

Sinemada Yavaşlığın Estetiği: Yavaş Sinema Kavramıyla *Goodbye, Dragon Inn* (2003, Ming-liang) Filmini Düşünmek

The Aesthetics of Slowness in Cinema: Contemplating *Goodbye, Dragon Inn* (2003, Ming-liang) Through The Concept of Slow Cinema

Aziz Barkın Kadioğlu¹

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Gönderim Tarihi: 13.11.2023 | Kabul Tarihi: 06.12.2023

Özet

Modern toplumda yaşamın endüstriyelleşen ve kentleşen yapısının hızlı akışına karşı önem kazanan “yavaşlık” olgusu, tüketim kültürünün beraberinde getirdiği sorunlara bir tepki niteliği taşımaktadır. “Slow Food”, “Slow City” ve “Slow Media” gibi yavaşlığı bir yaşam biçimi olarak sahiplenen hareketlerle birlikte düşünüldüğünde kavramın kültürel ve toplumsal olarak gelişkin bir ideolojik altyapıya sahip olduğu söylenebilir. 1980’lerin sonundan itibaren Petrini ve Berthelsen’in çalışmalarıyla literatürde daha da görünür hale gelen yavaşlık olgusu özellikle 60’lı yıllar modern sinema anlatılarıyla başlayan ve günümüze uzanan tarihsel bir aralıkta sinematografik tercihler aracılığıyla sinemada da görülmeye başlamıştır. 1980’li yılların sonundan itibaren çeşitli yönetmenler, ana akım sinemaya meydan okuyan yeni bir sinema dilini benimseyerek “yavaş sinema” adı verilen benzerlikler alanı etrafında bir araya gelmeye başlamışlardır. Yavaşlığın seyircinin zaman ile hareketi daha yavaş bir hızda algılamasına olanak tanıyarak, seyircileri düşünmeye ve film evrenine katılmaya davet ettiği ifade edilebilir. Tarr, Akerman, Angelopoulos, Tarkovski ve Bresson gibi yönetmenlerin öncülüğünü yaptığı yavaş sinema, günümüzde Weerasethakul, Zhangke, Hsiao-hsien, Costa, Ming-liang ve Nuri Bilge Ceylan gibi hem ulusal hem de uluslararası kapsamda öne çıkan birçok isimle birlikte tartışılmaktadır. Bu çalışmada yavaş sinemanın öne çıkan isimlerinden biri olan Tsai Ming-liang’ın *Goodbye, Dragon Inn* (2003) filmi, sinematografik nitelikleri incelenerek yavaş sinema kavramı bağlamında analiz edilmiştir. Sonuç olarak incelenen filmin biçimsel ve anlatısal özelliklerinin yavaş sinema kavramıyla ortaklıklar taşıdığı görülmüş, kapanmakta olan bir sinema salonunu mekân olarak seçmesiyle ise seyir deneyiminde yaşanan değişimlere ilişkin bir söylemde bulunduğu ortaya koyulmuştur.

Anahtar Sözcükler: *Yavaş Sinema, Estetik, Modernist Sinema, Tsai Ming-liang, Goodbye Dragon Inn*

Abstract

The concept of "slowness" which has gained significance in response to the rapid pace of industrialized and urbanized modern society, can be seen as a reaction to the challenges posed by consumer culture. When examined in conjunction with movements that embrace slowness as a way of life, such as "Slow Food," "Slow City," and "Slow Media," it becomes evident that this concept has developed a rich cultural and social ideological framework. The notion of slowness, which has garnered increasing attention in literature since the late 1980s, particularly through the works of Petrini and Berthelsen, has also found its way into the realm of cinema. This cinematic trend, often referred to as "slow cinema," is characterized by deliberate cinematographic choices. It can be traced back to the cinematic narratives of the 1960s and continues to influence contemporary filmmaking. Since the late 1980s, various filmmakers have converged under the banner of "slow cinema," adopting a new cinematic language that challenges the conventions of mainstream cinema. Slowness, in this context, affords the audience a unique opportunity to perceive time and movement at a more deliberate pace, inviting viewers to engage in deeper contemplation and immerse themselves in the film's universe. Slow cinema, championed by directors such as Tarr, Akerman, Angelopoulos, Tarkovski, and Bresson, has evolved to encompass a diverse array of internationally renowned filmmakers, including Weerasethakul, Zhangke, Hsiao-hsien, Costa, Ming-liang, and Nuri Bilge Ceylan. In this study, the film *Goodbye, Dragon Inn* (2003) by Tsai Ming-liang, one of the prominent figures in slow cinema, has been analyzed within the framework of the concept of slow cinema by examining its cinematographic qualities. As a result, it has been observed that the formal and narrative features of the examined film share commonalities with the concept of slow cinema, and it has been revealed that the film, by choosing a closing cinema as its setting, articulates a discourse regarding the changes in the viewing experience.

Keywords: *Slow Cinema, Aesthetic, Modernist Cinema, Tsai Ming-Liang, Goodbye Dragon Inn*

¹ Arş. Gör., Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, Televizyon Ve Sinema Bölümü, azizbarkinkadioglu@gmail.com, Orcid: 0000-0003-3640-3146

Giriř: Yavař Sinema Kavramında Tarihçe, Tanımlamalar ve Tartıřmalar

Sinemada yavařlık, sinema tarihi boyunca farklı akım ve hareketlerin belirleyici bir özelliđi olarak öne çıksa da bu kavram son 20 yılda eři görülmemiř kritik bir deđer kazanmıřtır. “Yavař sinema” veya “yavařlıđın sineması” kavramını ortaya atan ilk arařtırmacı Fransız film eleřtirmeni Michel Ciment olmuřtur. 2003 yılında 46. San Fransisco Film Festivali’nde bir konuřma yapan Ciment, modern sinemada özellikle 1980’lerden itibaren “*video oyunları dünyasına çok benzeyen, parça parça sesler ve görüntüler üretme eğilimi*” olarak tanımladıđı bir üretim anlayıřının ortaya çıktığını, bu anlayıřın ise izleyicinin dünyadan soyutlanmasını, çevredeki gerçekliđin daha az farkında olmasını ve duyguların duyarsızlařmasını güçlendirdiđini ifade etmiřtir (Ciment, 2003).

Ciment’e göre seyircinin maruz kaldıđı ses ve görüntü bombardımanına karřı çıkan bir dizi yönetmen bu duruma yavařlıđı öne çıkararak, düşündüren bir sinema aracılıđıyla tepki göstermiřlerdir (Ciment, 2003) Theodoros Angelopoulos, Nuri Bilge Ceylan, de Oliveira, Béla Tarr, Abbas Kiarostami, Tsai Ming-liang, Hou Hsiao-hsien, Aleksandr Sokurov gibi yönetmenleri teknoloji fetiřizmine karřı duran isimler arasında gösteren Ciment, Stanley Kubrick’i de Hollywood filmlerinin hızlılıđına karřı yavařlıđıyla öne çıkan bir dizi filmi yönetmesiyle takdir etmektedir

2008 yılında ise Ciment’in konuřmasından yola çıkan Matthew Flanagan, *16:9* adlı blođunda yayımladıđı *Towards an Aesthetic of Slow in Contemporary Cinema* çalıřmasıyla, yavař sinema kavramının teorik çerçevesini genişletmiřtir. Flanagan çalıřmasında yavař sinemanın genellikle ařırı uzun çekimler, merkezi olmayan ve abartısız öykü anlatım biçimleri içeren, sükûnete ve gündelik hayata yapılan belirgin bir vurguya dayalı olduđunu ifade etmiřtir (De Luca & Jorge, N.B., 2016, s. 1) Flanagan’a göre yavař sinemayı besleyen estetik anlayıřı zamanı genişletmekte, genişletmekte, planın gerçeklik duygusunu temsil etme yeteneđini yenilemektedir. Bu durumu yaratan yegâne olgu, hız ve yavařlık arasındaki farklılıktır. Hız, aceleci, parçalayıcı etkisiyle dikkatin dađılmasına neden olur, yavař olan ise izleyicinin bakıřını, tepkisini ve farkındalıđını yoğunlařtırır, bu eylemler için zaman bırakır. Flanagan için yavař sinema, ana akım sinemanın özellikle de Hollywood’dan çıkan üretimlerin hızına meydan okuyan bir tepkisellikle, dinginliđe ve sükûnete dayanan farklı bir anlatım biçimi olarak ortaya çıkmaktadır (Flanagan, 2008). Yavař sinema ürünleri, izleyiciyi hız kültüründen geri çekilmeye, filmsel anlatı beklentilerimizi deđiřtirmeye ve fiziksel olarak daha bilinçli bir ritme uyum sađlamaya imkân tanımaktadır. Görsel ve iřitsel bombardımandan kurtulmuř seyirci, yavař sinema aracılıđıyla örtülü kalan veya ima edilen ayrıntıları gözlemlemeye, uzun çekimlerin yarattıđı zamansal boşluklar sırasında düşünmeye çağrılmaktadır.

2010 yılında ise yavař sinema terimi çeřitli film eleřtirmenleri ve sinefiller arasında tartıřılmaya bařlanmıřtır. *Sight & Sound* dergisinin 2010 yılı Nisan sayısında Nick James tarafından yayımlanan *Passive-Aggressive* bařlıklı yazı, yeni bir tartıřmayı da beraberinde getirmektedir. Yazısında seyircinin deđerli zamanının büyük bir bölümünü talep ettikleri için yavař filmlerin eleřtirel geçerliliđini ve politik etkilerini sorgulayan James, yavař filmleri pasif agresif olarak tanımlamaktadır (James, 2010, s. 5). James’in yazısı, kısa sürede diđer medya kuruluşlarını, film eleřtirmenlerini ve hatta akademisyenleri de kapsayan kamusal bir tartıřmanın merkezine yerleřir. Steven Shaviro da yavař sinemayı James’in eleřtirilerine yakın bir tutumla “*uzun çekim, uzun plan, yavař kamera hareketleri, seyrek diyalog kullanımı, son derece nostaljik ve geride kalmıř bir kliře, bir tür standartlařmıř uluslararası tarz*” olarak gördüğünü ifade etmektedir (akt. De Luca & Jorge, N.B., 2016, s. 2). Öte yandan, *Unspoken Cinema* blođunu yöneten ve yavař sinema yerine “çađdař düşündüren sinema” terimini tercih eden Harry Tuttle ise James’in yazısının hemen ardından, James’i “entelektüel karřıtı, endüstri yanlısı” olmakla suçlayan “*Slow films, easy life*” bařlıklı bir yazı yayımlamıřtır. Yavařlıđın sinemadaki anlamına iliřkin benzer bir tartıřma da New York Times gibi gazetelerde yayımlanan yazılar aracılıđıyla yařanmıřtır. Film eleřtirmeni Dan Kois, New York Times’ta Mayıs 2011’de yayımlanan yazısında A.B.D.’li Kelly Reichardt gibi yönetmenlerin filmlerini “*yenmesi keyifli olmayan, nahoř, kültürel sebzeler*” olarak tanımlamakta, Tarkovsky’nin *Solaris* (1972) filminde uyuyakaldığını belirtip bu durumu filmin sıkıcılıđına, tekdüzeliđine bağlamaktadır. Kois’in yazısına cevap, yine New York Times sayfalarında

gelmiřtir. Film eleřtirmenleri Manohla Dargis ve A. O. Scott, “*In Defense of the Slow and the Boring*” bařlıklı yazılarıyla tartıřmaya katılırlar (De Luca & Jorge, N.B., 2016, s. 2). Haziran 2011’de yayımlanan yazıda Dargis ve Scott, yavař veya sıkıcı olarak tanımlanabilecek bazı filmlerden büyük zevk aldıklarını fakat ana akım sinemaya dahil filmlerde de Kois’in “kültürel sebze” tanımlamasına gönderme yaparak üzerine düşünebilecekleri “yiyecekler” bulabildiklerini ifade etmektedirler. Onlara göre sinemada “ilk karřılařıldığında alıřıldık gözükmeyen, nahoř tada sahip filmler” de dahil olmak üzere, çeřitli farklı tatlara ve tercihlere de yer vardır (Dargis, M. & Scott, A.O., 2011). Kois’in yazısından yola çıkarak yavař sinema kavramı üzerine düşünen diđer yazarlar ise David Bordwell ve Kristin Thompson’dır. Temmuz 2011’de yayımlanan “*Good and Good For You*” bařlıklı yazıda Kois’in sıkıcı ve tekdüze olarak tanımladıđı filmleri ve yönetmenleri savunan yazarlara göre Kois’in izlerken uyuyakaldıđı bu eserler bir sahnenin uzay ve zamandaki izdüşümünü yeni bir řekilde kavramaya davet etmektedir. Bu filmlerde yaratılan dünya, ayrıntıları ve uzamlarıyla yalnızca bir hedefe dođru hızla ilerleyen karakterlerin arka fonu deđil, bařlı bařına deđerli bir unsur olarak izleyicinin karřısına çıkmaktadır. Yeni bir seyir deneyimi sunan eserler, izleme alışkanlıklarını da deđiřtirerek seyircinin izleme becerilerini beyaz perde dıřındaki hayata da aktarmasını sađlayarak içinde yařadığımız dünyaya yeni bir yolla bakmaya da teřvik etmektedirler (Bordwell & Thompson, 2011).

Yavař sinema kavramı üzerine yürütölen tartıřmalar sinema estetiđi ve politikası bađlamında sürdürölmeye devam edilirken, bu tartıřmaların yarattıđı arařtırma ve tanımlama ihtiyacı sebebiyle literatürde kavrama iliřkin çalışmaların yayımlanmasının da önünü açmıřtır. Örneđin, Flanagan’ın ‘*Slow Cinema*’: *Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film* bařlıklı doktora tezi, Ira Jaffe’nin 2014’te yayımlanan *Slow Movies: Countering the Cinema of Action*, Song Hwee Lim’in *Tsai Ming-liang and a Cinema of Slowness* (2014) ve Lutz Koepnick’in *On Slowness: Toward an Aesthetic of the Contemporary* (2014) eserleri ile Emre Çađlayan’ın 2018 yılında yayımlanan eseri *Poetics of Slow Cinema: Nostalgia, Absurdism, Boredom*, yavař sinema kavramını literatüre kazandıran, kavram üzerine geliřkin yorumlar ve analizler sunan önemli çalışmalardır. Simon Sađlamođlu’nun 2018 tarihli *Yavař Sinemada Özne/Beden Temâsâsı*, Kurtuluř Özyazıcı’nın 2019 tarihli *Nuri Bilge Ceylan ve Yavař Sinema*, Betöl Usta’nın 2023 tarihli *Biliřsel Film Kuramı ve Yavař Sinema: Nuri Bilge Ceylan Sinemasında Mizansen ve Karakterlerin Sinemetrik Ölçümü* bařlıklı yüksek lisans tezleri de kavrama iliřkin ölkemizde de önemli çalışmalar üretildiđinin altını çizmektedir.

Bu çalışma yavař sinema kavramına iliřkin tanım ve tartıřmaları Türkçe literatüre kazandırmayı amaçlamakta, yavař sinemanın biçimsel ve anlatsal niteliklerini Tsai Ming-liang’ın yönettiđi *Goodbye, Dragon Inn* (2003) filminin sinematografik olarak incelenmesiyle ortaya çıkarmayı hedeflemektedir. Çalışmada ilk olarak yavař sinema kavramının tarihçesi ve kültürel kökenleri incelenecektir. İncelemenin ardından yavař sinemanın kuramsal kaynaklarına odaklanılacak, bir ortaklıklar alanı olarak tanımlanan yavař sinemanın sinematografik nitelikleri tespit edilecektir. Çalışmanın devamında ise Ming-liang sinemasının genel özellikleri belirlenecek ve yönetmenin sinemasıyla yavař sinema kavramı arasındaki bađ ortaya konulacaktır. Son olarak yönetmenin *Goodbye, Dragon Inn* filmi yavař sinema kavramı bađlamında incelenecektir. Kapanmakta olan bir sinema salonunu merkezine alarak geleneksel seyir deneyimlerinin yok oluşuna iřaret eden filmin yavař sinemayı ortaya çıkaran düşünsel kaynaklarla örtüşmesi ve filmin yavař sinemanın biçimsel-anlatsal niteliklerini görünür kılmaması filmin sečilmesinde önemli bir unsurdur.

1. Yavař Sinemanın Kültürel Kökenleri

2003 yılında Ciment’in yaptıđı konuřmayla bařlayan ve 2010 yılından itibaren hakkında önemli tartıřmalar gerçeřitirilen yavař sinema, her ne kadar literatüre yeni kazandırılmıř bir tanım olarak görölebilsede kavrama iliřkin önemli tarihsel ve kültürel köklerin izi modern sinemanın dođuşuna kadar sürölebilmektedir. Hem yavař hem de yavař sinema kavramı, endüstriyelleşme hamleleriyle dođrudan bađ kurmaktadır. Endüstriyelleşen ve aynı zamanda küreselleřen dünyada yavař olana, düşünme ve analiz etme zamanlarına, “ölü zaman”lara ihtiyaç duyulduđu bir gerçektir. Ciment’in belirttiđi gibi düzenli bir görsel ve iřitsel bombardımana maruz kalan bireyin aynı zamanda zaman kavramının da

çözünmeye uğradığını derinden hissettiği söylenebilir. Bilgiye ulaşım sürelerinin azalması, teknolojik gelişmeler sebebiyle fiziksel ve zihinsel mesafelerin kısalması gibi her ne kadar olumlu, faydalı görülebilecek süreçler yaşansa da bu durumun yarattığı birtakım sorunların varlığından da söz edilebilmektedir. Bilgiye ulaşım süresi kısalmıştır, ancak bilgiye ulaşma süreci internet teknolojilerinin gelişkinliği neticesinde gerekli ya da gereksiz birçok içeriği barındırması nedeniyle dikkat dağıtan, araştırma yolunu unutturan bir karmaşıklığa dönüşmüştür. Sinemada olduğu gibi sanal mecrada da görsel ve işitsel olarak yaşanan bombardıman, bireyin odaklanma sürecini baltalamaktadır. Yollar, mesafeler kısalmıştır ancak sosyal yaşam da yine aynı bombardımana maruz bırakılarak yapay gözükken ilişkiler ağına indirgenir hale gelmiştir. Birbirini fiziksel olarak tanımayan bireyler sosyal medya aracılığıyla iletişime geçmekte, ancak ilişkiler yüzeysel, sınırlı kalmaktadır. Anonim kullanıcı kavramıyla birlikte gerçek kişiliğinden uzaklaşmayı tercih eden bireyler gerçek yerine sanal, kurmaca kişilikler edinerek etkileşim sağlamaktadır. Benzer şekilde beslenme yöntemleri değişmeye başlamış, hızlı, çabuk tüketilebilen ancak insan sağlığı açısından olumsuz sonuçlara da neden olabilecek fast-food kültürü topluma yayılmıştır. Tüm bu etmenler aracılığıyla insanın, birey olma özelliğini yitirmeye başladığı, düşünmeye ve sorgulamaya vakit ayırmadan yalnızca tüketime odaklanan yeni bir yaşam stilini benimsediği ifade edilebilir.

Bu olgular üzerinden gündelik yaşama yeniden baktığımızda, tartışmaların merkezi noktasında hız ve hızlılık kavramlarının yer aldığı açıkça görülebilmektedir. 2003 yılında Ciment'in açıklamalarıyla başlayan yavaş sinema tartışmalarında da özellikle hızın kültürle kurduğu ilişki merkezde olmuş, yavaş sinema kavramının tanımlanmasında da büyük rol almıştır. Bu nedenle, yavaş sinemanın kültürle kurduğu bağın izinin hızlılık ve yavaşlık karşıtlığı üzerinden sürülebilmesi olasıdır. Endüstriyelleşmenin getirdiği hızlılık aracılığıyla yaşanan kültürel çözülme haline ilişkin aralarında yavaş sinemanın da bulunduğu çeşitli muhalefet kanalları bulunmaktadır. Bunlar arasında göze çarpan olgu 1980'lerin sonunda İtalya'da başlayan Slow Food (Yavaş Yemek) hareketidir. Fast-food zincirlerine doğrudan bir karşı koyuş olarak, yerel mutfakların zengin tarihini beslemek ve bölgesel ürünlerin üretim – tüketim kültürünü canlandırmak amacıyla ortaya çıkan hareket, uzak mesafeli ticaret aracılığıyla taşınan ürünlerin ulaşım süresini azaltmayı tercih edip yerel ürünleri kullanmasıyla, ürünün tazeliğini beslenmenin en önemli unsuru olarak kodlamaktadır. Harekete göre yemeğin yavaş hazırlanıp pişirilmesi hem gıdanın besin değerini korumakta hem de verimli, sağlıklı, ekolojik ve ekonomik bir yaşam biçimi sunmaktadır (Çağlayan, 2018, s. 8).

“Yavaş” terimi, “yavaş şehir”, “yavaş medya”, “yavaş seyahat” gibi bir dizi hareket için de belirgin bir tanımlama haline gelmiştir (De Luca & Jorge N.B, 2016, s. 3). Slow Food hareketinde olduğu gibi bu kavramlar da modern hayatın hızlılığına farklı alanlarda tepki koyan, muhalefet eden hareketlerin varlığını imlemektedir. De Luca ve Jorge'ye göre yavaş sinema kavramsal olarak oldukça yeni bir olgudur ancak aynı zamanda “*zamansal yapıları geç kapitalizmin hızlandırılmış temposundan kurtarmak amacı taşıyan çok daha büyük bir sosyokültürel hareketle*” bağ kurmaktadır (2016, s. 3). Yavaş sinema kavramı yenidir, ancak yavaş sinemanın zeminini belirleyen etmenler aynı zamanda endüstriyel topluma karşı koyan daha güçlü bir muhalefetin de temel çıkış noktalarıdır. Bu nedenle yavaş sinema fikrinin aslında daha köklü bir ideolojik altyapının uzantısı olduğu söylenebilir. Dywer ve Perkins'e göre yavaş kültürünün ideolojik altyapısı, yavaş sinema kavramını küresel yavaş hareketleriyle uyumlu olarak medya ve iletişim kanalları aracılığıyla tüketme kültürünü, dikkat dağınıklığını ve faydacılığı teşvik eden “hızlı” bir kültürün panzehri olarak sunmaktadır. Yavaş sinemanın zamanı kullanma biçimi, bu doğrultuda izleyicinin film aracılığıyla daha derin düşünsel süreçler yaşamasını pekiştiren teorik bir düşüncenin zeminini oluşturur (Dywer & Perkins, 2018, s. 105). Nagib de yavaş sinema fikrinin, siyasi bir altyapıyı içinde taşıdığını vurgulamaktadır. Yavaş sinema, kendisini karşısında konumlandığı bir “hızlı sinema”nın varlığını öne sürmektedir. Nagib için “*hızın metalaştırılmasının yemek yemekten güzel bir manzaranın keyfini çıkarmaya kadar en temel zevklerimizden meyvelerini acımasızca yok ettiği bir zamanda, akılsız tüketimciliğe karşı bir panzehir olarak yavaşlığı savunmak*” oldukça mantıklı gözükmektedir (2016, s. 26).

2. Yavaş Sinemanın Kuramsal ve Sinematografik Özelliklerine Genel Bir Bakış

Yavaş sinema tartışmaları her ne kadar 2010 yılından itibaren gündeme gelmiş gibi gözükse de aslında tartışmalar aracılığıyla kavramın tanımlanmasında öne çıkan özellikler, sinema tarihi kadar eskidir. Çağlayan'a göre yavaş sinemanın estetiđi, endüstriyellemeye karşı verilen bir tepki olarak 2000'li yıllardan itibaren yoğunlaşan ancak öncesi de bulunan tarihsel bir sinema soy ağacından doğmaktadır. Çağlayan, yavaş sinema estetiđini ortaya çıkaran güncel olguları, "film tüketimindeki deđişimler (uluslararası film festivalleri), teknolojik gelişmeler (analođun çöküşü ve dijitalin yükselişi) ve izleyici talepleri (gişeye dayalı ana akım sinema kültürü ve buna verilen çeşitli tepkiler)" olarak sıralamaktadır (2018, s. 9).

Benzer şekilde Lim de 2014'te yayımladığı çalışmasında Batılı film eleştirmenlerinin son on yılda filmlerde yavaşlık olgusu üzerinde düşünmeye başladıklarını ifade etmektedir. Sinema tarihinin herhangi bir döneminde yavaş olarak nitelendirilebilecek filmler belirlemenin mümkün olduğunu ifade eden Lim, buna rağmen yavaş sinemanın 21. yüzyılın başında ortaya çıkan, büyük ölçüde çağdaş bir fenomen olduğunu ileri sürmektedir. Lim'e göre hem söylem yenidir hem de yavaş sinema çerçevesinde film üreten yönetmenlerin listesi yapıldığında açık bir şekilde çağdaş isimler ön plana çıkmaktadır (2014, s. 13).

Yavaş sinema üzerine yapılan çalışmalarda, modernist sinema kavramının öne çıktığı görülmektedir. Özellikle André Bazin'in yazılarında kavrama ilişkin önemli bir tarihsel bağlamın varlığından söz edilebilir. Yavaş sinema tartışmalarında kavramı tanımlayan özellikler arasında öne çıkan tek ve uzun çekimlerin izleyicide yarattığı etkinin estetik analizi Bazin'in yorumlarında bulunmaktadır. Plan-sekans olarak da tanımlanan uzun çekim Bazin'e göre ekonomik ve basit bir işlemdir. Ancak bu işlem basit olmasına rağmen seyircinin görüntüyü algılamasında oldukça etkilidir. Zira uzun çekim, zaman ve mekânı film evreninde kesintiye uğratmadan devamlılık içerisinde izleyiciye aktarması nedeniyle gerçeklik etkisini artırmaktadır. Kamera, olayları gerçek zamanlı kaydetmekte, çekimin zamanı olayın zamanıyla eş zamanlı hale gelmektedir. Bazin için alan derinliğinin de kullanımıyla film evreni içerisinde yer alan obje ve karakterlerin daha net ve gerçekçi görüntüleri seyirciye ulaşmakta, sahneler derinlik kazanmaktadır. Sürecin sonunda uzun çekimin olayları gerçek zamanlı olarak kaydetmesi sebebiyle yarattığı düşünme anları ve alan derinliğinin artırdığı gerçeklik hissiyle birlikte seyirci edilgen bir rolden etken bir role geçer. Son olarak kurgu da görünmez hale gelir, seyirci görüntüleri bir kılavuz eşliğinde takip eder gibi izlemek zorunda bırakılmaz ve seyir deneyimine aktif olarak katılır (2011, s. 50-51). Dywer ve Perkins de Bazin'in izleyicinin aktif kılınmasına ilişkin anlayışının, yavaş sinema tartışmalarında kilit noktada durduğunu ifade etmektedirler. Yavaş sinemanın tefekküre dayalı, izleyici bağlamında yaratıcı düşünmeyi besleyen, odaklanmayı, hızdan ve dikkat dađımlığından uzaklaşmasını sağlayan yönleri, Bazin'in görüşleriyle örtüşmektedir (2018, s. 105). Orr ise tek veya genel çekimin ya da geniş perde kullanımının Bazin'in ifade ettiđi estetik deđerin dışında hayatın günlük rutininde yaşanan olayları olay örgüsünün gelişimi içinde olduğu kadar kendi içlerinde de anlam taşıyacak biçimde çerçeve kullanımını da sağladığını ifade etmektedir. Orr'a göre kurulan bu çerçevede olay imajlarının önemli ya da önemsiz oluşu, izleyicinin kendi kararına bağlıdır (1997, s. 42-43). Bu nedenle, her iki yazarın da Dywer ve Perkins'in dikkat çektiđi, yavaş sinema tartışmalarında kilit noktada duran izleyicinin seyir sürecinde aktif kılınması olgusunun altını çizdiđi ifade edilebilir.

Bu noktada, kuramsal olarak yavaş sinemanın kendisini olmasa da modernist sinemada hız ve yavaşlık arasındaki gerilimi inceleyerek yavaş sinemanın ortaya çıkışındaki kuramsal kökenleri imleyen Deleuze'ü de hatırlamak gerekmektedir. İkinci Dünya Savaşı'nı sinema tarihinde ayırıcı bir olgu olarak ele alan Deleuze, *Hareket-İmge* ve *Zaman-İmge* çalışmalarında savaş öncesi sinemanın eylem ve hareket-imgenin sineması olduğunu, savaş sonrası modern sinemayı ise durgunluk ve zaman-imge kavramlarının karakterize ettiđini savunmaktadır. Deleuze için hareket-imge ve zaman-imge kavramları zamanı temsil etmenin iki farklı biçimini ortaya koymaktadır. Hareket-imgede zaman montaja bağlı olduğu ve hareket-imgelerden türediđi ölçüde dolaylı bir temsilin nesnesi olarak kalırken, zaman-imgede ise doğrudan perdeye yansıyan "en saf haliyle" biraz zamanın kendisidir (aktaran Lim, 2014, s. 17). Rodowick'ten aktaran Lim'e göre Deleuze yaptıđı ayırımın zaman-imgenin belirginleştiđi modern

sinemanın, hareket-imgenin belirlediği klasik sinemadan daha değerli olduğuna dair bir önerme olmadığını ve zaman-imgenin daha gelişkin bir zaman temsiline doğru ileri bir adım olarak görülemeyeceğini hatırlatırken aynı zamanda, modern sinemayı yaratan en büyük ayrımın, zamanın artık hareketten kaynaklanmaması olduğunu da vurgulamaktadır (aktaran Lim, 2014, s. 18).

Hem Deleuze hem de Bazin'in düşüncelerinin izi sürüldüğünde, yavaş sinemanın modernist sinema kavramı ve estetiğiyle aynı soyağacından türediği görülmektedir. Kovacs'ın titizlikle hazırladığı *Modernizmi Seyretmek - Avrupa Sanat Sineması 1950-1980* eseri ise tam da bu soyağacını incelemesi açısından, yavaş sinemanın özgün estetiğinin kaynaklarını aramak adına ön açıcı bir görev üstlenmektedir. Eserinde Modern Avrupa sanat sinemasındaki üç temel eğilim üzerinde duran Kovacs, bu eğilimleri "yeni-gerçekçilik sonrası, yeni roman ve yeni dalga" olarak adlandırmaktadır (2010, s. 222-223). Radikal devamlılık kavramına ayırdığı bölümde ise yeni-gerçekçilik sonrası ve yeni roman eğilimlerinin üzerinde duran Kovacs, iki eğilim arasındaki farkın "anlatı zamanının işleyiş tarzlarında" bulunabileceğini ifade etmektedir. Kovacs'a göre Antonioni'nin ilk filmleri yeni-gerçekçilik sonrası eğilimin örnekleri arasında öne çıkarken, eğilimde yer alan filmlerin başlıca özellikleri uzun çekimlerin kullanılması, yavaş gelişen olay örgüsü, hiçbir şeyin olmadığı "ölü zamanların" yaygınlığıdır. Yeni-gerçekçilik sonrası eğilimde zaman önemli bir otonomiye sahiptir zira uzun çekimler ve bu çekimlerin yavaşlığı, filmin zaman deneyimi ile filmde gelişen olay örgüsü ve eylemler arasında bir ayrım yaratır. Antonioni, Angelopoulos, Ackerman, Wenders, Tarkovsky gibi aralarında yavaş sinema literatüründe kavramla yan yana konulan isimlerin de yer aldığı bir dizi yönetmeni yeni-gerçekçilik sonrası eğilimle ilişkilendiren Kovacs, eğilimi yaratan ana kaynak olarak Yeni-Gerçekçi yolculuk ve gezinme filmlerinin altını çizmektedir (2010, s. 135-136).

Yeni roman eğilimi için Resnais, Marker, Chabrol, Robbe-Grillet ile Tarkovsky'nin bazı filmlerini örnek gösteren yazar, eğilimin belirgin özellikleri arasında anlatı tekniğinin farklı zihinsel ve zamansal boyutların birleştirilmesiyle oluşmasını, böylece iki boyut arasında geçişlerin fark edilmez kılınmasını göstermektedir. Kovacs'a göre her iki eğilimde de filmin inşasındaki en önemli etmen zamanın deneyimlenmesidir. Böylece film evreninde gerçekleşen asıl parça, izleyici tarafından oluşturulmaktadır, izleyicinin yaratıcılığı öykü oluşturan en önemli etmendir. Ancak iki eğilim arasında önemli bir fark da bulunmaktadır, Kovacs için Yeni-Gerçekçilik sonrası eğilimde zamanın akışındaki özgürlük izleyicinin olay örgüsüne bağlı kalmadan zihinsel süreçlerini harekete geçirmesini sağlarken, yeni roman eğiliminin anlatısı izleyicinin zihinsel sürecinde rehberlik görevi üstlenerek belirleyici bir rol üstlenmektedir (2010, s. 136).

Yavaş sinemanın kuramsal çerçevesine bakıldığında, kavramı oluşturan kültürel kaynaklarda olduğu gibi sinemada da hız, zaman, deneyim meselelerinin öne çıktığı ifade edilebilir. Bu olgular sonucunda modernist sinemayla ilişki içerisinde olan yavaş sinemada belirgin birtakım sinematografik tercihlerin varlığından da söz edilmesi mümkündür. Çağlayan'a göre yavaş sinemayı tanımlayan birkaç faktör bulunmaktadır. Bunlar arasında ise uzun çekimlerin kullanımı, hareketsiz veya genişletilen hareketli çerçeveleme, karakterlerin bedensel hareketleri ve sahnelemede belirgin bir yavaşlık, ölü zamanın yayılması, bilinçli bir tercih olarak anlatsal bilgilerin seyirciyi iletilmemesi ve film evreninde neden-sonuç ilişkilerinin eksikliği yer almaktadır (2018, s. 7). Benzer şekilde Jaffe, yavaş sinema filmlerinin görsel stil, anlatı yapısı, tematik içerik ve karakterlerin eylemleri ya da eylemsizliği kaynaklı yavaş olduğunu ifade etmektedir. Kamera önünde fiziksel hareket sınırlanmıştır, kurguda kesmeler nadiren kullanılmakta ve bu durum uzay-zamansal sıçramaları engellemektedir. Uzun çekimler yoğunluktadır. Özellikle de ana akım sinemaya aşina olan seyirciyi seyir deneyimi açısından rahatsız edebilecek olan bu stilistik öğelerle tutarlı olarak, ayrıntılı ve dinamik dekor, aydınlatma ve renkten kaçınma tercihi ile sade bir mizansen kullanımı görülmektedir (2014, s. 3). Aksiyona, hareket-imegeye karşı bir direniş ile düşünme anları yaratarak zaman-imgenin kendisine yönelik bir tercih, sinemada yavaşlık olgusu çerçevesinde anılan yönetmenler arasında yaygındır (Lim, 2014, s. 20).

Özyazıcı'nın yavaş sinema kavramı için ortaya koyduğu genel çerçeve, tanım üzerinde uzlaşılan ve yavaş sinemayı belirleyen özellikleri oldukça net biçimde açıklamaktadır. Özyazıcı'ya göre yavaş

sinema içerisinde üretilen filmler anlatı yapılarında kullanılan ölü zamanla, olay örgüsündeki neden-sonuç ilişkisinin klasik anlatıdan farklı olarak bozuma uğratılmasıyla ve bunun sonucunda dramatik yapıdan uzaklaşan sahnelerin fazlalığı ve hayatın gündelik akışında yer alan rutinler ve sıradanlıkların temsil edilmesiyle ortaklıklar taşımaktadırlar (2020, s. 204). Bu filmlerde çevreye ve kendisine yabancılaşan karakterlerin yaşadığı sıkılganlık hali filmin tamamına yayılmaktadır. İstirap, sıkıntı, monotonluk ve yabancılaşma kavramları ise öyküyü oluşturan temel kavramlardır.

Yavaş sinema, film evreninde gerçekleşen eylemlerin gerçek zamanlı temsilleri aracılığıyla fiziksel mekâna vurgu yapar. İzleyicinin dikkati kameranın üzerinde oyalandığı nesneye çekilmektedir. Filmin doğal hareketi, zamanın uzamsal boyutunun genişletilmesi için ideal bir ortam sağlamaktadır, zira hareketsiz görüntülerin zamansal ilerlemesi, zamanın yoğun işlenirliğinden kaynaklanan bir hareket yanılması çıkarmaktadır. Yavaş sinemaya özgü minimal düzenleme ve çerçeveleme, hareketin ve eylemin izleyicinin gözlerinin önünden gerçek zamanlıymış gibi geçmesine olanak tanımaktadır. Yavaş sinema yönetmenleri, genellikle gerçek zamanı simüle ederek izleyicinin bakışlarının konsantre olmasına izin vermektedirler. Bu nedenle Orban'a göre yavaş sinema, "*zamanı vurgulayan, zamanı fark edilir kılan bazı sinemacıların çalışmalarını tanımlamak için kullanılan*" bir tanımdır (2021, s. 16).

Dwyer ve Perkins de yavaş sinemayı "kendisini diğer sinemalardan veya film yapım anlayışlarından zaman ve süre ile ilişkisi temelinde ayıran bir tür film yapım ve kültürünü tanımlamak için kullanılan" bir terim olarak öne çıkarmaktadırlar. Stil açısından, yavaş sinema genellikle sabit kamera kullanımı, minimum düzenleme ve çerçeve içerisinde azaltılmış veya yavaş hareket ile karakterize edilmektedir (2018, s.103). Çağlayan da yavaş sinemayı diğer filmlerden ayıran özelliğin, hem maddi bedenlerde ya da kamera hareketlerinde hem de anlatı yapısında kendisini gösteren sürekli durgunluk ve monotonluk olduğunu ifade etmektedir. Yavaş sinemanın "yavaş" etiketiyle karakterize edilmesi, zamansallığın ve ilerleme hızının akışını azaltmadaki ısrarı nedeniyle gerçekleşmektedir (2018, s. 6). Yavaş sinemada görüntüde var olan durgunluk, sıradan ya da gündelik eyleme yapılan vurgularla inşa edilmektedir. Yavaş sinema örneği filmlerde amaçsızca dolaşan karakterlerin yemek ve içmek gibi olay örgüsünü geliştirmeyen veya ilerletmeyen günlük aktiviteleri gerçek zamanlı olarak temsil edilmektedir. Karakterlerin bir amacı yok gibidir, bu hareketsiz insanlar dünyayı gözlemlemelerine rağmen onunla anlamlı bir ilişki kuramayan sessiz ve durgun figürlerdir (Boer, 2016, s. 10).

Lim'e göre zaman-imgenin ana inşa aracı olduğu bir yavaşlık sinemasının varlığı, seyirciyi çerçevedeki görüntülerle farklı bir ilişki kurmaya, bu görüntüleri kendi kendine yeten zaman ve mekân birimleri olarak algılamaya davet etmektedir. Seyirci, görüntülerin kendi içlerinde anlamlandığı ve zamanın somut olarak hissedildiği yeni bir deneyimi yavaş sinema aracılığıyla yaşamaktadır (2014, s. 18). Bu nedenle yavaş sinemanın hem zamanı hem de düşünme eyleminin kendisini pekiştiren bir yapıya sahip olduğu ifade edilebilir.

3. Yavaş Sinema ve Tsai Ming-liang Sineması

Tsai Ming-liang, 1957 yılında Malezya'da doğmuştur ancak 1977 yılında drama eğitimi almak için Tayvan'da bulunan Çin Kültür Üniversitesi'ne gitmiştir. Güneydoğu Asya, nesillerdir Çin anakarası haricinde bölgede yaşayan Çin halkına ev sahipliği yapmaktadır. Tsai Ming-liang'ın ailesi de dahil olmak üzere diasporada kalan birçok Çinli, siyasi, ekonomik veya kişisel nedenlerle farklı ülkelere yerleşen "çoklu" göçmen ailelerinden gelmektedir. Bu nedenle Tsai Ming-liang, Çin kültürüne hem içerden hem de dışarıdan bakabilen bir yönetmen konumundadır (Marchetti, 2005, s. 114).

Ming-liang'ın içerisinde yer aldığı Tayvan Yeni Sineması, Tayvan'daki kaçışçı ulusal film endüstrisine güçlü bir karşıtlık olarak ortaya çıkmış ve 1980'ler boyunca uluslararası film festivallerinde önemli başarılar elde etmiştir. Devlet kontrolündeki film endüstrisinden miras kalan "Sağlıklı Gerçekçi" (Healthy Realist) stili modernist estetikle yeniden benimseyen Tayvanlı sinemacılar, Tayvan kimliğini, kültürünü ve tarihini araştıran sinematik bir miras bırakmışlardır. Paradoksal olarak, bu tür yerel kaygılar Batılı izleyicilerin dikkatini çekmiş ve Avrupa sanat sinemasının düşüşte olduğu bir dönemde

Tayvan filmlerinin küresel ölçekte dolaşımını sağlamıştır. Bu durum Tayvan Yeni Sinema hareketinin yirmi birinci yüzyılda yavaş sinemanın yükselişini için hem estetik hem de kurumsal bir arka plan sağlamasına yardımcı olmuştur (Çađlayan, 2018, s. 110). Yavaş sinema denildiğinde akla ilk gelen yönetmenlerden biri olan Tsai Ming-liang, bu mirastan beslenen ancak stilistik ve sinematografik tercihler nedeniyle Tayvan Yeni Sineması'yla ayrışan, Tayvan Yeni Sineması çerçevesinde "İkinci Dalga" olarak anılan yönetmenler arasında yer almaktadır.

Tayvan Yeni Sineması filmlerine benzer şekilde, Ming-liang'ın ilk çalışmaları Tayvan toplumuna içe dönük bir bakıştan oluşmaktadır. Bununla birlikte, uluslararası film festivallerindeki kayda değer başarıları nedeniyle yönetmenin filmleri, küresel sanat sineması özelinde diđer Tayvanlı sinemacılardan farklı bir rol üstlenmiştir. Yönetmenin filmleri yirminci yüzyılın sonuna gelindiğinde öncelikle cinsel temaları kışkırtıcı bir şekilde tasvir eden ve esas olarak muğlak görüntülere dayanan, uzun çekimin ve zamanı uzatan sahnelerin kullanılmasıyla uluslararası film festivali izleyicilerine hitap etmiştir (Çađlayan, 2018, s. 111). Tsai Ming-liang sineması, yavaş sinemayı belirleyen özelliklerin tümünün görülebildiđi, tanımla adeta bütünleşen özel bir filmografidir. Kavramı incelerken öne çıkan durađanlık, sessizlik, uzun çekim, diyalogsuzluk, neden-sonuç ilişkisinin yokluđu gibi temel öğeler, Ming-liang sinemasının bütününe sirayet etmektedir.

Tsai Ming-liang filmlerinde kameranın durađanlığı, çođu kez öyküsel eylemin durgunluđuyla örtüşmektedir. Bu diegetik durgunluk çođu zaman karakterlerin hareketlerinin sınırlandırılması veya imkânsız hale getirilmesiyle elde edilmektedir. Örneđin topalladıđı için yavaş hareket eden bir karakter, hareketlerinin aksaklığı nedeniyle filmsel zamanı da uzatarak, gerçek zamanlı hale getirmektedir (Lim, 2014, s. 96). "Ölü zaman" olarak da nitelendirilebilecek durađanlık anları, seyirciyi "yavaşlık" ile yüzleşmeye ve akıntıya kapılıp gittiđi hayatı da bir dinginlik anı olarak keşfetmeye davet eder. Film evreninde ölü zaman durgunluk ve hareket arasındaki ilişkiyi karmaşıklaştıran zamansal bir sürüklenme, akıntıya kapılma estetiđini vurgular. Bu anların aynı zamanda paylaştığı şey, kameranın durgunluđu, diegetik eylemin durgunluđu ve zamansal bir sürüklenme estetiđi aracılıđuyla elde edilen bir yavaşlık duygusudur. Lim'e göre Ming-liang sineması, durađanlık anları vasıtasıyla seyirciyi zamanı deneyimlemeye, zamanın akışı üzerine düşünmeye teşvik etmektedir (Lim, 2015, s. 96-97). Yönetmenin filmlerinde kamera, karakterlerin minimal hareketleri ile yavaşça ilerleyen zamanı kaydederek, bedenlerin yorgunluđunu, bekleyişini, yaşamsallığı öne çıkarır (Ivy, 2019, s. 47).

Ming-liang filmlerinde karakterler ya geçmişlerine dair çok az bilgiyle ya da hiç bilgi verilmeden işlenen, geçmişe sahip olmayan, geleceklerine dair herhangi bir netlik bulunmayan bireylerdir. Ming-liang, karakterleri hakkında "(...) *Benim filmlerim kendilerini bulmaya çalışan karakterleri ele alır. Filmlerimde hayatın işleyişini gözler önüne serer ve karakterlerin başına ne geldiđini az olsa bile göstererek onları ön plana çıkartırım*" yorumunu yapmaktadır (Kracier, S. ve Mingliang, C., 2000, s. 587). Varoluşunu anlamlandırmaya çalışan ancak bir şekilde kendisine ve çevresine yabancı kalan karakterler, yaşadıkları olaylar nedeniyle herhangi bir deđişim süreci yaşamazlar. Sabit ve durađandırlar. Bu nedenle Birtwistle, Ming-liang sineması karakterleri hakkında "*sürekli bir şimdinin içinde kaybolmuş, geleceđe dair hiçbir vizyona sahip olmayan bu bireyler deđişemez veya gelişemez, durađanlığın ürkütücü pençesinden kaçamaz*" ifadelerini kullanmaktadır (2015, s. 87).

Yeh ve Davis'e göre Ming-liang sineması bir yalnızlık sinemasıdır ancak aynı zamanda filmlerde ortada tam bir neden olmasa da ortak bir deneyimi yaşayan, ortak bir tarihin hafızasına sahip olan bireyler de mevcuttur (2005, s. 250). Nostalji apaçık ortadadır ancak aynı zamanda gündelik yaşamın sessiz mihenk taşları olarak rutine, gündelik olanın perdede gösterilmesine dair kararlı bir tutumdan doğan güncelliđe dair bir eleştirinin varlığı da filmlerde izi sürülebilir bir olgudur.

Tsai Ming-liang'ın sinematik evreninin belirli bir özelliđi de duyguların sessiz ve bastırılmış olsalar bile sadece insanlara ait olmamasıdır. Şehir ve doğa da canlı ve cansız arasındaki karmaşık bir ilişki içerisinde duygu ve hisleri ifade etmektedir. Beden, şehrin farklı uyaranlarına tepki verir, tamamen onun bir parçası olur. Aynı zamanda doğa -yani yağmur ve su- bireyin ifade edemediđi duyguları ifade

ederek insan ilişkilerine yanıt vermektedir. Metropolün kanalizasyonlar, su boruları ve çatılara yağın yağmurlar ile yeniden inşasında, bastırılmış duyguları ifade etmeye yönelik simgelerin varlığını tespit etmek mümkündür (Neri, 2008, s. 402).

Yavaş sinemanın mihenk taşlarından olan Tsai Ming-liang sineması, kavramın öncü örneklerini ortaya çıkaran önemli bir filmografiye sahiptir. Bu filmografinin tamamı yavaş sinema anlayışının etkisinde olsa da yönetmenin bazı filmlerinde yavaşlıđın estetiđi daha da ön plana çıkmakta ve yeni tartışma başlıkları açılmaktadır. Bu nedenle, çalışmanın ilerleyen kısmında yönetmenin filmografisinde önemli bir yere sahip olan *Goodbye, Dragon Inn* filmi yavaş sinema kavramı bağlamında incelenecek, kavrama ilişkin belirgin özellikler film üzerinden detaylandırılacaktır.

4. Yavaş Sinema Kavramı Bağlamında Tsai Ming-liang'ın *Goodbye, Dragon Inn* (2003) Filminin İncelenmesi

Tayvan'ın başkenti Taipei'de geçen *Goodbye, Dragon Inn* (2003), Asya dövüş sanatları filmi türü wuxia'nın önemli örneklerinden biri olan *Dragon Inn* (1967, King Hu) filminin son kez gösterildiđi ve bu gösterimin ardından kapanacak olan bir sinema salonunu mekan olarak seçmektedir. Fiziksel ömrünü tamamlamakta olan Fuhe Büyük Salonu'nun son gününe odaklanan film, kentlileşen ve endüstriyelleyen bir toplumda yok olmaya yüz tutan seyir deneyimlerinin azalmasından yakınarak, salonun kendisini modernite karşısında son nefesini veren bir karakter olarak ele almaktadır.

Wijaya'ya göre *Goodbye, Dragon Inn* sadece bir sinema salonunun kapanmasının değil, aynı zamanda sinemanın altın çağının bitişinin yasını da tuttuđunu ifade etmektedir. Film, veda edemediđi bu altın çağı kendi içinde arşivlemektedir (Wijaya, 2021, s. 74). Film gösterimine ev sahipliđi yapan Fuhe Salonu, endüstriyelleyen sinema salonu tekelciliđi öncesi, genellikle tek binada bulunan ve geniş oturma kapasitesine sahip olan çok katlı sinema salonlarını temsil etmektedir. Salonun varlıđı, gösterim süreçlerinin dijitalleşmesi ve endüstriyelleşmesi öncesindeki seyir deneyimini tek başına yaşama hissini pekiştirerek nostaljik bir atmosferin içine yerleşmekte, sinemaya gitme deneyiminin kitlelerle yapıldıđı günleri, çözülmeye başlayan kültürel ve sosyal bağların duygulanımlarını yeniden hatırlatmaktadır. Chan'a göre odak noktasını film yapımının değil de film seyrinin, tüketiminin görselleştirilmesine kaydıran film, aynı zamanda bir metasinema örneđidir (Chan, 2007, s. 91-93). Filmin büyük bölümünde seyirci hem *Dragon Inn*'i hem de *Dragon Inn*'i çevreleyen *Goodbye, Dragon Inn* filmi izlemektedir. Bu nedenle filmin izleme kültürlerine, seyir deneyiminin kendisine ve sinemasal bakışa vurgu yaptıđı da söylenebilir.

Goodbye, Dragon Inn, ikili bir bakış trafiđi ile açılmaktadır. Perdedeki filmi izleyen seyircinin bakışı ile onları izleyen seyircinin bakışı birbirleriyle örtüşürler. Ming-liang, filmin açılışında kullandıđı "wuxia" filmlerinin açılış sahnelerine benzeyen siyah fon üzerine kırmızı renkle yazılmış stilistik sözcükler ile iki film arasındaki ayrılıđı ortadan kaldırmaya çalışmaktadır. Jenerikte yer alan bu sözcükler Ming-liang'ın filmiyle ilgilidir ancak jenerik sırasında duyulan sesler ve jenerik sekansının biçimsel özellikleri iki filmi birleştirmektedir. Devam eden planlarda da bu durumun örnekleri görülebilmektedir. Tsai Ming-liang filmi izleyen seyirci, devam eden sahnede üst üste binen kareler görmekte, yönetmen *Dragon Inn* filmi salondaki izleyicilerin görebileceđi gibi görmesini sağlamaktadır. Böylece aynı sahne içerisinde iki farklı seyir deneyimi yaşanır. Daha sonrasında ise kamera uzaklaşır ve seyirciler ve kapladıkları alan da benzer şekilde görünür hale gelir. Bu durum Ming-liang'ın filmi ile *Dragon Inn* arasında bir kopukluk yaratır. Kısaca Ming-liang, seyircisi ile salondaki seyirci arasındaki mesafeyi salona odaklanarak kapatır (Chan, 2007, s. 94). Filmin devamında seyir deneyimine yakın tanıklık etme süreci geriye çekilir ve kamera salonda gezinen karakterlere odaklanmaya başlar.

Film boyunca sık sık hem uzun çekimler hem de derin odak tekniđi kullanılmaktadır. Uzun çekimlerde kamera, uzun bir süre boyunca odađını belirli bir yerde tutmaktadır. Kamera, karakterlerin hareketlerini vurgulamak için farklı açılara kesme yapmadan, çekim boyunca hareket etmelerine izin vermektedir. Derin odak tekniđi ile yönetmen, nesnelere yakın çekimle odaklanmak yerine kamerasını çerçeve içinde

bir noktaya odaklayarak uzun çekimlerin kullanımını pekiştirmektedir (Wood, 2007, s. 105). *Goodbye, Dragon Inn*, Ming-liang'ın uzun çekim tekniđiyle yarattıđı yavaşlık ve durađanlık sinemanın radikal bir örneđidir. Filmde yer alan plan sayısı 86 iken, bu planların yalnızca 10 tanesinde kamera hareketi bulunmaktadır (De Luca, 2017, s. 165). *Goodbye, Dragon Inn* diđer yavaş sinema örneklerinde olduđu gibi durađandır. Aksiyon minimaldir ve sinema kompleksi içindeki bir dizi karakteri takip eder. Ming-liang sinemasının yapıtaşı olan sabit uzun çekimler, diyalog azlıđı ve neden-sonuç ilişkisine bağlanmayan anlatı yapısından oluşun filmde, perdede *Dragon Inn* (1967) filmi gösterilmeye devam edilirken sinema salonu içinde gezinen karakterlere odaklanılır. İlişki arayan eşcinsel Japon turist (Kiyonobu Mitamura); Ming-liang'ın deđişmez oyuncusu Lee Kang-sheng'in canlandırdıđı film makinisti ve salonda makinisti bulmak için gezinen ayađı aksayan biletçi kadın (Chen Shiang-chyi) kameranın takip ettiđi ana karakterlerdir (De Luca, 2016, s. 32). Yönetmenin diđer filmlerinde olduđu gibi minimum diyalog ve yavaşlık ile bezenen anlatı, izleyicinin dikkatini oyuncuların fiziksel hareketlerinin ayrıntılarına yoğunlaştırır.

Wijaya, filmde yer alan karakterleri üç gruba ayırmaktadır. İlk grup orijinal *Dragon Inn* filminde rol alan Shih Chun ve Miao Tien'dir. Bir zamanın aktörleri, birer izleyiciye dönüşerek kendi filmlerini seyretmektedir. İkinci grup ise biletçi kadın (Chen Hsiang-chi) ve makinist (Lee Kang-sheng) karakterleridir. Son olarak ise, filmde gezinen karakterleri örnek gösteren Wijiva, bunlar arasında Japon Turist (Mitamura Kiyonubu), queer bir erkek (Chen Chao-jung) ve diđer seyircileri işaret etmektedir (2021, s. 75). Filmi inceleyen araştırmacıların çođu, özellikle biletçi kadın karakteri üzerinde durmuşlardır. Karakterin fiziksel bir engeli bulunmaktadır, engeli nedeniyle yavaş ve dikkatli hareket etmek zorunda kalan karakterin hareketleri gerçek zamanlı olarak temsil edilir. Lim'den aktaran De Luca, filmin ana karakterleri arasında sayılabilecek birinin yürüme gücünün çekem bedensel engelli bir kadın olması neticesinde karakterin görüldüđu sahnelerde artan bir yavaşlık hissine katkıda bulunduđunu, böylece uzun çekimlerin gerçek sürelerinden daha yavaş ve daha uzun hissettirdiđini vurgulamaktadır (aktaran De Luca, 2017, s. 165). Karakterin yavaşlıđı filmin de yavaşlıđını sađlamakta, durađanlık hareketin uzun süreliliđinden doğmaktadır.

Filmin durađanlıđına ilişkin en önemli sahnelerden biri, gösterimin bitişıyle beraber salona girip temizlik yapan biletçi kadının sabit kamera açısıyla uzun çekiminde görülebilir. Çerçeveye sađdan giren kadın, zemini yavaşça süpürerek merdivenlerden çıkar, salonun diđer tarafındaki merdivenlere geçerek aşıđı iner ve çerçeveyi giriş yaptıđı yönün tersinden, soldan terk eder. Tüm sahne kesintisiz olarak yaklaşık üç dakika sürmektedir. Sahnedeki işitsel ögeler, kadının kullandıđı protez bacađın tıkırtılarından ve ayak seslerinden oluşmaktadır. Kadın çerçeveden çıktıktan sonra kamera uzun bir süre daha insan varlıđından yoksun olan salonu kaydetmeye devam eder. Toplamda yaklaşık 6 dakika süren ve kamera hareketi içermeyen bu planda zaman biletçi kadının topallama hareketleriyle daha da yavaşlatılmış ve nihayetinde deđişiklik göstermeyen bir boş alan görüntüsüne indirgenmiştir (De Luca, 2016, s. 28).

Aynı sahne üzerinde duran Çađlayan da neredeyse hiçbir eylemin gerçekleşmediđi çekimlerde, uzun çekim nedeniyle nostaljik bir duygu yaratıldıđını ifade etmektedir. Ancak yazara göre boş sinema salonunun aşırı uzun çekimi, izleyicinin sabrını deneyerek bir dayanıklılık testi haline gelmektedir. Bir yandan da planın tüm içerdıđi boşluk, izleyicide uyanması muhtemel olan duyguların müzakere edilmesine izin verir ve izleyiciyi öznel olsa da sessizce eleştirel, dinamik ve aktif bir düşünme sürecine dahil eder (2018, s. 151-152). Chan ise biletçi kadının karakterinde, yerine getirilmemiş arzusunun ve insani kopukluđun bir temsilini de görmektedir (2007, s. 97). Karakter, sinema salonunun kapanacak olduđunu bilmesine rağmen tuvaletleri temizlemeye ve salonla ilgilenmeye devam etmektedir. Hayaletimsi bir figür olarak öne çıkan karakterin bu durumu, nihayete eremeyen bir arzu duygusuyla pekiştirilir. Film boyunca makinisti arar ancak hiçbir şekilde ulaşamaz. Boşa düşen, sonuçlanmayan ve bir noktada romantik ögeler taşıyan bir arayışın içinde oluşu filmin son sahnelerinde de karşımıza çıkmaktadır. Makinist kapanan salonu terk ettiđi sırada onu gölgeler arasından izlemesine rağmen seslenmez, yanına gitmez ve böylelikle bir bađ kurmak adına son şansını da yitirir. Ming-liang, hem

kendisinin hem de yavař sinema olgusunun sıklıkla kullandıđı kaybetme, yalnız kalma ve yabancılařma temalarını bu sahnelerde somutlařtırır ve durađanlařtırır.

Son olarak, filmin hem salon hem de karakterler üzerinden yarattıđı bu temalara değinmek gereklidir. Filmde yer alan geçmiře özlem ve nostalji duygusu, *Dragon Inn* filminin oyuncularını karşı karşıya geldiđinde gözler önüne serilmektedir. Filmin son diyalogları, iki karakter arasındaki konuşmada sarf edilir. Nihayetinde “artık sinema salonlarına kimsenin gitmediđi” görüřü karakter tarafından aktarılır. De Luca’ya göre bu sahneyle birlikte düşünöldüđünde salonun giriřinde yer alan afiřler, fotoğraf ve film řeritlerinin görünürlüđü “sinemanın ölümlü”ne iřaret etmektedir (De Luca, 2017, s. 168). De Luca filmde söz konusu olan temel tartıřmanın geleneksel izleyiciliđin krizine dair olduđunu ifade eder. Kapanan sinema salonundan izbe ve insansız mekanlara uzanan seyir deneyimi, sinemanın geldiđi noktaya dair geçmiře bir özlem duyulduđunu, Ming-liang’ın “sinemanın ölümlü”ne iliřkin endiřeli olduđunu ortaya koymaktadır. Film aracılıđıyla sinemanın geçmiři, řimdisi ve geleceđine iliřkin estetik deneyimleri imlenmekte ve bu deneyimler seyirci figürü etrafında bir araya gelmekte, tartıřılmaktadır (De Luca, 2017, s. 173-174). Dijitalleřen dünyada ne sinema salonu ne de peliköl ayakta kalamamıř, geçmiřin birer öznesi haline gelmiřlerdir.

Ölüme, yitip gitmeye yapılan vurgu sinema salonunun imajlarında kendine yer bulmaktadır. Salon, yıkılmaya yüz tutmuř, su sızdıran bir yapı olarak neden orada olduklarını anlamadıđımız hayalet benzer figürlere ev sahipliđi yapmaktadır. Atmosfer, perili bir ev gibidir. Titreřen ampuller, uzun karanlık koridor ve geçitler, döner merdivenler, dökölmekte olan duvarlar, gıcırdayan kapılar, sızdıran çatılar ve perdeden yansıyan ıřıkla adeta hayalet bir salon imgesi görölmektedir (Chan, 2007, s. 95-96). Gösterilen film sona erdiđinde ortadan kaybolan seyirciler, yıkık sinema salonu, hayalet figürler, sinemanın yitirilmesine iliřkin görsel bir yorum sunmaktadır. *Goodbye, Dragon Inn* gündelik hayatın önemli bir bölümünü iřgal eden eğlence, sosyal toplanma ve entelektüel faaliyet gibi birçok toplumsal ve bireysel ihtiyacı karşılayan sinemanın geçmiř günlerine özlem duymaktadır. Karakterler bađlantı kuramadıkça, film aynı zamanda ortamın, yok olmanın eřiđinde olan bir sanat formunun ölümlünün yası haline gelmektedir (Çađlayan, 2018, s. 148).

Sonuç

Modern hayatın hızı ve tüketimi teřvik eden yapısına karşı bir muhalefet odađı olarak ortaya çıkan “yavař” hareketler, endüstriyel toplumun kuřatmasına karşı direnç göstermiřtir. Yavař yemekten seyahate kadar birçok alanda kültürel bir zemin oluřturan bu hareketlerin etkisi sanata, sanat özelinde sinemaya da ulařmıřtır. Sinemada “yavařlık”, büyük ölçüde durađan kamera hareketleri, kesmenin tercih edilmediđi uzun çekimler, neden-sonuç iliřkisine bađlı olmayan anlatı yapısı gibi özelliklerle öne çıkan “yavař sinema” kavramını ile literatürde özellikle 2000 sonrası yıllarda önemli bir yer edinmiřtir. Sinemada yavařlıđın izi modernist sinema estetiđine kadar sürülebilirken, günümüzde yavař sinema çerçevesinde eserler üreten yönetmenlerin varlıđı da aslında kavramın yeni ve çağdař bir anlam tařıdıđını, güncel bir söylem olduđunu kanıtlamaktadır. Durađanlıđın, sessizliđin, düşünmenin sineması olan yavař sinema, sinematografik tercihlere iřaret etmesi nedeniyle bir dizi yönetmenle birlikte anılmaktadır. Malezya dođumlu bir Tayvanlı olan Tsai Ming-liang, kavramla en çok iliřkilendirilen yönetmenlerden biridir. Yavař sinemaya atfedilen biçimsel ve anlatsal tüm özellikleri bünyesinde barındıran Ming-liang filmografisi, kavramını genişletmek ve algılamak adına önemli ögeler içermektedir. Yönetmenin *Goodbye, Dragon Inn* (2003) filmi de yavař sinema bařlıđı altında deđerlendirilmekte ve önemli örnek olarak görölmektedir.

Ming-liang’ın yönettiđi *Goodbye, Dragon Inn* filminin çalıřmamızda incelendiđi üzere yavař sinemanın belirleyici tercihlerini bünyesinde tařıdıđı söylenebilir. Yönetmenin beřinci uzun metrajlı olan film, kapanmak üzere olan bir sinema salonunda yapılan son film gösterimini merkezine almakta, mekân olarak sinema salonunun eskimeye yüz tutmuř yapısını kullanmaktadır. Filmin tek bir mekanda geçiři yavař sinemanın minimalist nitelikleriyle de örtüřmektedir. Yavař sinemanın belirleyici özellikleri olarak çalıřmamızda ifade edilen sabit uzun çekimler, diyalog yokluđundan kaynaklanan sessizlik, olay örgüsünün bulunmayıřı ve eylemlerin gerçek zamanlı temsilleri gibi unsurlar, filmin sinematografik

özelliklerinin yavaş sinema kavramıyla bağlantısına işaret etmektedir. Yavaş sinemanın diğer örneklerinde olduğu gibi yavaşlığın ve durağanlığın egemen olduğu filmde derin odak tekniği kullanılmakta, karakterlerin farklı açılara kesmeler gerçekleştirilmeden tek planda hareket etmesine imkân tanınmaktadır.

Goodbye, Dragon Inn yavaş sinemanın anlatı, biçim ve zamanla kurduğu ilişkinin açıkça görülebildiği önemli bir eserdir. Ancak filmin konusunun da yavaş sinemanın düşünsel arka planıyla önemli bir bağ kurduğunu ifade etmek gerekmektedir. Filmin başlangıcında döneminin en popüler yapımları arasına giren *Dragon, Inn* gösterilmekte, sinema salonu seyirciyle dolup taşmaktadır. Ancak günümüze gelindiğinde aynı film, kapanmakta olan bir sinema salonunda ve artık popülerliğini yitirmiş bir film türünün parçası olarak bir elin parmağını geçmeyecek seyirciye gösterilmektedir. Eski sinema salonları hiç izleyici çekememekte veya kapanmaktadır. Geleneksel izleme pratikleri, hızlanan hayat akışı ve değişen seyir deneyimi karşısında yenik düşmektedir. Çalışmada incelendiği üzere yavaş sinemanın düşünsel kaynakları, endüstriyelleşen toplumun hızına karşı çıkıştan beslenmektedir. Bu nedenle *Goodbye, Dragon Inn* filminin anlatı, biçim ve zamanla kurduğu bağın aynı zamanda endüstriyelleşmeye karşı bir tepki haline geldiği ve filmin bir dönemin sonunu imlediği ifade edilebilir. Seyir deneyimine dayanan yavaş sinema filmleri, hızlılıkla bağdaşan ana akım sinemanın karşısında aykırı örnekler olarak konum almaktadırlar. Seyircinin seyir deneyimini zorlaştıran, kimi eleştirmenlerce “sıkıcı” olarak anılabilen yavaş sinema örneklerinde rastlanan filmlerin durağanlığı, kameranın uzun ve sabit çekimleri, olay örgüsünün olmayışı gibi etmenler, yeni ve bağımsız bir sinema dilinin altını çizmekte ve yavaşlığın kültürel boyutlarına yenisini eklemektedir. Hareketin kısıtlandığı yavaş sinemada, imaj ve ses bombardımanı altında kalan seyirciye alternatif bir seyir deneyimi sunulmaktadır. Düşünmek için boşluklar yaratan yavaş sinema örnekleri, sinemanın kendisine dair düşündürme yolları açmaktadırlar. “Ölü zamanlar” aracılığıyla yavaşlığı sağlayan bu filmler sinemanın dijitalleşmediği, hala toplumsal bir etkinlik olarak salonlarda icra edildiği geçmiş dönemlere dair bir nostalji duygusu da yaratmaktadırlar. Sonuç olarak, akıntıya karşı çıkan filmler hem yavaş sinemanın gelişkin örnekleri olarak karşımıza çıkmakta, hem de yeni bir seyir deneyimini müjdelemektedirler.

Kaynakça

- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir* (çev. İbrahim Şener). Doruk.
- Birtwisle, A. (2015). Heavy Weather: Michelangelo Antonioni, Tsai Ming-liang, and The Poetics of Environmental Sound. *Quarterly Review of Film and Video*, 32(1), 72-90.
- Boer, J. (2016). *Watching Paint Dry. An Investigation Into Film Style and Time Experience in Viewing Slow Cinema*. Elephant & Castle, 14. 5-41.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2011). Good and Good for You <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/07/10/good-and-good-for-you/> Erişim Tarihi: 22.07.2023.
- Çağlayan, E. (2018). *Poetics of Slow Cinema: Nostalgia, Absurdism, Boredom*. Palgrave Macmillan.
- Chan, K. (2007). Goodbye, Dragon Inn: Tsai Ming-liang's Political Aesthetics of Nostalgia, Place, and Lingering. *Journal of Chinese Cinemas*, 1(2), 89-103.
- Ciment, M. (2003) *The State of Cinema*. <https://web.archive.org/web/20040325130014/http://www.sfiff.org/fest03/special/state.html> Erişim Tarihi: 22.07.2023.
- Dargis, M. & Scott, A.O. (2011). *In Defense of Slow and Boring* <https://www.nytimes.com/2011/06/05/movies/films-in-defense-of-slow-and-boring.html> Erişim Tarihi: 22.07.2023.

- De Luca, T. (2016). Slow Time, Visible Cinema: Duration, Experience, and Spectatorship. *Cinema Journal*, 56(1), 23-42
- De Luca, T. (2017). Watching Cinema Disappear: Intermediality and Aesthetic Experience in Tsai Ming-liang's *Goodbye Dragon Inn* (2003) and *Stray Dogs* (2013). J. Gibbs, D. Pye (Ed.) *The Long Take*. (ss. 163-176). Palgrave Macmillan.
- De Luca, T., & Jorge, N. B. (2016). *Slow Cinema*. Edinburgh University Press.
- Dwyer, T., & Perkins, C. (2018). Passing Time: Eye Tracking Slow Cinema. T. Dwyer, C. Perkins, S. Redmond, J. Sita. (Ed.) *Seeing into Screens: Eye Tracking and the Moving Image*, (ss. 103-125). Bloomsbury Publishing.
- Flanagan, M. (2008). *Towards an Aesthetic of Slow in Contemporary Cinema*. http://www.16-9.dk/2008-11/side11_inenglish.html Erişim Tarihi: 22.07.2023.
- Ivy, I. (2019). *Taiwan Cinema, Memory, and Modernity*. Springer.
- Jaffe, I. (2014). *Slow Movies*. Columbia University Press.
- James, N. (2010) Passive Aggressive. *Sight and Sound*. 20(4). 5.
- Kovacs, A. (2010). Modernizmi Seyretmek: Avrupa Sanat Sineması 1950-1980 (çev. Ertan Yılmaz). De Ki Yayınları.
- Kraicer, S, Mingliang C. (2000) Interview with Tsai Ming-liang. *positions: east asia cultures critique*. 8(2). 579-588.
- Lim, S. H. (2014). *Tsai Ming-liang and a Cinema of Slowness*. University of Hawaii Press.
- Lim, S. H. (2015). Temporal Aesthetics of Drifting: Tsai Ming-Liang and A Cinema of Slowness. T. De Luca & T, N.B. Jorge (Ed.), *Slow Cinema* (ss. 87-98). Edinburgh University Press.
- Marchetti, G. (2005) On Tsai Mingliang's *The River*. C, Berry & F, Lu. (Ed.) *Island on the Edge: Taiwan New Cinema and After*. (ss. 113-126). Hong Kong University Press.
- Nagib, L. (2016). The Politics of Slowness and The Traps of Modernity. T. De Luca & T, N.B. Jorge (Ed.), *Slow Cinema* (ss. 25-46). Edinburgh University Press.
- Neri, C. (2008). Tsai Ming-liang and the Lost Emotions of the Flesh. *positions: east asia cultures critique*, 16(2), 389-407.
- Orban, C. (2021). *Slow Places in Béla Tarr's Films: The Intersection of Geography, Ecology and Slow Cinema*. Rowman & Littlefield.
- Orr, J. (1997). *Sinema ve Modernlik* (çev. Ayşegül Bahçıvan), Bilim ve Sanat Yayınları.
- Özyazıcı, K. (2020). Nuri Bilge Ceylan ve Yavaş Sinema. *sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 11(2). 193-225.
- Wijaya, E. (2021). Screening Today: The Visible and Invisible Worlds of Tsai Ming-liang's *Goodbye, Dragon Inn*. *Discourse*, 43(1), 65-97.
- Wood, C. (2007). Realism, Intertextuality and Humour in Tsai Ming-liang's *Goodbye, Dragon Inn*. *Journal of Chinese Cinemas*, 1(2), 105-116.
- Yeh, E. Y., Davis, D. W. (2005). *Taiwan Film Directors: A Treasure Island*. Columbia University Press.