşam, seyredilesi bir gösteridir. Flanör, ait olmadığı topluma yabancılaşmış, mesafeli bakışıyla dâhil olmuştur. Yaşamı görsel tesadüflerle örülüdür, öykü anlatmaktan hoşlanır. Kent sokaklarında telaşsız bir şekilde yürür, bir yere yetişmek gibi bir kaygısı yoktur (Başar, 2013). Flanör'ün gizli özneliğini vurgulayan asıl durum, dikkat çekmemesi, yani *bakılan* değil *bakan* olmasıdır. Flanör tanımı, insanın varoluşuna dayanan bir 'fırlatılmışlık' durumundan yola çıkılarak da yapılabilir (Sarı, 2012: 287). Varlığın dünyaya fırlatılmış olması meselesi için Sarı, "bireysel varlığın, Tanrı tarafından cennetten kovulması, bir şekilde tard edilmesi ve başka bir ifadeyle de insanın dünyaya kendi istenci dışında fırlatılması" der (Sarı, 2012). Denilebilir ki insanın yolculuğu, onun dünyaya gönderilmesi ile özdeşir ve başlangıçtan itibaren onu kuşatmış durumdadır (İpek, 2014).

Benjamin, kendi deyişiyle "bir gerçekliğe ilişkin şerh" koyarak "caddelerden ve büyük mağazalardan, panoramalardan, dünya sergilerinden ve ışıklandırma türlerinden, modadan, reklamdan ve fahişelikten, koleksiyoncudan, flanörden, kumarbazdan ve can sıkıntısından" beslenir (Tiedemann, 2012: 13). Benjamin, insan deneyiminin sakatlandığı bir dünyada deneyim edinme aracı olarak sarhoşluğun -uyku ve ayıklık arasında eşik ve gidip gelen imge yığınlarının- önemini farkındadır (Özbek, 2000). "Okur, bir düşünürken; aylak ve flanör de tıpkı afyonkeş, hayalperest ve kendinden geçmiş insan gibi aydınlanmış kişi örneğidir" (Benjamin, 1993: 165). Sinemada flanör, Baudelaire'in şiirlerine yansıttığı gibi, sadece parıltılı hayatları değil, arka planda kalan insanları, yoksulları, evsizleri, seks işçilerini de gözlemler. Kentin büyüklü yaşamından ziyadesiyle uzakta olan mekânlar, arka sokaklar flanörün bakışına ulaşır (Özgür, 2014). "Ölümlü gelen şey, mutlak bir hareketsizlik midir?" Eğer öyle ise, görünüşte öyle algılanan; fakat zamansal boyut düzleminde cereyan eden bir tür 'mekân sürgünlüğü'nün, yer değiştirmenin gizemli yordamları bağlamında ontolojik bir okuması gerekir (Köse, 2012). Flanörün sinemada başarılı konumlanması, kalabalıkların canlılığı içinde edinilen yaşam kurgusunun bir benzerinin, kurguyu yapanın kişisel yaşamında üretilmiş olmasını gerekli kılar. Sinema, teknik olanaklarla sunulurken izleyicinin duyularına da hitap edebilen bir evrenin kapısını açmaktadır.

5. DÜNYAYI ANLAYABİLMEK: DUYULARIMIZLA SİNEMA

Kracauer, sinemanın doğal işlevinin teknik altyapısı dolayısıyla (kamera, pelikül, ses vb.) ‘gerçekliğin kaydedilmesi’ ve aktarılması olduğunu vurgular (Gök, 2007: 117). Sinema, yeni ve beklenmedik hatta şok edici öğenin -yeni algısal biçimler, gerçeklik boyutları, sorular ve ikilemler- tasdik ve meşruiyet kazanarak toplumsal sahnede rol oynayabildiği bir alan sunmuştur. Bu alanda sinema, farkındalık dinamiğini doruğa taşıyarak deneyim kavramının sorgulanmasını da beraberinde getirmiştir (Casetti, 2011: 82). Benjamin (2003) “Dolaysız gerçekliğin görüntüsü, teknoloji diyarında esin simgesi (Blue Flower) haline gelmiştir. Yeniden görebilmemizi sağlamakla yetinmedi, gerçeklikle olan ve gerçekliğe dair ilişkimizi yeni baştan kurgulayarak” der. Yine Benjamin, aura yitimiyle oluşmuş derinlik kaybına karşılık, teknolojinin sağlayacağı bir tam algılama veya yeni bir algı derinliğinin elde edileceğini düşünür. Ona göre, sinema gibi yeniden üretilen sanat yapıtı, yeni tarzda bir algılama yolu açar:

(...) çünkü, sinema, dokunsal alımlamayı görsel alımlamayla, yoğunlaşma yetisini oyalanmayla, eleştiriyi zevkle, gözün kapasitesini ruhla, dikkati alışkanlıkla ve bilinci bilinçaltıyla tamamlayarak yitik tamalığın ve bütünlüğün yeniden ele geçirilmesini sağlayabilecek potansiyellere sahiptir... Sinema dağarcığından yakın çekimler yaparak, tanış olduğumuz nesnelerin gizli ayrıntılarını vurgulayarak, kameranın dâhice yönetimiyle sıradan ortamları irdelleyerek, yaşamımızı yöneten zorunluluklara ilişkin bilgileri arttırdığı gibi, bize daha önce hiç düşünülmemiş, dev bir devinim alanı da sağlar (Mollaer, 2015).

İnsan algısı, birçok duyunun bir arada eş zamanlı işlemesiyle var olan bir sistemdir. Beden, çevreyi eş zamanlı olarak algılamakta, kişinin geçmiş deneyimleri de algılamayı etkiler (Kayaalp, 2009). İzleyici imgeyi gördüğünde, belleğine onunla ilgili şeyleri geri çağırır ve imgeyi, önceden zihninde var olan imgelerle karşılaştırır, dolayısıyla katılımcı bir rol üstlenir (Marks, 2000: 48). Duyularımızla sinemaya dair Hegel’in sanat ile ilgili şu sözlerini söylemek yerinde olacaktır: “Sanat, her türden uyuklayan duygularımızı, eğilimlerimizi ve tutkularımızı uyandırıp canlandırarak..., dehşet verici ve şiddetle sarsıcı olan şeyle de yakından tanıştırmaya ve son olarak hayal gücünü aylak hayal gücü oyunları içerisine salıvermeye, duyuşsal olarak büyüleyici görünümünün ve duyguların ayartıcı büyümesine daldırmaya zorlayacaktır” (akt. Sülek, 2015, para.4). Dolayısıyla sinema, var ettiği evreni kamera aracılığıyla yansıtır duyuları harekete geçirme işlevi gören bir sanat dalı olmaktadır.

6. KAMERA GÖZÜ İLE DÜNYAYI İFŞA/BAKIŞ

“Bilmek, gözleriyle yemektir.”

Sartre

Sinemanın yarattığı dil; renk, ışık, ses, kurgu ve kamera hareketiyle kurduğu bir evrendir. Bu bir nevi zamanın yeniden kurulmasıdır. Yönetmen, somut görüntülerle gerçek yaşamdan düşlere, düşsel mekândan hayallere geçebilir ve sinemasal mekân anlayışını ortaya koyar (Gök, 2007: 115). Kamerayı yalnızca görüntü kopyalayan değil, ‘gözün güçsüzlüğünün aşılması için bir araç’ olarak tanımlayan Vertov “ben kamera-gözüm, size şimdiye kadar görmediğiniz bir dünya göstereceğim” (Avcı, t.y.)

derken, sinemanın ancak bireysel deneyimlerle ilişki kurulabilecek yaşamsal olguları (life-fact) kaydedebilen ve onları filmik olgular (film-fact) olarak yeniden kurabilir bir araç olmasını kasteder. Sinema, göz-yaşam ile kendi gerçekliğini kuran bir formdur (Gök, 2007). Elsaesser ve Hagener'in de dediği gibi göz, dünyayı ifşa etme organıdır ve filmler, dünyanın aslen görme yoluyla keşfedilmesini sağlar (2014: 158). Bakış ise sadece bedenin bir parçasına yani gözlere indirgenemeyecek bir şeydir. Kamera, beden adına temsil yetkisi taşıyan öteki gözdür. Öteki göze durulan yer, gözün önünde ya da ardında oluş, önem arz eder. İzleyici burada kendinden çıkar, aşkınlaşır ve fiziksel bedene kilitli kalmaz (Kırmızı, 2010). Yönetmen gözünden çıkan görü, kamera-gözden çıkıp izleyici gözünde yeniden şekillenir. Film biçimi, sinemayı sinema yapan öğedir ve bakış, bu öğenin gücünü anlatmaktadır.

Sinemada bakış açısını anlamak için bir anlatıda "kim konuşuyor?, kim algılıyor?, kim görüyor?"'un algılanması gerekir. Anlatıcı, hikâyeyi çeşitli bakış açılarına göre anlatan görüntü ve sestir (Manfred, 2003). Filmdeki olaylar, kişiler ve bu kişilerin düşünceleri, görüntü ve sesler aracılığıyla izleyiciye belli bakış açılarından sunulur. Bakış açısı, olayların izleyiciye kimin gözünden/ağzından aktarıldığıdır. Bir anlatıda 'anlatıcı' ile 'anlatılan' arasındaki mesafenin seçimi ve uygulanan bakış açısının niteliği, hikâyenin biçimlenmesinin, yani anlatı perspektifinin temel belirleyicileridir (Sözen, 2008). Öznel anlatıda kamera, hikâyedeki kişilerin birinin yerine geçer ve olayları, izleyiciye o kişinin gözünden aktarır. Nesnel anlatıda ise kamera, olayları dışarıdan bir gözlemci edasıyla yansıtır. Öznel anlatı, rüya ve düşüncelerde olduğu gibi, filmin dışsal gerçekliğinin belirli bir anlatıcıya özgü olduğu izlenimini vermektedir. İzleyici bakış açısını sunmak için var olan somut bir figürü duyumsar (Sözen, 2008: 133). Duyumsama, öznele kamera ile başlar.

Öznel kamera ile seyirci, filmdeki bir karakterin gözüyle olay ve uzama baktığı yanılışmasını yaşar ve bu, öyküye katılımı daha da güçlendirir. Söz gelimi çarpıtılmış öznele kamera uygulaması ile seyirci, karakterin gözlerinden bakar ve onun sarhoş, sinirlenmiş, aklını yitirmiş ya da uyuşturucu etkisi altındaki tutumlarının gerçek deneyimini yaşayabilir. İzleyicinin psikolojik tepkisi, çoğunlukla kurgusal uygulamalar ile yönlendirilebilir. Yani uygun kamera açıları, izleyici katılımı / kayıtsızlığı arasındaki farkı belirleyebilir (Sözen, 2008).

Kişisel bir bakış açısının olduğu öznele kamerada, Çiftçi (2013)'nin de belirttiği gibi izleyici kendini sahnede hisseder ve bu sayede, olay izleyicinin başından geçiriliyormuş hissi verilir, izleyicinin filme odaklanması artırılır.

7. DUYUNUN MERKEZİ BEYİN: ZİHİN, ALGI/BİLİNÇ

Deleuze'ün deyimiyile beyin, ekrandır. Film, sınırlar üzerinden beyin fonksiyonlarına etki ederek izleyicinin zihnine işleyip kendisini üreten bir zihin yaratırken, bir yandan da bu zihin tarafından üretilir. Özcan (2004)'ın da dediği gibi anlatının zihinde oluşturulması, insan zihninin kavrama sisteminin vazgeçilmez unsurlarından biridir. Bilişsel film teorisinde, filmsel anlatının önemli olmasının başta gelen nedenlerinden biri de budur; çünkü düşünmenin temel aracı, anlatının oluşturulmasıdır. Deleuze'ün de belirttiği gibi sinema, görüntüyü hareketlendirdiğinden daha doğrusu görüntüye bir öz hareket (auto-mouvement) boyutu kattığından, sürekli olarak beyin devreleri çizer. Burada da iyi ve kötü olabilir

(akt. Baker, 2015 : 5). Akkaya (t.y.) ekranın -yani izleyicinin- yetenezsiz bir beyin olabileceği gibi, yaratıcı bir beyin de olabileceğini işaret eder. Benjamin, izleyicinin filme katılımı ile ilgili ısrarla, Leslie (2005: 46)'nin de altını çizdiği gibi izleyicinin sinemaya tüm eleştirel yeteneklerini uyanık tutarak tepki verdiğini söyler. Benjamin'e göre film izlemek, aktif ya da reaktif, her halde katılımcı bir durumdur.

Filmde 'geçmiş'e bakıldığında, geçmişin şimdiyle beraber kurulduğu için aynı zamanda şimdiyle gelecek arasındaki keskin ayrımı da silmekte olduğu görülür. Yani 'şimdi', biri geçmişte diğeri de gelecekte olmak üzere eş zamanlı parçaya ayrılır (Deleuze, 2009). 'Şimdi', hem geçmişini muhafaza eder hem de geleceği taşıyarak şimdinin geçmesine imkân verir. Yetişkin'in (2011: 137) de vurguladığı gibi Deleuze'e göre her koşulda 'bellek' bir yere bırakılmaz. 'Şimdi' geçmiş olduğunda, izleyici gelecekte ondan yararlanmak için zihnindeki şimdiki zamanda belleği kurar.

Filmdeki 'gerçeklik' düzeyine bakıldığında ise, gerçekliğin sınırları aşabildiği görülür. Film tarihi gelişim süreci içinde, anlatım türlerinin ve yapılarının çeşitlenerek karmaşık hale gelmesinin yanında teknolojik icatlara paralel uygulama imkânı bulan özel efektlerin ve animasyonların hipergerçekçilik gibi yeni teknik ifade biçimleri sunmasıyla, sinema filmlerinin modülasyon kabiliyeti giderek artmıştır/artmaktadır (Şentürk, 2008: 172). Son yıllarda bazı filmler, zihinde esasen var olan ama kullanılmayan algı düzeyinin, uyuşturucu/uyarıcı vasıtasıyla birden atağa geçmesini ve madde etkilerinin yarattığı dünyanın izleyiciye sunulmasını sağlar. Bir yandan zihnin kimyası ortaya dökülürken diğeri yandan karakter gelişimi ve dönüşümü eş zamanlı olarak görülür (Kocabaylıoğlu, t.y.). Zihin kimyası dökümü, teknik olanakların yarattığı özel efektler yoluyla izleyiciye sunulmaktayken izleyici de öznel anlatımlarla filme dâhil olabilmektedir.

8. İSTEMSİZ BELLEK ÜRÜNÜ OLARAK “GEÇMİŞE DÖNÜŞ”

“Her şey zamanla silinir; ama anımsama, zamanı silinmez ve ölümsüz kılar.”
Philostrates

Hafıza, kişiye özgüdür ve kişinin yaşadığı bütün deneyimler için bir “özel mülkiyet modelidir.” Geçmiş, o kişiye aittir bu özelliği sayesinde de kişinin zamansal devamlılığını ve bunun üzerinden de kimliği/özdeşliği sağlar (Ricoeur, 2012: 115). Bu devamlılık, kişinin geçmişin en uzak noktalarına ulaşmasını sağlar. Bir bellek türü olan epizodik hafıza, diğeri bir adıyla anımsal hafızadır. Bireyin, başından geçen anılar -örneğin geçmişte yediği bir yemek, ilkokulda katıldığı bir doğum günü eğlencesi, geçen hafta sonu köpeğini nerede gezdirdiği- satır satır değil, an an akla gelir. Freudyen düşüncede olduğu gibi birçoğu geri çağırılabilir; ama genelde anlık yaşanan ve fazla dikkat yoğunlaştırılmayan durumlar için geçerli bir bellek türüdür. Bu yüzden, istemsiz bir bellektir.

Bir istemsiz bellek türü olan 'geçmişe dönüş', kendiliğinden ya da uyaranlar tarafından gerçekleşir. Geçmişe dair bir görüntünün istem dışı, kontrolsüz olarak yeniden yaşanılması durumudur; fakat o anda, kişinin iç görüşü koruma altındadır. İç görüş kaybı olması durumu, sanrı ile bağdaştırılır. 'Geçmişe dönüşler' istem dışı gerçekleşir, istemli olsa bu, hayâl kurmaya eş değer olur. 'Geçmişe dönüş', görsel/işitsel/davranışsal/duyusal olarak dört başlık altındadır: 1-rüyalar/kabuslar, 2-kişinin, uyandığı ama rüya içeriğinin etkisinde kaldığı, gerçeklikle ilişki kurmakta

zorlandığı rüyalar, 3-kişinin, gerçeklikle ilişkisini koruduğu veya kaybettiği, birden çok duyuyu içeren sanrı eşliğinde gelişebilen bilinçli geçmişe dönüşler, 4-kişinin, geçmişe dönüş ile geçmişte kalan travma arasındaki ilişkiyi o anda veya daha sonra göremediği bilinçsiz dönüşler (*Term Bank*, t.y.). Bunlar, geçmişe dönüşleri yaşatmaktadır.

Geçmiş ve şimdiki zaman arasında kapalı bir devre olarak sinematik 'geçmişe dönüş', hatırlanan görüntüler ve gerçeğin ilişkisini gösterir. Oysa çoğu 'geçmişe dönüş' açıkça, üst üste bindirme ve dağılan bağlantıların kullanımıyla dışsal bir cihaz kullanılarak basmakalıp olarak bildirilir. İnandırıcı 'geçmişe dönüş', hayal dizisini ve hareketli bir görüntünün parçası olarak bir hafıza sinyali olabilir (Powell, 2007: 39). Proust da 'gayri ihtiyari hatırlama' kavramıyla işaret ettiği gibi romanlarında gerçek yaşam deneyimine hayat vermek için 'amaçsız öyküler' anlatır. Benjamin (1969) Proust'u incelerken anıların çoğu kez görsel imgeler halinde canlandığını, gayri ihtiyari hatırlamanın aslında görsel imgeler halinde olduğunu belirtir. Çoban (2015: 16) da Proust'un zaman içinde paralel oluşan uyku hali ile uyanıklık durumlarında zamanın yerini belirlemeye çalışmasının, onun genel zaman yaklaşımının bir parçası olduğunu söyler. Proust, bir yandan da geçmiş/şimdi/gelecek arasındaki bağları kurmada hafızanın ve bilincin rolüne büyük önem vermekte, tıpkı zihnin uykuda yaptığı gibi uyanırken de belleğin kendi zamansal gerçekliğini yarattığının altını çizmektedir. Özetle, istemsiz tekrarlayan bir bellek olan 'geçmişe dönüş, bireyin aniden ve çoğu zaman güçlü bir geçmiş deneyim ya da geçmiş deneyim unsurlarını yeniden yaşantılamasıdır. Sinemada 'geçmişe dönüş'te, olaylar yeniden yaşanır ve bu da hikâye anlatıcısına hikâyesini şimdiki zamanın nesnel ve dramatik anlatımı vasıtasıyla sürdürme imkânı tanır.

9. ENTER THE VOID'E BAKMAK

"Aslında, öldüğünde ruhun bedenden ayrılırken ilk başta, sihirli bir aynadan yansırmuşçasına tüm yaşamını görebilirsin. Sonra bir hayalet gibi süzölmeye başlarsın, çevrende olan her şeyi görebilirsin, duyabilirsin; ama iletişim kuramazsın. Sonra, farklı renklere sahip ışıklar görürsün. Bu ışıklar, seni diğer varoluş düzlemlerine iten kapılardır; ama çoğu insan, aslında yaşadığı dünyayı çok sever ve uzağa gitmek istemez. Yani her şey, kötü bir yolculuğa dönüşür ve tek çıkış yolu reenkarne olmaktır!"
(Alex, Enter the Void, 2009)



Resim 2: Filmin afişlerinden bir örnek

Enter the Void, bugüne kadarki en gelişmiş sinematik araştırmalardan biri olarak “Ruh Molekülü” (Spirit Molecule) olarak da bilinen DMT (Divine Moments of Truth) ve ölüme yakın deneyimin tema edinildiği bir filmidir (Morozov, 2012). DMT, ‘ilahi ruh molekülü’ veya ‘tanrısal karar anı’ olarak Türkçe’ye çevrilebilir. Enter the Void, her şeyden önce görsel bir deneyim sunan bir bilinçaltı yolculuğudur. Film boyunca izleyici, yaşamını kaybetmiş birinin ruhunun peşine takılıp onu takip eder. Le Guin, kurmaca dünyanın (fantezi), gerçek yaşamı anlamlandırma konusunda kazandırdığı deneyim nedeniyle önemli olduğunu söyler (2011: 28). Enter the Void, filmlerde sıkça karşılaşılan hayalet temasını görsel bir sunum eşliğinde gerçekçi bir içselleştirme ile aktarır. Burke (2014) de Enter the Void’in o güne kadar yapılan tüm psikedelik filmlerin standartlığına karşı çekilen bir film olarak anıldığını belirtir. Noe, görsel ve işitsel efektleri sıklıkla kullanarak görsel bir hikâye anlatıcı olarak yarattığı evreni, elinden geldiğince çok sayıda ayrıntıya dayandırır ve bu sayede izleyicinin yorumlama gücünü harekete geçirir.

Film, protagonist Oscar’ın DMT etkisi altındayken öldürülmesinden sonra yaşanan kargaşayı ve anıları boyunca yolculuğuna değinen ‘Bardo Deneyimi’ni göstermektedir. Bardo Deneyimi, insan ruhunun ölümden tekrar doğuma dek içinde bulunacağı koşulları ve geçireceği bilinç hallerini ayrıntılı bir biçimde açıklayıp, ruha ölüm sonrasında geçirebileceği haller konusunda rehberlik yapan bir Tibet kitabıdır (Tibet Budizmi, 2016). Bardo Deneyimi ile ruh, beden can verdikten sonra tekrar anne rahmine düşmemesi için yeniden doğuş süreci boyunca yönlendirilir. Batı’da bu kitaba ‘Tibet Ölüler Kitabı’ denir. Filme konu olan psikedelik madde, DMT’dir. Psikedelik madde, belli bir aurayı, farklılaştırılmış bilinç durumunu, tin’e odaklanmayı, evrenle bütün olma çabasını ve varoluşsal aydınlanmayı sağlar. DMT maddesi ve ‘Tibet Ölüler Kitabı’ arasındaki bağlantı, ruhun bedenden ayrılışında geçmiş ve şimdiki zaman arasında hayallerle kurulu bir yerde kalınmasıdır. Bu boşluk, araf olarak bilinir. Bardo Deneyimi’nde altı adet aracı hal bulunur. Bunlardan ikisi, bu filmde yer alır: Chikai Bardo (ölüm anındaki şuur hali) ve Chönyid Bardo (ölüm sonrasındaki şuur hali).

Filmde, protagonistin sahip olduğu söz konusu şuur halleri, yönetmenin yaratıcılığı ve çekim teknikleri yoluyla izleyiciye yaşatılabilmektedir. Zira kamera kullanımı açısından da ilginç bir görsellik sunulmaktadır. Filmde planlar, yüzü çok az görünen/neredeyse görünmeyen protagonistin Oscar’ın arkasından/ensesinin ardından sunulmaktadır. Filmin kamera gözü, Oscar’dır ve dünya onun gözünden yani izleyici tarafından ifşa edilir. Yan karakterlerin olduğu sahnelerde de kamera genellikle kuş bakışı bir görüntü sunmak için havada yavaşça hareket eder. Filmin renkleri ve ışıkları bağlamında ele alındığında, filmin geçtiği Tokyo şehrinin yönetmenin güçlü bir tercihi olduğu söylenebilir. Zira mekânsal atmosfer, sanrıya neden olan madde etkisiyle güçlü bir kesişimselliğe sahiptir.



Resim 3: Oscar’ın ‘Bardo Deneyimi’ne giriş anından

'Bardo Deneyimi' sunan film, Japonya'da iş bulup oraya yerleşen Oscar adlı uyuşturucu satıcısı bir gencin öyküsüdür. Ailesi yıllar önce ölen genç, birlikte yaşamak için kardeşi Linda'yı Japonya'ya davet eder. İki genç kardeş öldüklerinde dahi hep birlikte olacaklarına, birbirlerinden asla kopmayacaklarına dair çocukken bir anlaşma yapmıştır. Hikâyenin geçtiği yer, bir redlight² bölgesidir. Linda filmde seks ve uyuşturucu/uyarıcı kullanımı üzerinden sunulmaktayken, Oscar her daim bir tehlike ile karşı karşıyadır. İki kardeşin ailesi filmde birden çok kez gösterilen bir araba kazasında hayatını kaybetmiştir. Dünyada birbirlerinden başka kimsesi olmayan Oscar ve Linda'nın çevresini oluşturan yan karakterler ise sahte kişilerden oluşur. Oscar'ın, 'Tibet'in Ölüler Kitabı' adlı kitabı okuduktan sonra ölüme yakın olma hissi bir saplantı haline gelir ve bu saplantısını hayat deneyimi haline getirmek için DMT kullanma yoluna gider. Oscar, gittiği bir bardaki uyuşturucu baskını sırasında bir polis kurşunuyla vurulur, ölmüş bedeniyle ara sıra geçmişine odaklanan ruhsal ve psikedelik bir yolculuğa çıkar.



Resim 4: DMT etkisi altındaki Oscar'ın bar tuvaletinde vurulma anı, öznel bir anlatım ekseninde izleyiciye ölüm deneyimi yaşatırcasına yoğun ışıklı görsel efekt kullanımıyla sunulmaktadır.

Oscar'ın en iyi arkadaşı DMT maddesidir. Filmin teması uçmaktır ve bu eylem film boyunca protagonistin özgürlüğünü simgeler. Yaşam ile ölüm arasındaki o an'ı, çevresini gözlemleyerek aktaran Oscar için bir nevi flanör denilebilir. O artık, yabancılaşmış bir bakışa sahiptir ve bedeninin ait olmadığı topluma dahil olmuştur. O artık ölümden önce olduğu gibi 'bakılan' değil, 'bakan'dır ve izleyiciye de öyküyü bir nevi flanörlük yaparak anlatır. Oscar, Linda ve arkadaşları Alex'in dünyası dışında seks işçileri, araçlar, müşteriler, diskolar, uyuşturucu partileri, striptiz kulüpler ve cinsel pratiklerin gerçekleştirildiği otel odaları haricinde dış dünya ile bir bağlantı yoktur. Sinemada flanör, Baudelaire'in şiirlerine yansıttığı gibi sadece parıltılı hayatları değil, arka planda kalan insanları, yoksulları, evsizleri, fahişeleri³ de gözlemler. Kentin büyüğü yaşamından ziyadesiyle uzakta olan mekânlar ve arka sokaklar, flanörün bakışına ulaşır (İpek, 2014). "Ölümlle gelen şey, mutlak bir hareketsizlik midir?" (Köse, 2012: 11-12). Bu filmde Oscar'ın başına gelen, aksine bir hareketlilik halidir. Ruhun bedenden çıkışıyla bir mekân sürgünlüğü yaşanıyormuşçasına yer değiştirmenin esrarengizliği mevcuttur. Odaklanılan durum,

² Seks shop, striptiz kulüp, +18 sinemalar gibi işletmelerin olduğu yerler.

³ Metnin orijinalinde 'fahişe' yazmaktadır; fakat bu sözcüğünün toplum bazında negatif, damgalayıcı ve ayrımcı çağrışımlı bir etki yaratmasından ötürü bu makalede 'seks işçisi' teriminin kullanılması uygun görülmüştür.

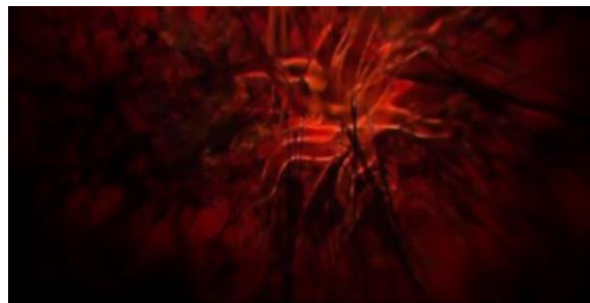
DMT etkisi boyunca insanın kendi ölümü üzerindeki yolculuğu -girilen trip- ve bedenden çıkan ruh üzerine düşlerdir. Filmin bunun çevresinde gelişmesinin sebebi, Oscar'ın öldükten sonra dahi kardeşi Linda'yı terk etmeyeceğine dair verdiği sözü tutmak isteyip ölüme direnmesidir.

Oscar, filmin ilk sahnesinde, kendisi gibi uyuşturucu bağımlısı olan arkadaşı Alex'in verdiği 'Tibet Ölüler Kitabı'nı Linda'ya gösterirken, kitabın ölümden sonra gerçekleşen olayları anlattığına vurgu yapar. Oscar, Linda evden çıkarken kendisine 'keş' demesini isterler. "Bana niye keş dedi ki? Kim olduğumun farkındayım. Ben keş değilim" diyerek bilinçlilik durumunu sergilemeye gayret eder.



Resim 4: Oscar'ın DMT alış sahnesi

Daha önce de belirtildiği gibi kamera, Oscar'dır ve izleyici her şeyi öznel bir anlatımla Oscar'ın gözünden birebir yaşamaktadır. Göz kırpmalar, Oscar yatağa yattığında izleyicinin tavanı görmesi, gözler kapatıldığında ekranın kararması buna örnek verilebilir. Oscar, alacağı maddeyi hazırlayıp içmeye çalışırken "keş olmadığının farkındayım" diyerek kendine telkinde bulunur ve bilincini bu doğrultuda yönlendirir. Kendi kendine konuşan Oscar, "Hemen içime işledi, işte bu, başladı...Ya bayılırsam, bayılmam, daha önce de içtin bunu sen.." der. Burada, madde alımı deneyimi sırasında yaşanan ruh hali, halüsinatif görsellerle izleyiciye sunulur.



Resim 5: Oscar'ın halüsinasyonlarından bir görsel

Oscar'ın maddeyi ilk alış sahnesinde evine gelen arkadaşı Alex, Oscar ile tekrar dışarı çıktığında şehrin ışıklı sokaklarına doğru yürür ve "Hey, neyin var senin, tribe mi girdin yoksa?" diye Oscar'a sorması üzerine "Evet, çok mu belli oluyor? Sabahtan beri bir şeyler içtim ve sen gelmeden de DMT tütürdüm" diye yanıt alır. Bunun üzerine Alex, "Bence 'Tibet'in Ölüler Kitabı'nı bitir sen; fakat büyük yolculuğa çıkman için ölümü beklemen gerek" der ve Oscar, "Kitap biraz kafamı

karıştırdı. Sen nasıl izah edersin?" diyerek Alex'e sorar. Alex, Bardo Deneyimi'ni şu sözlerle anlatmaya başlar:

Aslında, öldüğünde ruhun bedenden ayrılırken ilk başta, sihirli bir aynadan yansırmişçasına tüm yaşamını görebilirsin. Sonra bir hayalet gibi süzölmeye başlarsın, çevrende olan her şeyi görebilirsin, duyabilirsin; ama iletişim kuramazsın. Sonra, farklı renklere sahip ışıklar görürsün. Bu ışıklar, seni diğer varoluş düzlemlerine iten kapılardır; ama çoğu insan, aslında yaşanılan dünyayı çok sever ve uzağa gitmek istemez. Yani her şey, kötü bir yolculuğa dönüşür ve tek çıkış yolu, reenkarne olmaktır! (Alex, Enter the Void, 2009).

Bir deneyim hikâyesi, hikâye anlatıcı Noe'nin klişeden uzak yaratıcı senaryosu, kurgusu, kullandığı görsel ve işitsel efektler vasıtasıyla izleyiciye aktarılmaktadır. Benjamin'in 'bilgi vermek'ten ayırdığı 'deneyim', burada kendini bulur; çünkü bu bir deneyim hikâyesidir. Yürümeye devam edilirken Alex Oscar'a 'Boru otu diye bir şey duydun mu? Feci bir şeydir" der. Maddelere aşırı düşkün olan Oscar da "Boru otuyla tribe girmek nasıl bir şeydir?" diye sorar. Alex bu kez de bu madde deneyimini, "Tripte olduğunun farkına bile varmazsın. Adamı yere yatırır, herkesle konuşmaya başlarsın, aslında etrafında kimse olmadığını iki hafta sonra anlamaya başlarsın" diye cevap vererek maddenin güçlü bir deneyim olduğuna işaret eder. Bu bağlamda filmi daha iyi algılayabilmek için DMT için şunlar söylenebilir: Halüsinojik etkisi bulunan madde, doğada ve insan beyninde hali hazırda bulunan bir uyarıcıdır. En çok doğum ve ölüm anlarında beyin tarafından salgılanır. Özellikle de çok sayıda kemiğin aynı anda kırılması kadar acı verdiği söylenen doğum anı sırasında anne tarafından salgılanan DMT sayesinde doğum olayının katlanılabilir bir hale geldiği savunulur. DMT'nin ne kadar güçlü bir etkiye sahip olduğu bu örnekten anlaşılabilir. LSD ve benzeri psikedelik maddeler insan beyninde bir evren yaratırken, DMT alımından sonra kişinin kendisi evren olmaktadır. Protagonist Oscar'ın bar tuvaletinde polis tarafından vurulma anında, evren artık Oscar'dır; fakat kendisi yaşamakta, ölüm-yaşam arasındaki geçişte her şeyi görebilmektedir. Burada vurgulanan, DMT'nin ölüm anında salgılanma özelliğidir. Karakter, kendi ölümü ardından kardeşi ve arkadaşlarının hislerini, neler yaşadığını görebilmekte; ama onlara müdahale edememektedir. Linda'nın Oscar'ın cesedini teşhis etmesiyle Oscar'ın ölüm anına işaret eden sahneler görülür ve burada ölüm deneyimini yaşamış kişilerin söylemiyle 'geçmiş, gözünün önünden geçmekte'dir. İzleyicinin izledikleri, geçmişe daırdır. Film, 3 bölüme ayrılabilir: 1-Ölüm öncesi hayat (DMT etkisi altında olan, halüsinasyon bağlamında), 2-Ölümlle yaşam arası olan (DMT'nin beyin tarafından salgılandığı an, yani beyin her şeyi görebildiği bilinç düzeyine erişmesi, tüm yaşamın gözünün önünden geçmesi -ki bunu izleyici Oscar'ın gökyüzünde flanörlük yapan ruhunun omuzları üzerinden izler), 3-Ölüm sonrası (belirli bir süre ruhun insanlar içinde dolaşırken o ruhun kendisi olduğunun farkına varması). Filmin finalinde ise, anne rahminden tekrar çıkış görülür. Bu sahnenin açık uçlu olduğunu söylemek mümkündür. Oscar'ın kendi doğumunu hatırlamakta olduğu ya da reenkarnasyon ekseninde yaşama yeniden gelişe işaret edilir.

Noe, bazı DMT kullanıcıların deneyimlerinin DMT sahnelerine yakın olduğunu ve bir o kadar da uzak alındığı için yakınıldığını söylerken bunun sebebini, halüsinasyonda görülen gerçek şekillerin bazı kişilere daha geometrik görünürken filmde çok daha hızlı hareket etmesi olduğunu belirtir. Bunu yapmanın gerçekten zor olduğunu, elinden gelenin en iyisini yaptığını vurgular (Schager, 2010). Enter the

Void filminin tamamen özel efekt üretimi olması sebebiyle, duyularla oynamaya çalışan bir anlatı filminden fazlası olduğu söylenebilir. Soyut ışık oyunları, animasyon figürler, parlak desenler, zıt şekiller ve titreşim görüntüleri eşliğinde izleyiciye sunulmaktadır. Filmde hem görüntü hem ses bakımından kullanılan tüm efektler, izleyicinin genellikle bilmediği bir deneyim sunar. Addiego (2010) yaptığı bir haberde Enter the Void için şu başlığı kullanır: “Enter the Void: Uzak durmak isteyeceğiniz bir psikedelik deneyim” (Enter the Void: A psychedelic experience you may want to avoid). Film yine aynı haberde, 21. yüzyılın görsellik ve duygu aktarımı bakımından en etkili/en büyük sinematik başarılarından biri olarak anılır.

10. GASPAR NOE DENEYİMİ Mİ?

“Kişisel olmayan bir film yapılabileceğine inanmıyorum.”
Tarkovski

Deneyim ve sinema ilişkisi üzerinden gidilerek, ‘öznel anlatımlarla bireysel algılama deneyimi’ aktarılabilir. Burada bahsedilmek istenen, yönetmenin filme dair ‘kişisel deneyimi’dir. Sinematik deneyim, filmin ana noktasında kendini üretebilir. Bu çalışmanın örneğini temsil eden filmin yönetmeni Noe verdiği bir röportajda filmin konusu için şöyle der: “memelilerin duygusallığı ve insan deneyiminin parıltılı boşluğu!”⁴ Hikâye anlatıcısının görsel temsilcisi olarak bu filmde, Noe’ye bir nevi deneyim aktarıcısı gözüyle bakılabilir. Film, yönetmenin daha önce kullandığı güçlü halüsinojen DMT de dahil olmak üzere psikedelik maddelerle olan deneyimiyle ortaya çıkmıştır. Noe, sinema filmi (selüoit) üzerine karmaşık zihinsel imgelerin görsel aktarımını yaparak, izleyiciye bu deneyimi yaşatmak için uğraş verir (*Gaspar Noe Director*, 2010). Burada yine, sinemanın yönetmenin kendi deneyimini film üzerinde yakalaması ile biçimlendiğini söyleyen Tarkovski’nin anılması yerinde olacaktır. Yine burada Benjamin’in insan deneyiminin sakatlandığı bir dünyaya dair ‘deneyim edinme aracı olarak sarhoşluğun -uyku/ayıklık arası eşik- (Özbek, 2000) öneminin farkında olduğu hatırlanabilir. Benjamin der ki, “okur, düşünür, aylak ve flanör de tıpkı afyonkeş, hayalperest ve kendinden geçmiş insan gibi ‘aydınlanmış’ kişinin örnekleridir (akt. Özbek, 2000). Ele alınan film ile bağdaştırılacak olunursa, protagonistin DMT madde alışıyla başlayan flanör kimliği, DMT etkisi altındayken berraklaşmış ve ‘aydınlanmış’ zihninin ürünüdür. Bu da yönetmenin, röportajlarında da belirttiği gibi ‘deneyim edinme aracı’ olarak kullandığı psikedelik madde alışına işaret eder. Deneyim aracından kasıt, yönetmenin sinemada yakalamak istediği deneyimi gerçek yaşamında bireysel olarak edinmesidir.

Filmin hem senaristi hem yönetmeni hem de kurgucularından biri olan Noe, filmi çekmeden önce ‘yeniden doğuş’ ve ‘beden dışı deneyim’ (metapsişikteki adıyla şuur projeksiyonu) üzerine çok sayıda kitap okuduğunu ifade eder. Noe’nin, Interview Magazine’e verdiği bir röportajda dediği gibi ilk olarak ‘Sihirli Mantar’ (Magic Mushroom) etkisi altındayken, Robert Montgomery’nin ‘hikayeyi ana karakterin ağzından’ (first person) anlattığı ‘Lady in The Lake’ filmi izler ve Enter the Void

⁴ The sentimentality of mammals and the shimmering vacuity of the human experience.

filmini bu deneyimden sonra çekmeye karar verir (*Gaspar Noe's Big Trip*, 2010). Bu deneyim, ana karakterin gözünden dünyayı incelemek için Noe'ye ilham verir. Filmin ilk sahnesinde Oscar'ın yürümesi, göz kırpması, uyuması ve gerçek zamanlı olarak gördüğü sanrılar, izleyici tarafından tam anlamıyla protagonistin gözünden deneyimlenir. Ayrıca yönetmen, Oscar'ın ailesini kaybettiği trafik kazasını da olayın aynısını yaşayan bir arkadaşından etkilenerek çeker. Filmin ortaya çıkış öyküsü düşünülecek olunursa, film bir anlamda yönetmenin kendi deneyimi ile bağdaştırılabilir.

Noe, DMT maddesini ve Peru ormanlarına giderek bir kez de yerli Kızılderili'lerin demlediği son derece güçlü olan psikoaktif Ayahuasca maddesini deneyimlediğini söylerken DMT ve Ayahuasca'nın 'eğlenceli uyuşturuculardan olmadığını' dile getirmektedir. Bu iki maddenin, son derece korkunç da olabilen bir zihin açıcı olduğunu ve bu yüzden, bu filme dâhil ettiğini belirtmektedir... Noe'nin karakterleri, kendi kaderlerini yazmak için mücadele eden insanlardır. Karakterlerin yaşamı genellikle, tek bir katastrofik olay ile değiştirilir. Enter The Void'de protagonist Oscar'ın ve kız kardeşinin yaşamı, ailelerinin bir araba kazasında ölümünden sonra değişmektedir. Bu da, Noe'nin gerçek yaşamdan bir deneyimdir (bir arkadaşının annesinin bu şekilde can vermesi (Rose, 2000)).

Noe, Hollywood Chicago (2010)'ya verdiği bir röportajda görsel efekt yönetmeni Pierre Buffin'in uyuşturucu kullanmamasına rağmen, filmde kullandığı tüm görsel efektlerin çok sanrısız (trippy) olduğunu belirtir. Bunun sebebini de kendisine verdiği fotoğraflar, videolar, deneysel filmler ve aralarında yaptığı görüşmeler olduğunu ifade eder.

11. 'İNSANLAR, ÖLÜMLERİNDEN SONRA DOĞAR': FLANÖR OSCAR

Sinemada gerçekçi bir flanör portresi çizmek, çalışmanın kuramsal çerçevesinde de belirtildiği gibi kalabalıkların canlılığı ve belirsizliği içinde edinilen hayat kurgusunun bir benzerinin, kurguyu yapanın kendi yaşamında üretilmiş olmasını gerekli kılar. Oscar'ın, psikedelik madde altında vurulduktan sonra bir bakıma yeniden doğup zihninde flanör gibi gezerek dünyayı algılaması, bilincinin ona açtığı kapılarda gezinme deneyimi, film üzerinden izleyiciye aktarılır ve izleyici öznel anlatım yoluyla bu deneyime dâhil olur.



Resim 6: Flanör Oscar'ın gözünden kuşbakışı Tokyo

İzleyici zaman zaman flanör Oscar sayesinde, ışıklı Tokyo şehri semalarında yüksekten uçmakta ya da her şeyin neon ışıklarla belirdiği striptiz kulüplerin tavan aralarında süzülmedir. Polisin onu vurmaya Oscar'ın beden dışına çıkış serüveninde, kardeşi Linda röntgenlenircesine izlenmekte, heba olmuş çocuklukları 'geçmişe dönüş'lerle yansıtmakta, kendi cinayetine yol açan olaylar üzerinde yaptığı flanörlük ile Tokyo üzerinde bir aşağı bir yukarı süzülme anları gösterilmektedir. Bunlar, Oscar'ın bedeninden serbest kalan ruhunun kayıp gözlerinden gözlemlenir.

Benjamin'in daha önce söylediği gibi anılar çoğu kez görsel imgeler halinde canlanmakta, istemsiz bellek ürünü olarak 'geçmişe dönüş', görsel imgeler halinde gerçekleşmektedir. Kamera, 'geçmişe dönüş' sahneleri sırasında Oscar'ın gözleri yerine baş ve omuzlarını gösterir. Bu durumun iki sebebi olduğu söylenebilir: İlki, yönetmenin genellikle rüyada kendini görme yolu, ikincisi de izleyiciye geçmiş hatırlatma yolu. Deleuze'ün de dediği gibi, izleyici, şimdiki zaman olduğunda gelecekte olandan yararlanmak için şimdiki zamanda belleği kurar (Yetişkin, 2011: 37). Oscar ve Linda, 'geçmişe dönüş' anlarını sıklıkla yaşayıp yine sıklıkla çocukluklarına dönmektedir. İzleyici, Oscar'ın gözünden 'geçmişe dönüş' deneyimini, Oscar flanör kimliğine geçiş yaptığında görmektedir.

SONUÇ

Bu çalışmada, 'deneyim', 'flanör', 'kamera gözü/bakış', 'zihin', 'algı/bilinç', bir istemsiz bellek modeli olan 'geçmişe dönüş' kavramları 21. yüzyılın en görsel ve duygu yüklü olarak nitelenebilecek sinematik başarılarından biri olarak anılan Enter the Void ile bağdaştırma üzerinden sunulmaya çalışılmıştır.

Bir sinema filminde yönetmenin kişisel deneyimi ile film dokusu arasındaki ilişki güçlü olduğu takdirde o filmin izleyici etkileme gücünün yüksek olduğu düşünülmektedir. Enter the Void filmi üzerinden anlatıldığı gibi, Gaspar Noe'nin bu filmi çekmeden önceki deneyimleri yönetmenin filmdeki yaratıcılığı ve özgünlüğü ile birleşerek kendini göstermiştir. Bir nevi şu bağlantı kurulmuştur: Walter Benjamin'in de felsefe dünyasına kattığı kavramlar, kendi deneyimleri sonucunda 'Uyuşturucu Deneylerinin Tutanakları'nda okuyuculara aktarılmıştır. Psikedelik kavramı, zihnin iç dünyasını yansıtan ve bilincin görünür olmasını tanımlarken Enter the Void filminde vücut bulmuştur. Noe, bilinç sınırlamasından dışarı taşan bir zihnin ulaşabileceği aşkın farkındalık durumunu, sıra dışı bir görsel algı deneyimi ile izleyiciye yaşatmaya çalışmıştır. Noe, görsel olanın önem arz ettiği bir dönemde kendine has tarzıyla çağdaş hikâye anlatıcılığının son dönem örneklerinden birini sergiler. Kırmızı (2010: 28)'nin da belirttiği gibi "Yenilik, değişme, ataklar, şaşırtmalar, şoklar vb. ilkel, dürtüsel temelli etki yaratma biçimleridir ve şimdi de geçerlidir. Sinema demek, efekt -yani etki- yaratmak demek olur. Filmin kendi dünyasında da matematiksel bir kurgu çalışır ve bu kurgu, etkileri önceler. Böyle sürerse varılacak yer belki de filmin dünyasına geçmek, filme yerleşmek olacak" cümleleri, psikedelik tema barındıran Enter the Void filminde yoğun olarak kendini gösterir. Oscar'a yaşatılan Bardo Deneyimi ekseninde Oscar'ın 'bakan' konumundaki flanör duruşunun yer yer Tokyo semalarında süzülmesiyle hedeflenen şey, izleyicilere de aynı hissi yaşatmaktır. Bu başarı, kalabalıkların canlılığı ve belirsizliği içinde edinilen hayat kurgusunun benzerinin Noe'nin kendi yaşamında

ürettiği ile paralel olmasıdır. Enter the Void filmi, Tarkovski'nin "kişisel olmayan bir film yapılabileceğine inanmıyorum" sözünü yansıtan örneklerden biridir.

KAYNAKÇA

- Addiego, W. (2010, 7 Ekim), *Enter the Void: A psychedelic experience you may want to avoid*. <http://www.seattletimes.com/entertainment/movies/enter-the-void-a-psychedelic-experience-you-may-want-to-avoid/>.
- Akkaya, S. N. *Beyin Ekran*, (t.y.). <http://cargocollective.com/sinemnazakkaya/Beyin-Ekran>, Erişim Tarihi: 10.08.2019
- Andrew, D. J. (1995), *Büyük Film Kuramları*, İstanbul: Sistem.
- Asiltürk, C. (2006), *Sinemada Şiirsel Anlatım*, Ankara: Nobel, s.101.
- Asiltürk, C. (2014, 31 Ekim), "Özden Toprak'ın Kaleminden Albatros'un Yolculuğu", *Haber Vitrini*. <http://www.habervitrini.com/magazin/ozden-toprakin-kaleminden-albatrosun-yolculugu-812054/>, Erişim Tarihi: 10.08.2019
- Avcı, K. (2016), *Kameralı Adam*, (t.y.), [http://www.sinematek.org/atolyelerimizden/fotograflar/4-ankara-fotograf/detail/77-32.html?tmpl= component](http://www.sinematek.org/atolyelerimizden/fotograflar/4-ankara-fotograf/detail/77-32.html?tmpl=component), Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Baker, U. (2015), *Beyin Ekran*, (der. Ege Berensel), İstanbul: Birikim.
- Başar, D. (2013, 1 Eylül), "Flâneuse'ün Varoluşsal Sorunları", *Mimarizm Mimarlık ve Tasarım Yayın Platformu*, http://www.mimarizm.com/makale/flaneuse-un-varolussal-sorunlari_115495, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Bayraktar, N., Görür Tamer, N., Tekel, A., Gürer, N., Kızıldaş, A., Armatlı, Köroğlu, B. (2012), *Görsel Eğitimde Yaratıcılık ve Temel Tasarım*, Ankara: Nobel Akademik.
- Benjamin, W. (1969), *Illuminations*, (Ed.) Hannah Arendt, NY: Schocken Books.
- Benjamin, W. (1993), *Gerçeküstüçülük: Avrupalı Aydınların Son Fotoğrafı*. Son Bakışta Aşk. der. Nurdan Gürbilek. İstanbul: Metis. s:165.
- Benjamin, W. (2000), *Pasajlar* (Çev. A. Cemal). İstanbul: Yapı Kredi.
- Benjamin, W. (2001), *Hikâye Anlatıcısı*. (Çev. Nurdan Gürbilek). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Benjamin, W. (2003), *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility: Third Version* Selected Writings, 1938-1940. 4. 263.
- Benjamin, W. (2014), *Pasajlar* (Çev. Ahmet. Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Burke, A. (2014, 24 Kasım), *Here's 10 of the Greatest Psychedelic Movies of All Time*, <http://ultraculture.org/blog/2014/11/24/heres-10-greatest-psychedelic-movies-all-time/>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Casetti, F. (2011). Sinemasal Deneyim, (çev.) Defne Kırmızı, *Sinecine Aylık Sinema Araştırmaları Dergisi*, Güz (2011-2): 82.
- Çabuklu, Y. (2004), "Gözlemden Tüketmeye Aylaklık", *Virgül Edebiyat Dergisi*, 70
- Çam, A. (2011, 21 Ağustos), Modernitenin Sanatı Sinema. *Set Amiri*, www.setamiri.com/2011/08/21/modernitenin-sanati-sinema/, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Çelikoğlu, Ö. (2015, 8-9 Ekim), "Psychedelic Sanat", *Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiriler Sanat, Gerçeklik ve Paradoks*.
- Çiftçi, Ö. (2013), *Sinemada Kamera Açılımları*, <http://www.xn--meriftci-u0a0m.com/sinemada-kamera-acilari/>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Çoban, F. (2015), "Zaman-Hakikat İlişkiselliği Sarmalında Proustgil Denklem: Kayıp Zamanın İzinde", *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 19.
- Deleuze, G. (2009), *Cinema 2: The Time-Image*. Hugh Tomlinson & Robert Galeta (Translated by), London: Continuum. *Gaspar Noe's Big Trip*. (2010, 14 Eylül), <http://www.interviewmagazine.com/film/gaspar-noe-enter-the-void#>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Elsaesser, T. & Hagener, M. (2014), Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş, (Çev. Berhan Soner ve Barış Yıldırım), Ankara: Dipnot Yayınları.
- Gaspar Noe Director, (2010, 16 Eylül), <http://www.anothermag.com/art-photography/454/gaspar-noe-director>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Gök, C. (2007), "Sinema ve Gerçeklik", *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2).
- Huxley, A. (1954), *The Doors of Perception*, London: Penguin Books, s.13
- Interview: French Filmmaker Gaspar Noé Dares to 'Enter the Void'*, (2010, 22 Eylül). <http://www.hollywoodchicago.com/news/11867/interview-french-filmmaker-gaspar-no-dares-to-enter-the-void>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- İngilizce Türkçe Psikoloji Sözlüğü, <http://www.termbank.net/psychology/2792.html>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- İpek, Ö. (2014, 14 Nisan), "Bir Flanörün Gezi Rehberi", *Yeni Düzen*, <http://www.yeniduzen.com/bir-flanorun-gezi-rehberi-81314h.htm>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Jay, M. (2012), *Deneyim Şarkıları*, İstanbul: Metis Yayınları.
- Kale, G. (2004), "Sinemada görsel deneyim ve mimarlık", *İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Kayaalp, Bingel, Z. (2009), "Haptik'in Tasarımı Tasarım Aşamalarında Haptik Etmenler", (doktora tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi).

- Kırmızı, Z. (2010), *Sinemaya Bakmak*. http://okumaninsonunayolculuk.com/pdf/yazarak_okumak/inceleme/sinemaya_bakmak.pdf, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Kocabaylıoğlu, D. (t.y.). *Lucy Beyazperde Eleştirisi*, <http://www.beyazperde.com/filmler/film-186452/elestiriler-beyazperde/>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Köse, H. (2012), *Flanör Düşünce*. İstanbul: Ayrıntı. s:11-12.
- Le Guin, U. (2015), *Kadınlar, Rüyalarda, Ejderhalar*, İstanbul: Metis. s:28.
- Leslie, E. (2005), "Adorno, Benjamin, Brecht and Film", (Ed.) Mike Wayne, *Understanding Film: Marxist Perspectives*, Londra: Pluto. s:46.
- Marks, L. (2000), *The Skin of the Film Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, London: Duke University Press, s:48.
- Manfred, J. (2003), *A Guide to Narratological Film Analysis*, <http://www.unikoeln.de/~ame02/pppf.htm>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Martin, E. (2012), "The Art of Reality: Psychedelic Experience in Cinema and Television", *Special Edition: Psychedelics and the Popular Arts*, 22(1): 9-11.
- Mollaer, F. (2015, 24 Ocak), *Estetik Modernizm Postmodernizme Karşı: Benjamin, Baudelaire ve Postmodernizm*, <http://www.e-skop.com/skopbulten/estetik-modernizm-postmodernizme-karsi-benjamin-baudelaire-ve-postmodernizm/2291>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Morozov, E. (2012, 5 Şubat), "The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom", *The New York Times*, <http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?pagewanted=all>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Noe, G. (2009), *Enter the Void*. ABD: IFC Films.
- Özbek, M. (2000), "Walter Benjamin Okumak II", *Ankara Üniversitesi Dergiler*. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/42/475/5481.pdf>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Özcan, M. (2004), "Bilişsel Bilim Çerçevesinde Filmsel Anlatı ve Görsel Algılama", *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Psychedelic Sanat: Modernizme Uçuk Kafayla Nanik. *Solak Kedi*. <http://www.solakkedi.com/gorsel%20sanatlar/psychedelic/001.html>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Powell, A. (2007), *Deleuze, Altered States and Film*, Edinburgh University Press.
- Ricoeur, P. (2012), *Hafıza, Tarih, Unutuş*, İstanbul: Metis. s:115.
- Rose, S. (2010, 16 Eylül), Gaspar Noe: What's the Problem? <http://www.theguardian.com/film/2010/sep/16/gaspar-noe-enter-the-void>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Sarı, A. (2012), *Flanörün Edebi Etiyolojisi*, Flanör Düşünce içinde, ed. Hüseyin Köse. İstanbul: Ayrıntı, s.287.
- Sarlo, B. (2012), *Geçmiş Zaman Bellek Kültürü ve Özneye Dönüş Üzerine Bir Tartışma*, İstanbul: Metis

- Schager, N. (2010), *Gaspar Noe's Trip Into The Void*, <http://www.ifc.com/2010/09/gaspar-noe>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Sözen, M. (2008), “Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlemeler”, *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(8).
- Sülek, M. B. (2015, 14 Şubat), *Duyu*, <https://istansanat.wordpress.com/2015/02/14/algı/>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Şentürk, R. (2008), Film, Gerçeklik ve Bilinç, *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7 (13): 172.
- Şimşek, B. (2018), İletişim Çalışmaları Bağlamında Dijital Hikâye Anlatımı: Kavramlar ve Türkiye Deneyimi. İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği.
- Tarkovski, A. (2017, Temmuz), Zamanda Yolculuk ve Başka Konuşmalar, *Fütüristika*. <http://www.futuristika.org/andrey-tarkovski-tempo-di-viaggio-zamanda-yolculuk/> Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Tibet Budizmi, http://www.dunyadinleri.com/tr-TR/dunya-dinleri/budizm-mezhepleri-okullari/oku_lamaizm-tibet-budizmi, Erişim Tarihi: 10.08.2019.
- Tiedemann, R. (2012), *Pasajlar Yapıtına Giriş*, (Çev. A. Cemal). İstanbul: Yapı Kredi
- Yetişkin, E. B. (2011), “Sinematografik Düşünebilmek: Deleuze’ün Sinema Yaklaşımına Giriş”, *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi*, 40:137.
- Yılmaz, O. (2013, 14 Ocak), “Uyusturucu Deneylerinin Tutanakları”, *Sabit Fikir Güncel Edebiyat Dergisi*, <http://www.sabitfikir.com/sahanebirkitap/uyusturucu-deneylelerinin-tutanaklari>, Erişim Tarihi: 10.08.2019.

Tuba Çetinbaş, lisans eğitimini 2010 yılında Girne Amerikan Üniversitesi'nde, yüksek lisansını 2012 yılında birincilikle aynı üniversitede tamamladı. 2014 yılında Yeditepe Üniversitesi'nde doktora çalışmalarına başladı ve 2019'da Dr. ünvanını aldı. Doktora tezi “Cinsiyet Kimliği Ayrımcılığı ve Ana Akım Medyada Görünmezlik: Transgender Ölümleri (İntiharları/Cinayetleri)” üzerine olan Çetinbaş'ın çalışmaları genellikle medya analizleri ve kültürel çalışmalar üzerinedir.

Tuba Çetinbaş, graduated from Communication Faculty, Girne American University in 2010 and continued her academic studies at the same university and received her M.A. degree in 2012 with first class honours. Afterwards, she has started her Ph.D studies in 2014 and got her Ph.D degree from Media Studies, Yeditepe University in 2019. Her Ph.D thesis is about “Gender Identity Discrimination and Invisibility in the Mainstream Media: Transgender Deaths (Suicides/Murders).” Her research areas are media analysis and cultural studies.