

Haptik Görsellik ve Çok Duyulu Film Deneyimi: *Beden ve Ruh*

Haptic Visuality and a Multi-Sensory Film Experience: On Body and Soul

Ayşe Dilan SALKAYA¹



Öz

Sinemanın görüntü ve sesle anlatabilme özelliği diğer duyuuları geri plana itmiştir ancak sinema, tüm duyuuları aktive eden bir sanat disiplindir. Bu yaklaşıma göre film, gözle dokunulabilen bir tür tendir. Bedenselleşen görüntü sayesinde izleyicinin algılaması ve film deneyimi çok duyuulu bir yapıya kavuşur. Göz, imgeyi gördükten sonra bellekteki diğer duyuuları da çağırır. İzleyici, film izlerken gözüyle filmin tenine yakınlaşır. Laura Marks'ın bu izlekten yola çıkarak ortaya koyduğu "haptik görsellik" kavramına göre film ile izleyici karşılıklı konumlanan iki ayrı bedendir. Haptik görsellikte göz, tıpkı dokunma organı gibi davranır. Haptik görme, optik görmenin tam karşıtıdır ve beden, optik görmeye olmadığı kadar görme sürecine dahil olur. Kavramsal çerçevesini Marks'ın fikirlerinin oluşturduğu çalışma, söz konusu karşılıklı etkileşimde filmin çok duyuulu bir deneyim alanı olarak izleyici için görsel olmayan duyuuları da açığa çıkardığını tartışmaya açmaktadır. Çalışmada önce haptik görselliğin ve duyuular yoluyla film deneyiminin tarihsel değerlendirmesi yapılmış, ardından *Beden ve Ruh (On Body and Soul [Tétröl és lélekröl])*, Ildikó Enyedi, 2017) filmi betimsel analiz yöntemiyle çözümlenerek haptik görselliğin ve çok duyuulu film deneyiminin imkânı ortaya koyulmuştur. Ana meselesi dokunma ve dokunamama arasındaki gerilim olan filmin kendisinin de dokunsal olabileceği, filmde kullanılan yakın plan, ışık ve renk öğeleriyle izleyicinin filmin tenine yakınlaştığı, çalışmada tartışılan izleklerdir. Çalışmanın sonucunda, filmdeki görme ve işitme duyuusunun tat alma, koklama ve kinesteziyle birlikte davranarak duyuulararası izleme deneyimini mümkün kıldığına, filmin, görmenin hegemonyasını kırarak farklı duyuuları da açığa çıkardığına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Haptik görsellik, görme, dokunma, çok duyuulu film deneyimi, *Beden ve Ruh*

Abstract

Cinema's ability to convey meaning through image and sound may overshadow other senses, but it is actually an artistic discipline that engages all senses. This theory views film as a type of touchable skin that can be experienced through the eyes. The embodied image gives the audience's perception and the movie-going experience a multi-sensory framework. The eyes call the other senses into memory upon viewing an image, and the audience moves their eyes closer to the screen as they watch a film. Laura Marks' (2020) haptic visuality theory is based on this idea, according to which the audience and the film are two distinct bodies placed opposite one another. In haptic visualization, the eye behaves just like

¹Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID: A.D.S. 0000-0002-1337-930X

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Ayşe Dilan SALKAYA,
İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
E-posta/E-mail: dilan.salkaya@hotmail.com

Başvuru/Submitted: 08.05.2023

Kabul tarihi/Accepted: 15.06.2023

Atıf/Citation: Salkaya, A. D. (2023). Haptik görsellik ve çok duyuulu film deneyimi: *Beden ve Ruh*. *Filmvisio*, 1, 1-19.
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2023.0001>

the organ of touch. Haptic vision is the opposite of optical vision, with the body being more involved in the haptic vision process than in optical vision. This study raises the issue of how films also reveal non-visual senses as a multi-sensory experience area in this reciprocal interaction, whose conceptual framework is formed by Marks' ideas. Before using the descriptive analysis method to examine Ildikó Enyedi's film *On Body and Soul* (*Testről és lélekről*, 2017), the study assesses the historical multi-sensory film experience and the development of haptic visuality to

show its potential. The main theme discussed in the film is the tension between touch and non-touch, with close-ups, lighting, and color elements used in the film helping the viewer feel more intimately attached to the skin of the film. The study's findings suggest that the senses of taste, smell, kinesthesia, sight, and hearing work together in the film to enable an intersensory viewing and that the film also reveals other senses by shattering the hegemony of vision.

Keywords: Haptic visualization, seeing, touching, multi-sensory film experience, *On Body and Soul*

Extended Abstract

Phenomenologists who focus on the bodily aspects of the film experience bring to the fore the method that views the cultural and historical aspects of film as two mutually positioned subjects or objects of view, in contrast to device theory which considers the viewer as the victim of the cinematic apparatus. These phenomenologists contend that art can only be created through experience and that subjective experience is what matters most. The ability of cinema to convey meaning through image and sound has overshadowed other senses, but cinema is an artistic discipline that actually engages all senses. This theory views film as a type of touchable skin that can be experienced through the eyes, with the embodied images giving the audience's perception and the movie-going experience a multi-sensory framework. The eyes call the other senses into memory after viewing the image, and audiences move their eyes closer to the screen as they watch a film. With respect to the study, haptic visuality refers to a type of perception that alters the viewer's perspective from one of distance to one of proximity, enabling the viewer to approach the film as if it were skin and to experience close-ups, camera movement, lights, colors, and other cinematic possibilities. When watching a film with this way of seeing, the hegemony of the sense of sight has been proposed as being overthrown with other sensory states including touch, smell, taste, and kinesthesia being activated.

Laura Marks' (2020) haptic visuality theory is based on this idea, according to which the audience and the film are two distinct bodies placed opposite one another. In haptic visualization, the eyes behave just like the organ of touch. As the opposite of optical vision, haptic vision has the body more involved in the vision process. This study raises the issue of how films also reveal non-visual senses as a multi-sensory experience area in this reciprocal interaction, with this conceptual framework having been formed

by Marks' (2020) ideas. The study first evaluates the development of haptic visuality theory and the historical multi-sensory film experience before analyzing Enyedi's (2017) film *On Body and Soul* (*Testről és lélekről*), which demonstrates the potential for haptic visuality. The conflict between touch and non-touch is the main theme of the film. The study's themes include close-up shots and the use of light and color elements to bring the viewer closer to the skin of the film, breaking the hegemony of sight and enabling an inter-sensory viewing experience. The study also discusses how the film itself can be considered tactile. Together with the sense of sight, hearing is another fundamental sense that has given rise to cinema. The study addresses the emotion the music used in the film evokes in terms of the character and the audience during the film analysis; however, hearing could not be detailed because the sound element in the film lags behind other elements. *On Body and Soul* is a film that demonstrates "how much is under the surface," in the words of its director Ildikó Enyedi (2017). This work aims to reveal what is hidden under the surface. The study's analysis of the film *On Body and Soul* qualifies it as a haptic film because it appeals to the senses of sight, touch, taste, smell, and kinesthesia. However, the film encourages synesthesia through its depictions of multisensory perception. The music the audience hears, the colors that envelop the environment, the taste of the leaves the deer eat with their mouth movements, and the characters' inner suffering all help the audience feel cold and heat. The use of close-ups and wide-angle shots in the film enhances the viewer's perception of space. The study's findings encourage future research on haptic visuality and intersensory experience in cinema and advises that synesthetic and kinesthetic experiences in films that can emphasize the value of auditory elements be given priority in their analyses.

Giriş

Sinema, yaygın olarak gözün egemenliğinde bir sanat olarak ele alınır. Bunun en önemli sebebi, görme duyusunun diğer duylara baskın olmasıdır. Platon'dan başlayarak Descartes ve Kant'a kadar geçen süreçte, gerçek bilginin bedensel algılardan bağımsız olması gerektiğini ileri süren öğretisi hâkim olmuştur. Descartes, *Meditasyonlar* (2014) kitabında görme duyusunun üstünlüğünü savunur ve ona göre kişinin ancak gözleriyle görebildikleri doğrudur. Batı öğretisi de gerçek bilgiye nesnellikle ulaşılabileceğini öne sürer, bu da ancak gözlem yaparak mümkündür (Lee, 2010, s. 22). Belova (2006, s. 95-96), on yedinci yüzyılda görme duyusunun yüceltiğine dikkat çeker ve Descartes'dan aktararak görmenin nesnel ve somut bilginin, kaydedilebilir kanıt elde etmenin yegâne yolu olduğunu ifade eder. Görme ve işitme yüksek duylar olarak görülürken, koklama, tatma ve dokunma alçak duylar olarak nitelendirilir. Batı kültüründe görme duyusunun öne çıkmasının bir diğer nedeni de görmenin zihinle olan bağlantısıdır (Koç, 2020). Görme için gerekli olan ışık ışınlarının elektrokimyasal sinyallere dönüştürüldüğü, ardından sinir hücrelerinin yardımıyla beyne taşındığı görme sürecinde, beyin, görülen şeyin algılanmasında aktif rol oynar. Dünyayı algılayışımız büyük ölçüde görme duyumuza bağlıdır ve bilgi sağlama yeteneği en güçlü olan duyumuz, görmedir. Edgar Dale'in yaşantı konusunda ortaya koyduğu öğrenme süreçlerinde de gözün egemenliği hâkimdir. Dale'in çalışması, yüzdelik dilimleri farklı kaynaklarda değişse de, öğrendiklerimizin %80'inden fazlasını görerek edindiğimiz yaşantıların oluşturduğunu, ikinci sırada ise işitmenin yer aldığını ortaya koyar (Lee ve Reeves, 2007).

Aksine sinema, farklı duyları da uyaran bir sanat disiplinidir. Merleau-Ponty, *Phenomenology of Perception* (1945) kitabında, algısal deneyimimizi ve dünyayı nasıl deneyimlediğimizi anlamının farklı yollarını önerir. Algısal dünya sadece zihinsel süreçle sınırlı değildir, bedensel bir deneyimi de gerektirir. Beden ve çevre de algısal deneyimde önemlidir ve bir bütün olarak, algılanan nesne ile birlikte, algısal deneyimi var ederler. Merleau-Ponty "Beden" başlıklı yazısında görmenin iki yönlü bir edim olduğunu söyler. Kameranın yakın çekimini örnek verir ve bir filmde kamera bir nesneyi yakından çektiğinde ekranın ufku olmadığı için söz konusu nesneyi gerçekle özdeşleştiremediğimizden bahseder. Oysa görme ediminde, engin manzara içerisinde bakışımı bir bölüme yöneltirim, diğer nesnelere kenara çekilirler. Görme, gördüğüm varlıkların evrenine girmemi sağlar (Merleau-Ponty, 1999, s. 128-130). Öte yandan Merleau-Ponty'ye göre yalnızca dışarıdan gördüklerimiz değil, bir de görüşün içinde saklı duran dokunsal değerler vardır. Böylece dünyayı içeriden yaşarız (Merleau-Ponty,

1996, s. 59). Görünenler ve duyumsananlar bir aradadır çünkü görünenler, bedende dokunsal izler de bırakır. Her gördüğümüz, dokunsal belleğimizi etkiler, gördüklerimiz ve belleğimiz arasındaki etkileşim sonucunda bir temas ortaya çıkar.

Bedenselleşmiş görüntü deneyiminden bahseden Merleau-Ponty'ye göre algılama, çok duyulu bir yapıya sahiptir. Retinal olmaktan öte olan görüntü, diğer duyuların bir aradalığından oluşur. İmgeyi gören göz, devamında bellekteki diğer duyuları da çağırır. Merleau-Ponty'nin görüşlerinden hareketle türetilen "haptik görsellik" kavramı, merkezine duyular yoluyla film deneyimini alır ve bu deneyimin filmdeki ve filmde kullanılan öğelerle şekillenip derinleştiğini yerleştirir. Görsel ve dokunsal algılar arasındaki bağlantılarla izleyicinin film deneyiminin zenginleşmesine dayanan haptik görsellik, görsel sahnelerin dokunsal olabileceğini, izleyicide görmenin hegemonyasının kırılacağını öne sürer. Örneğin bir yemek sahnesi koku duyusunu harekete geçirebilir ya da filmde yer alan bir müzik, farklı bir sahneyi, karakteri ya da görüntüyü akla getirebilir. Laura Marks (2020, s. 10), *Filmin Teni* kitabında bir filmi "gözüyle dokunuyormuşçasına görmenin kendisinin de dokunsal olabileceği"ni belirtir ve buna "haptik görsellik" adını verir. Marks'a (2020, s. 48) göre sinema, tüm duyuları içeren bir belleği aktive eder. Marks'a göre film, gözle dokunulabilen bir tür tendir. Yazar, izleyici ile film arasında bir temas önerir. Bu karşılıklı etkileşimde, filmin algılanma şekli, filmin izleyicide bıraktığı iz ve filmin sahip olduğu bellek önem kazanır. Marks'ın bahsettiği türden temas, buğulu bir camın arkasından manzaraya bakan bir karakterle, bir şalın rüzgârda salınarak dans edişiyile, kameranın bir fotoğrafı ya da çerçevede duran bir resmi taramasıyla örneklendirilebilir. İzleyici, bu süreçte adeta gözüyle filmi sıyrır (Bülbül, 2021), karaktere ve filme dokunur, yakınlaşır. Haptik görsellik, başka türlü bir görme biçimi önerir.

Sinema çalışmalarında duyuşal sinema ve haptik görsellik sınırlı çalışılan bir alandır. Alana katkı sunacağı düşünülen çalışmada, Marks'ın haptik görsellik kavramından yola çıkılmaktadır. Haptik görsellik ile izleyicinin imgeye mesafeli bakışını kıran, yakın plan, kamera hareketi, ışık, renk ve sinemanın olanaklarıyla izleyicinin gözüyle filme dokunmasına ve filme bir tenmiş gibi gözüyle yakınlaşmasına olanak sağlayan bir görme biçimi kastedilmektedir. Bu görme biçimiyle film izleme deneyiminde görme duyusunun hegemonyasının kırılarak dokunma, koklama, tat alma, kinestezi gibi farklı duyu hâllerinin de aktive olduğu öne sürülmektedir. Kinestezi ya da devinduyum, hareket yoluyla duygulanım anlamına gelir. Bedenin hareket alanına ve kapladığı kinetik alana atfı yapar (Göldere vd., 2020, s. 18-23).

Makalenin devamında, haptik görselliğin ve duyular yoluyla film deneyiminin tarihsel bir değerlendirilmesi yapılacaktır. Film ve duyulararasılık zemininde, görme duyusunda temellenen sinemanın, sahip olduğu unsurlar ve olanaklarla diğer duyuları da harekete geçirme potansiyelinin olduğu, filmin, doğrudan bağlı olduğu bir diğer duyu olan işitmenin ötesinde dokunma, tat alma gibi görsel olmayan duyuların da etkin şekilde kullanılmasına olanak tanıdığı tartışılacaktır. Tüm bu izlek, çalışma kapsamında amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen, belirlenen konuya uygun anlam evrenine sahip olduğu düşünülen *Beden ve Ruh* (*On Body and Soul* [Testról és lélekról], Ildikó Enyedi, 2017) filminde takip edilecektir. Filmdeki haptik görsellik ve dokunma, tat alma, koklama, kinestezi belleğini harekete geçiren unsurlar, betimsel analiz yöntemiyle ortaya konulacaktır. Betimsel analiz yönteminde başlangıçta belirlenen tematik çerçeve dahilinde veriler çözümlenir, ilişkilendirilir ve bulgular yorumlanır (Özdemir, 2014, s. 330). Bu doğrultuda filmdeki duyusal sinemanın izleri tespit edilecek, böylelikle film deneyiminin çok duyulu olabileceği, haptik görselliğin anlam evreni içerisinden tartışılacaktır. *Beden ve Ruh*'ta ana meselenin dokunma ve dokunamama arasındaki gerilim olmasının, bu sorgulamaya temel bir zemin sunduğu düşünülmüş, bu nedenle film çözümleme için seçilmiştir. İşitme duyusu da görme duyusu ile birlikte sinemayı var eden temel duyulardan biridir. Seçilen film çözümlenirken, filmde kullanılan müziğin karakter ve izleyici özelinde çağrıştırdığı duyguya değinilmiş ancak filmde ses ve müzik, diğer unsurların gerisinde kaldığından detaylandırılmamıştır. *Beden ve Ruh*, yönetmeni Ildikó Enyedi'nin ifadesiyle "yüzeyin altında ne kadar çok şey olduğunu" gösteren bir filmidir (Rapold, 2018) ve bu çalışma, yüzeyin altında duranları görünür kılama denemesidir.

Haptik Görsellik

Haptik, optikten ayrı bir bakış imkânını ifade eder (Yılmaz, 2022, s. 93). Duyusal deneyimdeki dokunsal algıya atıf yapan "haptik" terimi, Yunanca "haptikos" (dokunabilme) kelimesinden (Minogue ve Jones, 2006, s. 318) veya "tutulabilir olan" (able to lay hold of) (Gibson, 1966, s. 97) ifadesinden türer. Stephanie Springgay (2008, 2004), dokunmayı "bedenin etkileşimde bulunduğu nesnelere ya da diğer bedenlere karşı duyarlılığı" olarak tanımlar. Springgay'e göre dokunma sürecinde beden, çevresiyle etkileşime girerek bilgi ve anlam üretir. Dokunma yalnızca duyusal ya da fiziksel bir süreç değildir, aynı zamanda sosyal, kültürel ve politik bir boyuta da sahiptir. Dolayısıyla dokunma, çevresiyle etkileşim hâlindeki bedeni ve bedenin mekân içindeki deneyimini içerir. Dokunma, aynı zamanda duygusal, zihinsel ve sosyal bir bağ kurma aracıdır. Bu nedenle haptik görselliğin, dokunsal ve kinestetik deneyimin toplamından oluştuğunu söylemek mümkündür.

Michael Polanyi, 1962 yılında yayınladığı *Personal Knowledge* adlı kitabında haptik algıya da değinir. Polanyi'ye göre dünyayı yalnızca gözlemleyerek ve deneyim yoluyla değil, bedensel duyular aracılığıyla da anlarız. Bu duyulardan biri de haptik algıdır. Haptik algıyı somut bir nesnenin dokusunu, sıcaklığını, yüzeyini hissetmek anlamında, bilgiye erişirken kullandığımız bir algı olarak tanımlayan Polanyi, bu bilginin nesne hakkında zihinde bir imge oluşturduğundan bahseder. Böylece nesne hakkında daha derinlikli bir anlayış ve kavrayışa ulaşırız.

Juhani Pallasmaa (2011, s. 13), yeni bir görme ve zihinde yeni bir düşünce alanı açabilmek için "çevrel görme" alanı yaratmaktan bahseder. Pallasmaa'nın *The Eyes of the Skin* kitabı, mimari özelinde çok duyulu deneyim ve algılamayı ele alır. Kitapta mimari deneyimimizin yalnızca görsel algıya dayalı olmadığını, dokunsal, işitsel, koku ve tat duyularıyla da ilişkili olduğunu altı çizilir. Mekân içinde gezinen beden, hareketleri ve duysal deneyimiyle bir bütünlüğe ulaşır. Mekân, aynı zamanda bu deneyimi zenginleştirecek şekilde tasarlanır ve üretilir. Peki sinema ile mekân ilişkisini düşündüğümüzde, algımız nasıl şekillenir? Bu bakış açısıyla bir filmin mekânını, o mekânın geniş ya da dar açıyla, hareketli ya da sabit kamerayla tarif edilmesini düşünebiliriz. İzleyiciyi sonsuz bir açıklıkta bırakan filmlere karşın, dar bir alana hapseden filmler tam da Pallasmaa'nın mekân ile beden arasında kurduğu ilişkideki duyulararasılığı akla getirir. Dar alanın klostrufobik atmosferi ve renklerinin uyandırdığı duygu ya da koku ile izleyicinin gözüyle uçsuz bucaksız bir manzarayı taradığı bir sahnenin hatırlattığı koku, birbirinden farklı olacaktır. Filmin mekânı, duyu belleğini de aktive edecek ve bu deneyim, izleyiciden izleyiciye geçecektir.

Marks'ın haptik olarak adlandırdığı filmler, izleyicinin görüntüye mesafeli bakışına olanak tanımayan, tersine izleyiciyi yakın planlarla, kamera hareketleriyle, ışık patlamaları ya da renklerle görüntünün içine çekerek ona gözüyle "dokunmasını" sağlayan filmlerdir. Marks (2020, s. 11) kitabında, Mona Hatoum'un *Measures of Distance* (1988) filminde uzakta yaşayan kızını özleyen ve onu bağrına basmak isteyen bir annenin çıplak bedeninin bulanık ve haptik imgesini örnek verir. Bu imge, izleyicinin özlemi duyumsadığı ve annenin duygusuna temas ettiği bir tür tendir. İmgenin bulanık olması, onu daha da dokunsal kılar ve kusurlu bir imaj olarak gerçeklikle bağını kuvvetlendirir. Shauna Beharry'nin *Seeing is Believing*'inde (1991) ise annesinin sarisini giymiş bir oyuncunun fotoğrafı vardır ve hareketli kamera fotoğrafın yüzeyinde gezinerek onu adeta okşar. İmge ve sinemanın olanakları, bakışla dokunmaya aracılık eder. İmge, bir imkâna dönüşür. Belleğin, anıların, kültürel çeşitliliğin sirayet ettiği bu imkân kazıldığında, derinine ulaşılabilir.

Marks (2020), çalışmasında bedenin farklı duyuları sentezlemesi, birinin diğerini çağırması olarak özetlenebilecek sinesteziden de bahseder. TDK'ya (t.y.) göre sinestezî "duyum ikiliği"dir. Çoklu duyusal algı durumunu ifade eden sinesteziyi film üzerinden düşündüğümüzde, filmsel görüntü, imgenin atmosferi saran kokusunu ve kokunun belleğini çağırabilir. Ya da izleyici, rengi bir duyguyla, imgeyi ise tatla özdeşleştirebilir. Sinema, çokduyulu, duyuların önem sırasını kaybettiği bir deneyim imkânı sunar. Filmin karşısında izleyen beden olarak konumlanan izleyici, filmin mekânında gezinir, filmin tenine dokunur, filmin kokusunu alır, karakterin hissettiği duyguyu tadar ya da tattığı bir yiyeceği hisseder, müzikle ya da sesle işitsel belleğini harekete geçirir, tüm bu süreç bir bütünlük ve farkındalık hâliyle kinestetik bir deneyimi de var eder.

Duyular Yoluyla Film Deneyimi

İzleyiciyi sinemasal aygıtın kurbanı olarak gören aygıt kuramının aksine, filmin hem kültürel hem de tarihsel boyutunu dikkate alarak izleyici ile filmin karşılıklı konumlanan iki görüş nesnesi olduğunu kabul eden yaklaşım, film deneyiminin bedenselliğini merkeze alan fenomenolojistlerde öne çıkar. Onlara göre sanat, ancak deneyimle var olur ve bu noktada öznel deneyim önem kazanır (Andrew, 2010, s. 352). Film fenomenolojisi, izleyicinin öznelliğini gündeme getirir. Film ile izleyici arasında karşılıklı bir anlam üretme süreci vardır. Yaşanmış deneyimler film izleme süreçlerinde açığa çıkabilir. Öte yandan bedenselleşmiş film deneyiminde ırk, toplumsal cinsiyet, sınıf, yaş, engellilik gibi farklı bedenselleşme boyutları da vardır ve bu boyutlar, güncel feminist film fenomenolojilerinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır (Yılmaz, 2022, s. 205-206). Bu çalışmada, fenomenoloji ile dünyayı ve filmi deneyimlemenin kendisine vurgu yapılmaktadır.

Merleau-Ponty'nin öğrencisi Amédée Ayfre, film deneyiminde izleyicinin adeta filmin yaratıcısı gibi keşfe çıktığını, auteurün dünya görüşünü arayıp filmin etkisini öznel olarak belirlediğini, böylelikle karşılıklı ve dönüşlü bir film deneyiminin olanaklılığını ileri sürer (Ayfre'den akt. Andrew, 2010, s. 360). Burada bakışın keşif esnasında film yüzeyindeki gezinme hareketinin altı çizilebilir. Beden ve zihin, filmin algılanma ve duyumsanma sürecinde anlamı inşa eder. Yeniden Merleau-Ponty'ye dönecek olursak film, tıpkı bir beden gibi tene sahiptir ve göz, onu keşfe çıkar:

"Eğer gözlerimiz, bakışımızın, vücudumuzun hiçbir bölümüne erişmesine olanak vermeyecek şekilde oluşmuş olsaydı, ya da kötücül bir düzen ellerimizi şeylerin

üzerinde gezdirmemizi sağlayıp vücudumuza dokunmamızı engelleseydi -ya da sadece, bazı hayvanlar gibi, görsel alanların kesişmesine olanak vermeyen yan gözlere sahip olsaydık- bu kendini yansıtımayacak olan, tam olarak ten olamayan vücut, bir insan vücudu olmayacaktı ve insanlık olmayacaktı” (Merleau-Ponty, 1996, s. 33-34).

Thomas Elsaesser ve Malte Hagener’in (2011, s. 14-15)“Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş” (2010) başlıklı makaleleri, sinema ve beden arasındaki ilişkiyi algılar üzerinden ele alır. Yazarlar, zihnen ve bedenen perde ile karşılaşmayı, yedi başlık altında tartışırlar: pencere-çerçeve, kapı-ekran, ayna-yüz, göz-bakış, ten-dokunma, kulak-mekân, beyin-zihin. Burada sinemanın renk, ışık, doku, boyut gibi farklı unsurlarının da izleyici ile sinema ilişkisini algı üzerinden derinleştirdiğini tekrar hatırlamak gerekir. Yazarların farklı duyuları devreye sokarak yaptıkları sınıflandırma, öznel deneyime de atıf yapar. Elsaesser ve Hagener (2011) bedenselleştirmeyi, farklı olanla karşılaşma ve farklı, öteki olanı duyumsayıp algılama olarak kavramsallaştırır. Bir başka yaklaşım ise melodram, korku, pornografi türleri üzerinden izleyicinin filme verdiği bedensel tepkilerdir; gözyaşı, korku, uyarı, kan, ter, sperm gibi. Onların bakış açısına göre sinema, farklı kimliklerle ve ırklarla, öteki olanla karşılaşma için bir alandır. Sinemayı görsel ve işitsel bir disiplin olmanın ötesine geçirmeyi hedefleyen bu bakış açısı, film ile izleyicinin bedeninin karşılıklı konumlandığı yönünde yeni bir mekân bilgisi de sağlar.

Koç (2020, s. 105), dokunma duyusunun da görme duyusu gibi uzaysallığa sahip olduğunu söyler ve uzaysallığı, görme ile dokunmanın ortak ayrıcalığı olarak tanımlar. Nasıl ki görme, uzayda yer kaplayan bir şeyi görmek demekse, dokunma da dokunsal bir uzaya dairdir. Koç (2020), Husserl’e referansla dokunsal uzayı dokunulan şeye ait uzay ve dokunma duyusunun yayılımlı olması şeklinde ikiye ayırır. Dokunulan şeye ait uzay aktif dokunmayla keşfedilir ve dokunsal algıda elde edilen bilgi, görsel algıdaki figürle eşleşir. Haptik görsellikte ise göz bir dokunma aygıtı gibi davranır. Burada tarif edilen artık aktif dokunma değil, haptik, çok duyulu bir algılama sürecidir.

Marshall McLuhan 1962 yılında *Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu*’nda “dokunma”nın ayrı bir duyu olmaktan çok, duyuların etkileşimi olduğunu öne sürer. Görme duyusuna yoğunluk verildikçe dokunmanın öneminin azaldığını belirtir. McLuhan’a göre tek duyunun egemenliği bir tür hipnozdur ve başka bir duyunun meydan okuması, uyuyanı adeta uyandırır (McLuhan, 2014, s. 107). Böylece yeni bir algı seviyesi başlar. McLuhan, sanat eserinin dokunma duyusunu uyandırmasını, hareketin

varlığında temellendirir. Küre örneği vererek düz bir disk gibi görünen bir kürenin uzay ve biçim özelliklerini dokunarak tanıdığımızdan bahseder. Sanatçı, yalnızca görsel duyumları değil, o kürenin üç boyutlu biçimini zihnimizde şekillendirmemizi sağlayacak hareketi de telafi etmesi gereken kişidir. McLuhan'ın bakış açısından yola çıkarak bir filmi düşündüğümüzde, film, yalnızca görme ve işitme duyusunu değil, izleyicinin hareketi, kokuyu, tadı bütünlüklü olarak kavramasını, zihninde canlandırmasını sağlayacak bütünlüklü bir kinestetik algı yaratma potansiyeline de sahiptir.

Yılmaz A. (2022, s. 93), Tarkovski'nin *Andrey Rublev* (1966) filminin dokunma duyusu olarak işleyen bir bakışı uygulamaya çalıştığını ifade eder. Rublev'in ikonlarının yakın planla ve olabildiğince ağır çekimle verilmesi, gözün neredeyse dokunma duyusunu kullanarak görüntüyü taradığı, okşadığı ya da sindirdiği bir tür belleği harekete geçirir.

“Deleuze bu noktada Fransız filozof Henri Maldiney'in 'dokunma duyusu olarak işleyen bakış' ifadesine başvurmaktadır. Avusturyalı sanat tarihçisi Alois Riegl, Maldiney'in kavramsallaştırdığı dokunma duyusu olarak işleyen bakışı, şu şekilde tanımlamaktadır: Haptik işlev, göz ile el arasında zorlu bir bağlantı meydana getirir. Bu durum, gözün dokunma duyusu gibi işlemesini sağlamaktadır” (Deleuze'den akt. Yılmaz, 2022, s. 93).

Çalışmanın bir önceki bölümünde de belirtildiği üzere kinestezi ya da devinduyum, hareket yoluyla duygulanım anlamına gelmektedir. Bedenin hareket alanını tanımlayan kavram, bedenin kapladığı, hareket ettiği kinetik alanı tarif eder ve her bedenin kinetik alanı sonsuz kombinasyonlarla çeşitlenir. Kinestetik empati ise izleyicinin rolünü tanımlayan bir kavram olarak karşımıza çıkar (Göldere, Söyler, Aslan ve Soylier, 2020, s. 18-23). Örneğin bir dans izleyicisi üzerinden düşünüldüğünde izleyen beden, karşısında hareket eden bedeni algılar, zihninde tanımlar. Temelde görsel bir unsuru içermesine rağmen tüm bedenle algılama söz konusudur. Bu izlekten yola çıkarak düşünüldüğünde, sinemanın da tüm bedenle algılanan ve deneyimlenen, kinestetik bir sanat olduğu sonucuna varılabilir. İzleyen beden, filmin bedenini, mekânı, ritmi, zamanı, sesi, kokuyu algılar ve hatırlar. Özne deneyimiyle, zihninde anlatıyı inşa eder ve gözün gördüğü imaj, ardından farklı duyuları çağırır.

Beden ve Ruh Filminde Çok Duyulu Deneyim İmkânı

Dokunma, insan ve çevresi arasındaki deneyimler için birleştirici ve tamamlayıcı bir duydur (Pallasmaa, Holl ve Kılıç, 2011). Dokunma duygusu aynı zamanda en empatik duydur çünkü özne-nesne sınırını muğlaklaştırır. Bir el diğerine dokunduğunda hem dokunan hem de dokunulan olur (Gümüştaş, 2015). Dokunma duyusunun uyarıcısı olan deri, temas edilen yani dokunulandır. Laura Marks, filmi bir ten olarak tarif ettiği *Filmin Teni* kitabında, izleyicinin gözüyle yaptığı izleme hareketini, filme bir tür dokunma olarak ele alır. Göz, dokunurken aynı zamanda film tarafından dokunulan olur. *Beden ve Ruh* filmi bu bakış açısına göre bir tür ten olarak kabul edildiğinde, bu tene gözle dokunmak, yanı sıra izleyici olarak filmin dokunduğu özne olmak, görsel ve işitsel olmayan duyu belleklerini nasıl harekete geçirir?

Beden ve Ruh, temeline dokunma ile dokunamama arasındaki çatışmayı yerleştirir ve filmin merkezinde dokunmayı öğrenen bir kadın olan Maria yer alır. Film, birbirini hiç tanımayan Endre ve Maria'nın mesafeli, ancak giderek mesafenin azaldığı ilişkilerini konu edinir. Fiziki mesafenin aşılması, Maria'nın dokunmayı öğrenmesiyle gerçekleşecektir. Filmdeki ana erkek karakter Endre, bir mezbahada yönetici olarak çalışmaktadır. Mezbahaya kalite kontrol denetçisi olarak gelen Maria'dan etkilenir. Ancak duygularını birbirlerine ifade etmedikleri gibi kurdukları ilişki de oldukça sınırlı kalır. Birbirlerinden haberleri olmaksızın, her gece aynı rüyayı görmeye başlarlar ve kurdukları ilk temas rüyalarda gerçekleşir. Rüyalarında her gece geyik suretinde, karlı bir ormanda buluşup vakit geçirirler. Karların altında taze yaprak ararlar, nehrin buz gibi suyundan içer ya da ormanda gezinirler. Su içerlerken ilk kez burunları temas eder.



Görsel 1: Filmdeki rüya sahnesi

Filmin başlarında iletişim kurarken gözlerini kaçıran ve daima mesafeli duran Maria, Andre'yi tanıdıkça ve zaman geçtikçe bu mesafeyi aşındırır. Göz teması kurmaya, sohbet etmeye, sözlü iletişim becerilerini geliştirmeye başlar. Nitekim filmin finalinde önce kendi bedenine dokunabilecek, ardından da Andre ile birlikte olarak çocukluğundan beri aşmayı denediğini anladığımız dokunma bariyerini aşmayı nihayet başaracaktır. Bu noktada filmdeki dokunmanın fiziksel, uzaysallığa sahip, aktif bir dokunma eylemi olduğunun ve Maria'nın dokunarak dokunsal algıya dönük bilgi elde etmek istediğinin altını çizmek gerekir. Bu anlamda filmdeki dokunma Springgay'ın (2004, 2008) dokuma sürecinde çevresiyle etkileşime girerek bilgi ve anlam üreten bedeniyle örtüşür. Filmin ikinci yarısında, terapistinin tavsiyesi üzerine farklı zemin ve yüzeylere dokunmaya başlayan Maria, çimene, patates püresine, jelibona, tüylü bir pelüş oyuncığa dokunarak dokunma duygusunu zenginleştirir. Sonraki adımda pelüş oyuncuğu kendi bedenine dokundurarak, bedenine dokunulmasına karşı duyduğu korkuyu, belki de arzuyu ilk kez açığa çıkarır. Tüm bu süreçte, aklında yalnızca Andre vardır, çünkü Andre'ye âşık olmuştur. Film, tam da bu noktada Marks'ın haptik görselliğine yaklaşır.

Filmdeki dokunmanın ikinci düzlemine, yani görme deneyimindeki dokunsal algıya atıf yapan haptik düzleme geçtiğimizde, dokunmanın sosyal ve kültürel boyutları da devreye girer. Dokunma, fiziksel bir his olmanın ötesine geçer. Dokunma bir arzuya dönüşerek, Andre ve Maria'nın rüyalarında geyik olarak birbirlerine temas etmelerine ulaşarak, karakterlerin bilinçaltılarına taşınır. İş yerinde gerçekleşen bir hırsızlık vakasında suçluyu tespit etmek üzere gelen terapistin tarama sorularıyla, Andre ve Maria'nın geceleri aynı rüyayı gördükleri ortaya çıkar. Bu farkındalıktan sonra konuşarak da iletişim kurmaya başlarlar. Geceleri aynı rüyayı görmek üzere sözleşip uykuya dalarlar, ertesi gün iş yerinde birbirlerine yazılı veya sözlü olarak rüyalarını anlatırlar. Bir gece aynı odada uyumayı ve birlikte uykuya dalmayı bile denerler.

Yönetmen Enyedi, bir söyleşisinde filmin çıkış noktasını anlatırken "yüzeyin altında ne kadar çok şey var, birbirimizle paylaşamayacağımız ne kadar şeyimiz var" diye düşündüm der (Rapold, 2018). Görünenin ardındaki görünmeyeni araştırdığı film, katmanlı yapısıyla farklı okumaları da davet eder. Farklı bir tene dokunmayı öğrenen Maria, Enyedi'nin ifadesiyle ruhunu açmak için önce bedensel deneyimleri öğrenir (Rapold, 2018). Filmin tenine gözüyle dokunan izleyici için Maria'nın elleriyle farklı bir tene dokunmayı deneyimlediği de düşünülebilir. Dokunma, aynı zamanda duygusal, zihinsel, sosyal bir bağ kurma aracıdır. Kendi bedenine dahi dokunmayan Maria'nın, iş yerinde diğer insanlarla da sınırlı iletişimde olması, Andre ile tanıştıktan sonra ona

söylemeyi tasarladığı cümleleri önce evde farklı nesnelere antropomorfik forma sokup konuşarak prova etmesi, dokunma ile duygusal, zihinsel ve sosyal bağ arasında kurduğu ilişkinin sekteye uğramasından, daha doğrusu ilişki kuramamasından kaynaklanır. Filmde bir başka beden ise hayvanlara aittir. Mezbahada kesilen ve parçaları görüntülerle gördüğümüz hayvan bedenlerinden süzülen kan, acının da habercisi olur. Öte yandan yaşam ve ölüm arasında bir gerilim yaratır.



Görsel 2: Dokunmayı öğrenen Maria

Koç (2020, s. 100-107), dokunmanın, öbür duyuların verileriyle kendininkileri eşleyerek bir veri çeşitliliği sergilediğini öne sürer. Gündelik deneyimde dokunma duyusu görme duyusunun güdümünde kalır, görevi algılamak ve nesneye ait özellikleri ifşa etmektir. Ardından şunu ekler, ne olursa olsun dokunmayı nesnenin formunu keşfetme faaliyetinden ibaret görmek doğru olmayacaktır. Işık patlaması örneğini düşündüğümüzde esasında ışık patlaması dokunma ve kas hissini yanı sıra acıyı da devreye sokar ve ışığın gözümüzü acıttığından söz ederiz. Ya da tiz bir sesin kulağımızı acıtmaması mümkündür. Ses, tende hissedilir, delici bir fiziksel güç uygular. Bunu aynı şekilde bir müziğin acı ya da mutluluğu tetiklemesinde de bulabiliriz.

Filmde, Endre karşısında cesaretini yitiren Maria, filmin de tema müziği olan Laura Marling'in "What He Wrote" isimli, lirik şarkısını dinlerken kolunu cam parçasıyla keserek intihar etmeyi dener. Bu esnada küvetin içindedir ve açılan kolundan fışkıran kan, kırmızı bir gölet oluşturur. Bu müzik, ona tamamen Endre'yi hatırlatır ve müziğin aşk ile bağlantısını keşfeder. Maria'nın bu sahnede, beyaz fayanslar içerisindeki kırmızı kanın sardığı bedeni, mezbahada hayvanların kesildiği ve kanın yayıldığı beyaz fayansları hatırlatır. İkisinde de beden parçalanması söz konusudur. Maria'nın aynı zamanda bedeninde kesmek için kolunu seçmesi, dokunamayan bir karakter için tesadüf değildir. Hem Endre'nin çolak olduğunu hem de Maria'nın dokunmaktan korktuğunu birlikte düşündüğümüzde, Maria artık dokunmamak üzere ya da farklı bir okumayla, Endre'ye dokunmadan daha da yakınlaşmak üzere, kolunu kesmeyi tercih eder. Kolunu kestikten

hemen sonra Endre'nin araması üzerine telefonu açmak için heyecanla salona koşar ve kolundan fışkıran kan ayakucunda bir gölet oluştururken, Endre'nin buluşma teklifi onu tekrar hayata döndürür.



Görsel 3: Mezbahadaki hayvanların ve Maria'nın kanı

Maria öte yandan Laura Marling'in şarkısını seçmek için bir kaset dükkânına gider ve saatlerce farklı türde müzikler dinler. Ancak "aşk şarkısı" dediği şarkıyı bir türlü bulamaz. Kasiyerin tavsiyesi üzerine bu kaseti satın alarak dükkândan ayrılır. Burada Maria'nın kulaklığından dışarı taşan, kimi zaman yükselen kimi zamansa sakin bir ritme kavuşan müzik ögesi, filmde duyulararasılığın bir diğer göstergesidir. Müzik, hem karakter hem de izleyici için farklı duyuları açığa çıkarır ve geçmişin, terk edilmenin ya da sevilen kişinin hatırlatıcısına dönüşür. Öte yandan bugün filmi izlemiş olan birisinin bu şarkıyı duyduğunda intihar sahnesini, kan göletini veya filmi hatırlaması, işitme duyusunun görme duyusunu aktive edeceği anlamına gelir.

Endre ve Maria'nın rüya sahnelerinde geyik olarak taze yeşillikler aramaları, Maria'nın iş yerinde Endre ile yemek yerken kuzu kulağını tercih etmesi ya da Endre'nin aynı yemekte kabağın lezzetli olduğundan bahsetmesi, Maria'nın rüya sahnesini iş yerine gelen psikoloğa aktarırken karın altında aradıkları yaprakları taze ve lezzetli olarak tarif etmesi, rüya sahnelerinde geyiklerin yaprakları iştahla yemeleri filmde tat duyusuyla ilişkili öne çıkan sahnelerdir. Diğer yandan Maria dokunmayı öğrenirken çimenlere, jelibona ya da patates püresine dokunur ve tat duyusu ile dokunma duyusu filmin bu sahnelerinde birleşir. Karakter dokunarak, adeta yiyeceklerin tadını duyumsar. Bu noktada Maria'nın rüyasında geyik suretindeyken taze yaprakları koklayarak aradığının ve onları iştahla yiyerek koklama ile tatma duyularını da bütünleştirdiğinin altı çizilebilir.

Mezbahanın varlığı ve Maria'nın bir et kalite denetçisi olması da tat alma, yemek yeme duyusuyla ilişkilendirilebilir. Bu noktada izleyici, söz konusu tatları duyumsayabilir. Patates püresine, jelibona ya da çimene dokunan Maria'nın yakın plan el çekimiyle, nesnenin dokusunu algılayabilir. İmaj, dokunma hissini uyandırabilir. İzleyici, gözüyle pürenin yumuşaklığını hissedebilir. Tat duyusuyla ilişkilendirilebilecek görüntülerin yer aldığı bu sahneler, koku hafızasını da beraberinde getirir. Örneğin Maria'nın çimenlere dokunmak için parka uzandığı sırada başlayan otomatik sulama, izleyicinin zihninde yağmur sonrası toprağın kokusunu uyandırabilir. Mezbahanın varlığı, fayanslara bulaşan kan görüntüsü, et parçaları ve parçalanmış beden sahneleri ise hayvan etinin, bir kesimhanenin ya da bir kasabın kesif, ağır kokusunu düşünmenin aracı olur. Filmdeki karakterlerin kendilerini rüyalarında geyik olarak bulmaları da, "koklaşma" üzerinden hayvanların iletişim biçimlerinden birini tarif eder. Nitekim geyikler, taze yaprak ararken de dokunma aracı olarak burunlarını ve ağızlarını kullanır, birbirlerinin kokularını duyumsarlar.

Diğer taraftan iki geyiğin birbirlerine teması da ağızda bir tat hissi uyandırır. İkisinin de aynı taze yaprağı yediklerini, aynı soğuk suyu içtiklerini bilmek, bu ortak deneyimi derinleştirir. Haptik görsellik, yalnızca görüntülerin bize ilettiği bilgiye dayanmaz, duyulararası deneyimlere de odaklanır. Filmdeki hayvan kesim sahneleri, dokunsal bir hisle izleyicide trajedi uyandırırken, karakterlerin acısına ve hislerine de yakınlaşmamızı sağlar. Karakterlerin iç dünyası ile müzik arasında bir sinestezi yaratılır. Öte yandan karlı orman, soğuk su, mezbaha gibi soğuk mekânlarda atmosferi kuşatan soğuk renkler, izleyici için soğüğün da duyumsanmasını sağlar. Karakterlerin kıyafetlerinde ve filmdeki mekân tasarımlarında da hep soğuk renkler tercih edilir. Buna karşın Maria'nın dokunmayı deneyimlediği ve mutlu hissettiği bir sabah camı açıp yüzünü güneşe döndüğü sahnede, gözleriyle adeta güneş ışınlarına dokunur ve izleyici olarak Maria'nın tüm yüzünü ve sarı saçlarını kuşatan sarı ışıkla biz de sıcaklığı duyumsarız. Güneş öyle ısıtır ki, Maria'nın yüzü gevşer, gözleri kapanır.

Özünde beden ile ruhun çatışmasını ele alan filmde, yönetmen karakterleri de zıt kutuplar olarak belirler. Endre evlenip boşanmış, belirli bir sosyal statü edinmiş, kızı olan, felçli ve orta yaşlı bir erkekken Maria onun aksine hayata karşı oldukça hazırlıksız, deneyimsiz, ürkek ve daha önce kimseyle birlikte olmamış yalnız birisidir. *Beden ve Ruh*'un ismindeki beden ve ruh, karakterlerden Endre'nin bedeni, Maria'nın ise ruhu temsil ettiği yönünde okunabilir. Endre çolaktır ve bir kolunu kullanamaz. Dokunma duyusunun temellendiği kol, hareketsizdir. Endre, Maria ile bakışarak, Maria'yı mezbahada

ilk fark ettiği anda bulunduğu her fırsatta onu izleyerek Maria'ya fiziken olmasa da gözüyle yaklaşma çabasıdadır. Bu noktada rüya görmenin de gözün kapalılığını gerektirdiği hatırlanabilir.

Maria, donuk, hareketsiz, sosyal uyum problemleri olan bir kadındır. Empati ve temas yoksunu, mekanik hareket eden, duygularını bastıran bir karakterdir. Bu tavrı onun dışlanmışına yol açar ve giderek daha da yalnızlaşır. Tek koluyla dokunabilen Endre ve duygusal eksiklikleriyle Maria, birbirlerini tamamlarlar ve fiziksel uzaysallığa sahip bir bedeni var ederler. Filmin ilk yarısında Endre çolak olduğu için kendisine hazırladığı yemek tepsisini düşürür ve ardından bir lokantada hazır yemek yer. Filmin finalinde ise Maria, Endre için domates dilimleyerek kahvaltısına yardım edecek, bir anlamda Endre'nin eksik bedenini tamamlayacaktır.

Filmin kurguyla sağlanmış yavaş temposu, filmin kendi zamanını da var eder. Sabit kamera kullanımı bu tempoyu destekler. Filmde Marks'ın bahsettiği türden görüntüyü kamera hareketiyle okşamak değil, sabit görüntünün ve uzun planların, izleyicinin hareket ettirdiği gözüyle okşanması, hissedilmesi ya da sıyrılması söz konusudur. Enyedi, bu bilinçli tercihi şöyle ifade eder: "Filmin sonunda hızlanmamak, yavaşlamamak, dramatikleştirmemek benim için o kadar önemliydi ki olaylar amansız, eşit bir hızla gelişecekti, o eve gider, o bulaşıkları yıkar, balkondan çamaşırları toplar..." (Rapold, 2018). Finalde Endre ve Maria birbirlerine kavuşmadan önce sıralanan sahnelerdeki bu akış, filmin temposunu destekler, akla filmin açılış sahnelerinde mezbahadan kesitler sunan görüntüleri getirir. Film aynı hızda açılır ve sonlanır.

Filmdeki mezbaha oldukça steril, fayanslarla kaplı, soğuk bir mekânken, karakterlerin geyik olarak rüyalarında buldukları orman da karlı, soğuk bir yerdir ve mezbahanın bir türevi olarak karşımıza çıkmaktadır. Yönetmenin beyazla ve açık renklerle bilinçli olarak tasarladığı bu dünya, Endre ve Maria'nın iletişimindeki kopukluk ya da geniş mekânlardaki boşluk hissinde de devam eder. Marks'ın haptik olarak adlandırdığı filmlerde izleyici ışık patlamaları ya da renklerle de görüntünün içine çekilir. Bu noktada film, artık birbirine kavuşan Endre ve Maria'nın ardında kalan, geyiklerin olmadığı bir ormanın giderek aydınlanmasıyla oluşan bir ışık patlamasıyla sonlanır ve beyaz ekranda görüntü giderek silinir. İzleyici, görüntünün adeta içine çekilir. Film, izleyiciyi ormanda yalnız bırakır.

Sonuç

Sinemanın görüntü ve sesle anlatabilme özelliği, diğer duyuları geri plana iter. Oysa sinema, farklı duyuları uyarır ve bedenselleşen görüntü sayesinde izleyicinin algılaması çok duyulu bir yapıya kavuşur. Göz, imgeyi gördükten sonra bellekteki diğer duyuları da çağırır. Haptik görsellik, merkezine duyular yoluyla film deneyimini alır ve başka türlü bir görme deneyimi vadeder. Çalışma özelinde çözümlenen *Beden ve Ruh* filmi, dokunma ve dokunamama, dokunmayı öğrenme, dokunarak keşfetme üzerinden aşkı ve ilişkiyi konu edinir. Filmde dokunma duygusu, tat alma, koklama, kinestezi gibi duyuları harekete geçirir ve bu anlamda *Beden ve Ruh*, haptik bir filmidir. Öte yandan film, çoklu duyusal algı durumunu açığa çıkaran sahneleriyle sinesteziyi de davet eder. Biri bedeni diğeri ruhu temsil eden iki karakteriyle, odağına bedenin ve ruhun çatışmasını yerleştiren filmi bu perspektiften çözümlenmek, filmi keşfe çıkan izleyicinin de deneyimini zenginleştirir.

İzleyici, duyduğu müzikle karakterlerin iç dünyasına dair acıyı, atmosferi kuşatan renklerle soğuğu ya da sığacı, geyiklerin ağız hareketiyle yedikleri yaprağın tadını, Maria'nın dokunuşlarıyla bir nesnenin yüzeyine dair bilgiyi, geyiklerin koklayarak yemek aramalarıyla "koklaşma" üzerinden birbirini bulmanın ve yiyecek aramanın hissini duyumsar. Bu anlamda görüntünün bedenselleşmesi, gözle dokunulan imgeye dair doku, koku, boyut gibi farklı bilgilerin elde edilebilmesine de karşılık gelir. Filmdeki sabit kamera kullanımı ve yakın planlar, izleyicinin görüntüyü taramasına alan açarken kinestetik olarak mekân deneyimini de zenginleştirir. Filmdeki insan ve hayvan bedeni, filmin kendi bedeni ve izleyicinin bedeninin karşısına yerleşir. *Beden ve Ruh*, çok duyulu film deneyimi imkânını tartışmanın olanaklılığını gösteren bir filmidir. Filmdeki beden ve ruhun bütünleşerek bir bedeni tamamlamaları veya başka bir ifadeyle Maria ile Endre'nin bu tamamlanma sonucu "bir insan" hâline gelmeleri, aynı zamanda sinestezik bir tamamlanmaya da işaret eder. Bedenin temsil ettiği duyular ile bunların tamamını içeriden yaşamamızı ve duyumsamamızı mümkün kıldığını düşünebileceğimiz ruh, bir aradadır. Filmde görünenler ve duyumsananlar, dokunsal belleğimizi etkilerken ruhumuza da temas eder.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça/References

Andrew, J. D. (2010). *Büyük sinema kuramları* (Z. Atam, Çev.). Doruk Yayıncılık.

Belova, O. (2006). The event of seeing: A phenomenological perspective on visual sensemaking. *Culture and Organization*, 12(2), 93-107. <https://doi.org/10.1080/14759550600682866>

Bülbül, A. E. (2021). Gözü sıyırmak: Filmin teni. *ViraVerita E-Journal: Interdisciplinary Encounters*, 13, 288-294. <https://dergipark.org.tr/pub/viraverita/issue/62537/911132>

Descartes, R. (2014). *Meditasyonlar* (İ. Birkan, Çev.). Bilgesu Yayıncılık.

Deleuze, G. (2020). *Francis Bacon duyumsamanın mantığı* (C. Batukan & E. E. Nahum, Çev.). Norgunk Yayıncılık.

Elsaesser, T., & Hagener, M. (2011). *Film kuramı: Duyular yoluyla bir giriş* (B. Soner & B. Yıldırım, Çev.). Dipnot Yayınları.

Enyedi, I. (Yönetmen). (2017). *On Body and Soul* [Film]. Macaristan: Inforg-M&M Film Kft.

Göldere, S., Söyler, M., Aslan, E. T., & Soyuer, D. (2020). Megan Bascom dans, empati ve kinestezi çağdaş diyaloglar atölyesi üzerine bir deneme. *Sahne ve Müzik*, 10, 1-52. <https://dergipark.org.tr/pub/smead/issue/52227/683060>

Gümüştas, S. (2015). *Beden etkileşimli deneyim mekanları* (Tez No. 397882) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.

Gibson, J. (1966). *The senses considered perceptual systems*. Houghton Mifflin Company.

Koç, Ç. (2020). Duyular, dokunma ve vücut bilinci. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 30, 97-114. <https://dergipark.org.tr/pub/flsf/issue/58166/782884>

Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2007). Edgar Dale: A significant contributor to the field of educational technology. *Educational Technology*, 47(6). <https://www.jstor.org/stable/44429532>

Lee, Y. (2010). *The roles of haptic perception in visual arts* [Unpublished master's dissertation, University of Illinois, USA]. <https://www.ideals.illinois.edu/items/18352>

Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous theory and multisensory media*. University of Minnesota Press. <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv5n8>

Marks, L. U. (2020). *Filmin teni: Kültürlerarası sinema, bedenleştirme ve duyular* (S. Yılmaz, Çev.). Doruk Yayınları.

McLuhan, H. M. (2014). *Gutenberg galaksisi tipografik insanın oluşumu* (G. Çağalı Güven, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

- Merleau-Ponty, M. (1992). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1996). *Göz ve tin* (A. Soysal, Çev.). Metis Yayınları.
- Merleau-Ponty, M. (1999). *Beden* (I. Ergüven, Çev.). *Cogito: Bir Anatomi Dersi: Ev*, 17, Yapı Kredi Yayınları.
- Minogue, J., & Jones, M. G. (2006). Haptic in education: Exploring an untapped sensory modality. *Review of Educational Research*, 76(3), 317-348. <https://doi.org/10.3102/0034654307600331>
- Özdemir, M. (2014). Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntem bilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 321-343. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ogusbd/issue/10997/131612>
- Pallasmaa, J., Holl, S., & Kılıç, A. U. (2011). *Tenin gözleri: Mimarlık ve duyular*. Yem Yayınları.
- Polanyi, M. (1962). *Personal knowledge*. Routledge and Kegan Paul.
- Rapold, N. (2018, February 21). Interview: Ildiko Enyedi [Web log post]. <https://www.filmcomment.com/blog/interview-ildiko-enyedi>
- Springgay, S. (2004). *Inside the visible: youth understandings of body knowledge through touch* [Unpublished doctoral dissertation, University of British Columbia]. <https://www.scribd.com/document/360683643/Inside-the-Visible-Stephanie-Springgay>
- Springgay, S. (2008). *Body knowledge and curriculum: Pedagogies of touch in youth and visual culture*. Peter Lang.
- TDK. (t.y.). Sinestezi. Retrieved June 11, 2023, from <https://sozluk.gov.tr/>
- Yılmaz, C. (2022). Bedenselleşen sinema: Film fenomenolojilerinde feminist imgelem. *sinecine*, 13(1), 203-219. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinecine/issue/69529/1104932>
- Yılmaz, A. F. (2022). Tarkovski sinemasında düşünceye dönüşen resim: Deleuze ve Artaud'nun görüşleri üzerinden yeni bir analiz. *SineFilozofi*, 87-105. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinefilozofi/issue/72884/1063157>

