

NİJAT ÖZÖN

SİNEMA SANATINA GİRİŞ



agorakitaplığı

agorakitaplığı
199

NİJAT ÖZÖN

25 Aralık 1927'de İstanbul'da doğdu. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi'nin Türk Dili ve Edebiyatı ile Kütüphanecilik bölümlerini bitirdi. Öğrenimden sonra yayıncılık, çevirmenlik yapan Özön, emekli olana dek Anadolu Ajansı Genel Müdürlüğü Dış Haberler Bölümü'nde çalıştı.

Özön, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi'ne bağlı Basın ve Yayın Yüksek Okulu'nda sinema öğretim görevinde ve Kültür Bakanlığı Kültür Yüksek Kurulu ve Sinema yarkurulu üyeliklerinde bulundu. 1964'ten 1992 yılına dek Fransa Büyükelçiliği'nin "Fransa'dan Haberler" adlı haftalık bültenini yayımladı. Basın Şeref Kartı sahibi Özön, SİYAD (Sinema Yazarları Derneği) Onur Belgesi ve İFSAK (İstanbul Fotoğraf ve Sinema Amatörleri Derneği) Sinema Ödülü'ne değer görüldü. Fransız dili ve kültürünün yayılmasına katkısından dolayı 'Palme academique' nişanının 'officier' rütbesini alan Özön, Uluslararası İzmir Film Festivali'nin Altın Artemis'iyle ödüllendirildi. 8. Ankara Uluslararası Film Festivali'nin Aziz Nesin Emek Ödülü'nü Giovanni Scognamillo ile paylaştı.

İlk sinema yazısı 1950 yılında "Yağmur ve Toprak" dergisinde çıkan Özön, o tarihten beri çeşitli gazete ve dergilerde sinema konusunda yüzlerce inceleme, araştırma ve eleştirme yazısı kaleme almıştır. Özön'ün sinemanın yanı sıra ansiklopedi, dil ve sözlük alanında ve çeviri kitapları da bulunmaktadır.

Başlıca kitapları; *Sinema Sanatı* (1956), *Ansiklopedik Sinema Sözlüğü* (1958), *Türk Sinema Tarihi* (1962), *Türk Sineması Kronolojisi* (1968), *Arkın Sinema Ansiklopedisi* (1975), *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü* (1983, bu kitabın 3. basımı 2000 yılında Kabalcı Yayınevi'nden *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü* adıyla çıkmıştır.), *Cumhuriyet Dönemi Türk Ansiklopedisi* (1984), *Sinema: Uygulayımı, Sanatı, Tarihi* (1985).

Nijat Özön

SİNEMA SANATINA GİRİŞ

a
agorakitaplığı

Sinema 24

Sinema Sanatına Giriş
Nijat Özön

Kapak tasarım: Mithat Çınar
Dizgi: Sibel Yurt

© 2008; Nijat Özön
© 2008; bu kitabın Türkçe yayın hakları
Agora Kitaplığı'na aittir.

Birinci Basım: Mayıs 2008
ISBN: 978-605-006-023-2

Baskı ve Cilt: İdil Matbaacılık
Tel: (0212) 674 66 78

AGORA KİTAPLIĞI
Gümüşsuyu Mahallesi Osmanlı Yokuşu,
Muhtar Kâmil Sokak No: 5/1 Taksim/İSTANBUL
Tel: (0212) 243 96 26-27 Fax: (0212) 243 96 28
www.agorakitapligi.com
e-posta: agora@agorakitapligi.com

İÇİNDEKİLER

Önsöz ix

GİRİŞ

Sinema, Sinema Dili, Sinema Sanatı 1

BİRİNCİ BÖLÜM
GÖRÜNTÜ VE ÖĞELERİ

I. Çerçeve/Çerçeveleme 32
II. Görüntü Düzenlemesi 47
III. Görüş Noktası 59
IV. Alıcı Açısı 62
V. Çekim Ölçeği 69
VI. Devinim 80
a. Varlıkların Devinimi 81
b. Alıcının Devinimi 85
VII. Aydınlatma 94
VIII. Bezem/Donatım/Giysi/Makyaj 100
a. Bezem 100
b. Donatım 106
c. Giysi 107
ç. Makyaj 109
IX. Oyun/Oyuncu 111
X. İçerik/İzlek/Konu/Dramatik Yapı/Oyunculuk/Anlatı 119
a. Dramatik Yapı 119
b. Oyunluk 126
c. Anlatı 141

XI. Ses 143
a. Söz 146
b. Doğal Sesler 148
c. Müzik 150
XII. Renk 154
XIII. Kurgu 157
a. Kurgunun Anlamı 157
b. Kurgunun Evrimi 159
c. Kurgunun Temel İşlemi 160
ç. İçerik Bakımından Kurgu 161
d. Filmsel Uzam ve Zaman Bakımından Kurgu 163
e. Filmsel Gerçek ve Evren Bakımından Kurgu 164
f. Devinim Bakımından Kurgu 166
g. Uzunluk Bakımından Kurgu 167
ğ. Sayı Bakımından Kurgu 170
h. Anlatım Bakımından Kurgu 171
ı. Uyum bakımından kurgu 175
i. Noktalama 179
j. Günümüzde Kurgu ve Noktalama 183
XIV. Görünçlükleme/Yönetim/Yönetmen 185

İKİNCİ BÖLÜM
SİNEMA TÜRLERİ

I. Belgesel Tür 196
II. Tarihsel Film Türü 206
III. Yaşamöyküsel Film Türü 209
IV. Dinsel Film Türü 211
V. Destan Türü 213
VI. Kovboy Filmi Türü 216
VII. Ağlatı Türü 220
VIII. Dram Türü 222
IX. Melodram Türü 224
X. Güldürü Türü 226
XI. Müzikli, Danslı Film Türü 232
XII. Serüven Filmi Türü 235
XIII. Polis Filmi Türü 238
XIV. Cinsellik Filmi Türü 242

XV. Korku Filmi Türü 246
XVI. Bilimkurgu Filmi Türü 248
XVII. Düşlemsel Film Türü 251
XVIII. Soyut, Salt, Deneysel Film Türü 254
XIX. Canlandırma Türü 257

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
BİR FİLM NASIL İNCELENİR?

a. Bir Filmi İncelemenin Yolu Yöntemi 265
b. Film İncelemesi İçin Bir Çizem 267
c. Çizemle İlgili Açıklamalar 269

EKLER

Küçük Sözlük 275

Sinema Sanatı Konusunda Temel Kaynakça 287

Dizin 299

Kitapta kullanılan kısaltmalar ve imler:

R.: Resim
s.: sayfa
Ş.: Şekil

ÖNSÖZ

1956 Ekim'inde, kapağında Chaplin'in *Modern Times/Asri Zamanlar*'daki baş çekimi bulunan *Sinema Sanatı* adlı, kâğıdı, kapağı, baskısı çok 'alçakgönüllü' ufak bir kitap yayımlandı. Çok alçakgönüllü, çünkü yine öylesine bir özellik taşıyan ilk ciddi sinema dergisi *Sinema*'nın ilk ve son yayınıydı. Dahası, oldukça oylumlu bir sinema elkitabını yayımlatmak olanağını bulamayan yazarınca, sinema alanında en önce ele alınması gereken bir konu olarak, o kitabın "Sinema Sanatı" bölümü alınıp kendi hesabına bastırılmıştı (nitekim aynı bölüm, sonradan tümü basılan *Sinema Elkitabı* -1964- ile bunun genişletilmişi olan *Sinema: Uygulayımı, Sanatı, Tarihi*'nde -1985-, yerini almıştı).

Sinemanın ellinci yaşını devirdiği yılda çıkan *Sinema Sanatı* yurdumuzda bu konuda yayımlanan ilk kitaptı; tam zamanında

gelmiş olduğu da hemen anlaşıldı, çünkü kitap çıkar çıkmaz kendini bir tartışmanın ortasında buldu: Bir yönetmen piyasaya yeni sürülen *filminde[1] izleyicinin çok iyi bildiği değişik yerlerin (uzamların) görüntülerini bir araya getirip yeni ve tek bir yer (uzam) yaratmaya çalışmış ve eleştirmenlerin hemen hepsi de buna karşı çıkmışlardı. Az sonra tartışmaya *Sinema Sanatı* da karıştırıldı: Kitabın filmsel gerçek ve filmsel uzam'la (mekânla) ilgili bölümündeki bilgiler iki tarafça da kendilerinin haklı olduğuna kanıt olarak gösterildi!

Sinema sanatı konusu daha sonra, Fethi Naci'nin kurduğu, özellikle geniş okur yığını ve öğrenciler için çok yararlı ve kullanışlı kitapları içeren "100 Soruda..." dizisinde de ortaya çıktı (*100 Soruda Sinema Sanatı*, 1972). Bu kez azıcık gecikmiş de olsa zamanlama iyiydi; çünkü altı yedi yıl önce yükseköğretimin kimi kurumlarına çekingen bir biçimde giren sinema dersleri, özellikle iletişim fakültelerinin çoğalmasıyla yaygınlaşmaya başlamıştı. Başlamıştı da, yine kitapsız sürüp gidiyordu. *100 Soruda Sinema Sanatı*, yazarının daha önceki sinema kitaplarına, bir de 1966–67, 1967–68 öğretim yıllarında Ankara Üniversitesi Siyasal Bilimler Fakültesi Basın ve Yayın Yüksek Okulu'nda (sonradan İletişim Fakültesi) verdiği sinema dersi deneyimine dayanmaktaydı; bu bakımdan yıllarca iletişim fakültelerinde ders kitabı olarak kullanıldı. "100 Soruda..." dizisinin 'siyasası', yeni basımlardan çok, diziyi varsıllaştıracak yeni konulara öncelik tanıdığından, kitap tükendiği kadar sık basılmadı; yine de 1984'te 2., 1990'da 3. basımı yapıldı (bu basım, tıpkıbasım biçimindedir); aradaki boşluklarda kitabı bulamayanlar fotokopilerle "idare ettiler".

2002'de *100 Soruda Sinema Sanatı*'nın 4. basımı yapılacaktı ki, "100 Soruda..." dizisi yayınına son verdi. Artık "100 Soruda..." dizisi yok, ama sinema sanatı sürüyor. *100 Soruda Sinema Sanatı*'nı temel almakla birlikte, baştan sona gözden geçirilen, sinema sanatındaki en yeni gelişmeleri ve uygulamaları göz önüne alarak genişletilen; "Küçük Sözlük" ve "Kaynakça" bölümleri yenilenen;

---

1) Yanında (*) imi bulunan sözcükler için kitabın sonundaki "Küçük Sözlük"e bakınız (Bu im, yalnızca sözcüğün ilk geçtiği zaman kullanılmıştır).

resimlerle, dizinlerle varsıllaştırılan *Sinema Sanatına Giriş* bu konuya, sinemanın bir yüzyılı devirdiği ve iletişim çağı içindeki yerini aldığı bir sırada, yeniden eğiliyor; üstelik çok sancılı, karmaşık, nasıl gelişeceği bilinmeyen, tehlikeli bir dönemde: Sinema araç ve gereçlerinin büyük bir değişimden geçtiği; televizyon, bilgisayar, *sayısal görüntülerin, iletişim ağlarının; videoların, kuşakların, teker ve tekerciklerin, bunları simgeleyen düzinelerce kısaltmanın havada uçuştuğu; *kimyasal görüntüler ile *elektronik görüntülerin birbiriyle çekiştiği; sinemanın yepyeni sinema salonları, videolar, tekercikler, İnternet, TV, kablolu TV, yalnız sinemaya odaklanmış TV olukları (kanalları), uydu yayınları, ev sineması dizgeleriyle milyarlarca kişiye ulaştığı bir dönemde... Ama aynı zamanda yuvarsallaşmanın (küreselleşmenin) her alanı kapsadığı; egemen güçlerin büsbütün tekelleşmeye çalıştığı, dünya egemenliğini ele geçirme savlarının gittikçe yaygınlık kazandığı ve bunun savaşlara, darbelere dönüştürüldüğü, sinemanın bu çekişmede gittikçe daha büyük ölçüde bir araç olarak kullanıldığı bir dönemde...[2]

Nijat Özön
Ankara, Şubat 2008

2) Kitabın 2. ve 3. basımlarında, *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü* (1981) adlı kitabımızdaki terimlerin kullanılmasına karşılık; bu kitapta *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü* (2000) kitabımızdaki terimler kullanılmıştır.

GİRİŞ

SİNEMA, SİNEMA DİLİ, SİNEMA SANATI

Sinema Sözcüğünün Anlamı

Sinema (cinéma) sözcüğü, sinematografi (cinématographie) sözcüğünden kısaltılmıştır. Lumière Kardeşler kendi buluşları olan aygıta sinematograf (cinématographe) adını vermişlerdi. Yunanca '*kinêma, -atos* = devinim (hareket)' ile '*graphein* = yazmak' sözcüklerinden türetilen sinematograf, 'devinimi yazan, devinimi saptayan' anlamına; sinematografi de 'devinimi yazma, saptama' anlamına geliyordu. Yalnız Lumière Kardeşler değil, sinemanın buluşlar çağında çeşitli *alıcıları (kameraları) yapanlar da bunlara hep 'devinim', 'canlılık', 'yaşam' kavramlarıyla ilgili adlar vermişlerdi. Çünkü yeni buluşun en belirgin özelliği, devinimi, yaşamı olduğu gibi yansıtabilmesiydi. Nitekim günümüzde çok

yaygın olan, hemen her ülkede kullanılan sinema sözcüğünün yanı sıra Birleşik Amerika'da çok kullanılan *'motion picture, moving picture* (ve bunun kısaltması *'movie'*) = devinimli resim' de yine aynı tutumu yansıtmaktadır.

Sinema sözcüğü, zamanla, filmlerin gösterildiği yapı, yer; sinema çalışmalarının tümü; sinema işleyimi (endüstrisi) kavramlarını kapsayacak biçimde anlam genişlemelerine uğramışsa da, bizi burada ilgilendiren ilk ve temel kavram 'devinimi yazma, saptama'dır. Bu anlamda sinema, herhangi bir devinimi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini saptamayı, sonra da *gösterici yardımıyla bu resimleri karanlık bir salonda *görüntülük üzerine yansıtarak devinimi yeniden oluşturmayı anlatır. Devinimi saptamak ve aktarmak, insanların yüzyıllardan beri düşleyip ardına düşüp de bir türlü gerçekleştiremediği bir özlemi dile getirmekteydi.

221 Asırlık Bir Düş

Gerçekten de İ.Ö. 20.000 yıllarında Fransa'daki Lascaux, İspanya'daki Altamira mağaralarının duvarlarındaki resimlerden İsveç'te Tunç Çağı'ndan kalma Kivik anıtı üzerindeki resimlere; kimilerine göre İ.Ö. 5.000 kimilerine göre 2.000 yıllarına uzanan -"karagöz"ün atası- gölge oyunlarına; 2.000 yıllarında firavunlar dönemindeki *Ölüler Kitabı*'nda yer alan, çağdaş bir resimli romanı andıran dizi resimlerden Hitit kabartmalarına ya da eski Yunan vazo resimlerine dek tüm çabalar hep bu özlemi yansıtmaktaydı. Bu çabalar yenidendoğuş'ta da (rönesans), yeni ve yakınçağlarda da sürdü; çünkü bu özlem bir türlü tümüyle gerçekleşemiyordu. İnsanların, tüm canlıların ya da cansızların devinimi, yer değiştirmeleri büyük bir titizlikle inceleniyor; kâğıda, beze, tahtaya, cama, taşa, madene saptanıyor; devinimin belli bir anını büyük bir ustalıkla yansıtan bu yapıtlar coşkuyla izleniyor, ama sonunda yine de bir eksiklik kalıyordu. Çünkü bu alandaki en usta çalışma bile ortaya 'donmuş' bir devinim görünüşü koymaktan öteye gidemiyordu. Sanki insanların, canlıların en devingen anlarında birileri çıkıp, oyundaki gibi "estepeta!" demekte, onlar da donup

kalmakta, taş kesilmekteydiler. Sinemanın çok sonraları ancak özel bir etki yaratmak ereğiyle arada bir başvuracağı 'dondurulmuş görüntü', devinimi saptama çabasındaki bu yapıtların bir türlü kurtulamadığı açmazdı.

Devinimi içeren sanatlar olarak, insanlığın öyküsünün ilk dönemlerine dek uzanan dans ve tiyatro vardı ama bunlar doğadaki tüm devinimi aktaramıyorlardı. Üstelik bunlardaki devinim de ancak bir kez yaratılıyor, ikinci kez yaratılması yeni bir çabayı gerektiriyor ve hiçbir vakit bir öncekinin tıpkısı olmuyor, ilk devinimin aynısı olarak geleceğe aktarılamıyordu. Aynı durum, görüntülükteki görünüşü bakımından sinemanın görüntülerini andıran tüm gölge oyunları için de söylenebilir.

"Güzel Tasvir Edersin Amma..."

Ressamın ve yontucunun devinime ulaşma ama bunu bir türlü gerçekleştirememeleri yazarların, ozanların dikkatini çekmiştir. 15. yüzyılın ünlü devlet adamı, ozan, yazar ve dilci Ali Şîr Nevâî (1440–1501) bu durumu Çağataycasıyla şöyle dile getirmişti: *"Ey musavvir tutgalım ol servi tasvîr itesin / Şîve-i reftârıga gelgec ne tedbîr itesin"* (Ey ressam, tutalım ki o selviyi [selvi boylu güzeli] resimleyeceksin / Yürüyüşündeki edaya gelince ne yapacaksın?). 17. yüzyılın ozanlarından Şeyhülislam Bahâyî'nin (1595/96-1654), Nevâî'nin aynı dizelerini dile getirişiyse şöyleydi: *"Güzel tasvîr edersin hâl ü hatt-i dilberi ammâ / Füsûn-i işveye geldikte ey Bihzâd neylersin"* (Ey Bihzâd, sevgilinin benini, tüyünü tüsünü güzel resimlersin de, davranışın büyüsüne gelince neylersin?). İkisinin de seslendiği ressamın, Nevâî'nin koruması altına aldığı, İran'ın en ünlü minyatür ustası Bihzâd/Behzâd (? - 1535/36) olduğunu belirtelim.

17. yy'nin ünlü gezgini Evliya Çelebi (1611–1684), 1664'te elçilikle Dalmaçya Kıyısı'ndaki Dubravenedik/Ragusa'da [Dubrovnik] bulunurken bir gece yarısı büyük bir gürültü, şamatayla yatağından fırlar; müzikli, danslı, âyinli upuzun bir alaydır bu. Alayın bir yerinde, İsa Peygamber ile Meryem Ana'nın süslü püslü ve *devinimli* bir şekli (bir çeşit kuklası) vardır ve çeşit çeşit çarklar-

la değişik biçimlerde devinirler. Evliya Çelebi bunu görünce Bahâyî'nin yukarıdaki dizelerini anarak şöyle der: ".... *Sihr-âsâ* [büyüyü andırır] *sûretlerdir* [biçimlerdir]. *Hemen vücûd-i âdem* [tıpkı insan bedeni] *gibi günâgûn* [çeşit çeşit] *çarhlar* [çarklar] *ile harekât ve sekenâtta* [devinimlerde ve duruşlarda] *bulunur. "Güzel tasvîr edersin hâl ü hatt-i dilberi ammâ / Füsun-i işveye geldikte ey Bihzâd neylersin" mazmununca* [anlamınca] *yine bî-cân ve bî-nutktur* [yine de cansız ve konuşmaz]".

Bu sorunun yanıtı da çözümü de, bu düş ve özlemin gerçekleşmesi de, ancak yirminci yüzyılın eşiğine doğru gerçekleşebildi. Hatta daha ileri giderek, yirminci yüzyılda ozan Nâzım Hikmet'in ressam Abidin Dino'ya sorduğu "Mutluluğun resmini çizebilir misin, Abidin?"in yanıtını da yine sinemanın verdiğini söyleyebiliriz. Soyut-somut karışımı bu 'mutluluk' duygusu, yine soyut-somut karışımı devinimli görüntülerle, örneğin Dovçenko'nun *Zemliya/Toprak* adlı filminde, kahramanın bir yaz gecesi az önce yanından ayrıldığı sevgilisinin soyut-somut karışımı görüntülerini anımsaması ve bunun bir dışavurumu olan coşkulu bir dansa başlamasıyla yansıtılabiliyordu.

Sinemanın Önemi

Sinemanın günlük yaşayışımızda tuttuğu yerin önemini belirtmek gereksizdir; çünkü bunu bilmeyen yok gibidir. Sinema, yaşayışımızın önemli bir parçası olmuştur. Sinemayla ilişkilerimiz çok ufak yaşlarda başlar, aralıksız sürer; dünyanın hemen her yerinde de bu böyledir. Sinema dünyamızın en uzak köşelerine dek yayılmış, sokulmuştur.

Öte yandan, günümüzde dünyada her yıl binlerce film çevrilmektedir. Bunların büyük çoğunluğu hiçbir sınır, (*sözlendirme ve *altyazılarla da desteklenerek) hiçbir dil engeli tanımadan anakaraları, ülkeleri dolaşmaktadır. Bunlara bu filmlerden çoğunun *video kutucukları, *tıkız tekerler, *video tıkız tekerleri, *sayısal video tekerleri, *sayısal filmler olarak satın alınarak evlerde bir kitaplık gibi filmlik de kurulabilmesini; evlerdeki videolarda, *sayısal video tekerçalar/sürücülerde izlenmesini; *sayı-

sal film gösterıcileri, televizyon ve Internet'le yayımlanmasını, evlerde kurulan ev sineması dizgesini (sistemini) de katmak gerekir. Özel abonelikle uydudan ya da kablodan yalnız film yayını yapan televizyon olukları (kanalları) da buna eklenebilir. Böylelikle her yıl bu filmler milyarlarca izleyicinin önüne aynı kılıkta çıkmakta; onlar için evrensel bir sanat, evrensel bir dil niteliği kazanmaktadır.

Sinemanın Başlıca Özellikleri: Çok Yönlü Bir Araç

Sinema görüntülüğe yalnız devinimli resimleri yansıtmakla kalmaz, bunlarla ilgili sesleri de verebilir, öyleyse sinema görüntülükte karşımıza hem resme hem sese dayanan bir görsel-işitsel imler (işaretler) dizgesi olarak çıkar. Bu özelliğinden dolayı sinema çok yönlü bir araçtır. Nedir sinemanın çok yönlülüğü?

- Sinema bir iletişim, bildirişim aracıdır: Çünkü bu görsel-işitsel imler sinemanın bir iletişim, bildirişim aracı olmasını sağlar. Sinema dünyanın dört bir köşesindeki olayları, bilgileri saptayıp bunları yine dünyanın dört bir köşesine yayabilir.
- Sinema bir anlatım aracıdır: Çünkü bu görsel-işitsel imler, düşünceleri, duyguları, olguları aktarabilir; gerçek ya da kurmaca bir evreni yaratabilir. Sinema bu yönden başka sanatları -örneğin tiyatro, müzik, dans, resim vb- aktarmakta da kullanılabilir.
- Sinema bir dildir: Bu görsel-işitsel anlatım aracı, kendi yapısına uygun sözcük dağarcığı, dilbilgisi, deyiş özellikleriyle bir dil niteliğine ulaşmış, bir sinema dili ortaya çıkmıştır. Bildiğimiz dilden ayrı bir dil, görüntü dilidir bu. Bu dilin kendine özgü kuralları, özellikleri vardır. Ama aynı zamanda ses öğesini de taşıdığından konuşma dili, müzik, doğal seslerle de desteklenen ve çeşitlenen bir dildir.
- Sinema bir sanattır: Çünkü yaratıcı sinemacıların elinde bu dil, her çeşit duygu, düşünce, görüşü, her çeşit konuyu kendine özgü bir deyişle ortaya koyabilecek olgunluğa eriş-

miştir. Bu sanatın özelliklerini ileride ayrıntılı bir biçimde göreceğiz.

- Sinema, sanatların bireşimi, 'tüm sanat'tır: Sinema yepyeni bir sanattır, sanatların en gencidir. Bütün öbür geleneksel sanat kollarından sonra çıkmış, bunlardan da yararlanmıştır. Bu özelliğiyle 'yedinci sanat' adını alan sinema, aynı zamanda, sanatların bir bireşimidir de. Sinemada birçok sanatı, sinema sanatının özelliklerine ve olanaklarına uygun biçimde, bir arada görmek olanaklıdır. Sinema, bu geleneksel sanatların hepsine açık ve yatkın olması, hepsini özümleyebilme niteliği taşıması yönünden 'tüm sanat'ı gerçekleştirebilecek tek sanattır.
- Sinema bir araştırma aracıdır: Sinema bilimsel, uygulayımsal ya da işleyimsel alanlarda araştırmacıların en önemli yardımcılarındandır. Özellikle, devinimin yer aldığı tüm olguların araştırılmasında sinemanın yerini hiçbir araç tutamaz.
- Sinema bir eğitim-öğretim aracıdır: Sinema, görüntülerin ve sesin taşıdığı özelliklerden, bilgileri aktarışındaki yoğunluk, kestirmelik ve kıvraklıktan dolayı, okulda ya da okul dışında en etkili eğitim ve öğretim araçlarından biridir.
- Sinema bir propaganda aracıdır: Sinema, görüntülerin ve sesin istenildiği gibi kullanılabilmesi olanağı taşıdığından, bunun sağladığı inandırıcılık, kandırıcılık ve etkililikten dolayı propaganda araçlarının en güçlüsüdür.
- Sinema bir eğlence aracıdır: İnsanların boş zamanlarını doldurmak, onların hoşça vakit geçirmelerini, oyalanmalarını sağlamakta da kullanılabilir.
- Sinema yığınsal bir nitelik taşır: Sinema, sonuçta, bütün benzerleri arasında, erek olarak yığınlara erişmek zorunda ve gücünde olduğundan, yukarıdan beri sıralanan hemen tüm özelliklerinin başına 'yığınsal' nitelemesini ekleyebiliriz: yığınsal sanat, yığınsal dil, yığınsal anlatım aracı, yığınsal eğitim-öğretim aracı, yığınsal iletişim aracı vb.

Sinemanın, büyük benzerlikler taşıyan ve yine yığınsal özelliği olan televizyonla işbirliği, buna ek olarak yukarıda belirtilen,

video kutucukları, video tıkız tekerleri, sayısal video tekerleri, Internet'le, bilgisayarlar aracığıyla da alabildiğine yaygınlaşması bu yığınsallığı en uç noktaya taşımaktadır.

Bütün bunların yanı sıra sinema, en yeni araç ve gereçlere dayandığından, bunların yapımına, uygulanmasına, gelişmesine bağlı olarak bir uygulayımbilim (teknoloji); filmin üretilmesindeki özelliklerinden dolayı bir işleyim (endüstri); bu ürünün sürümündeki özelliklerinden ötürü de bir tecim dalıdır.

Sinemanın Kullanışlılığı

Sinema, görsel-işitsel imler dizgesi olarak çok kullanışlı bir araçtır. Neden kullanışlı? Çünkü sinema:

- Duyularımızın en canlısı olan görme duyumuza seslenir; ayrıca onun kadar canlı olan işitme duyusuyla desteklenir.
- Karanlık salondaki görüntülük (perde), başkaca yapay bir yola başvurmaya gerek kalmaksızın, izleyicinin olanca dikkatini ister istemez üzerine toplar.
- Görüntülükte (perdede) yalnız gösterilmek istenen şey görülebilir.
- Görüntünün inandırma, kandırma, etkileme, yönlendirme gücü hemen hemen sınırsızdır.
- Sinemanın görüntüleri evrenseldir; her yaştan, her cinsten, her dilden, her düzeyden insana seslenir.
- Sinema karada, havada, denizde her yere kolaylıkla ulaşabilir.
- Sinema en iyi toplu eğitim-öğretim aracıdır: Bir filmin eşlemleri (kopyaları) aynı anda yüz binlerce kişiye ulaşabilir.
- Bu kopyalar en yetkili eğitimcilerin eliyle hazırlanarak herkese eşit nitelikte bir eğitim-öğretim sağlayabilir.
- Eğitim-öğretimin, bilim ve sanatın tüm konularını sinemada işleme olanağı vardır. Sinemanın türleri bunların hepsini kapsayabilir: Belge filmleri, haber filmleri, eğitim-öğretim filmleri, bilimsel filmler, çocuk filmleri, sanat üzerine filmler, öykülü filmlerin her çeşidi...
- Sinemanın kendisi bir sanat dalıdır, ama bunun yanı sıra, salt bir iletişim aracı olarak bütün öbür sanat kollarının

(yazın, tiyatro, müzik, resim, mimarlık, dans...) geniş yığınlara ulaştırılmasında aracı olarak da kullanılabilir.
- Sinema, öbür birçok iletişim aracıyla birlikte kullanılabilecek esnekliktedir.

Sinema Sanatının Özü, Ereği

Bütün sanatların ereği (amaç); okuru, izleyiciyi, dinleyiciyi etkileyen, insanın duyularını çeşitli yönlerden uyaran, onları belirli bir tepkiye yönelten bir ürün ortaya koymaktır. Bu ürün, bu yapıt her sanatta başka başka gereçle (sözcük, ses, renk, çizgi...) gerçekleştirilir. Yine her sanat, kullandığı gerece en yatkın anlatım yolunu, uygulayımını seçer. Bu bakımdan sanatı, genellikle, belli bir gereci belli bir anlatım yoluyla, uygulayımla işleyerek ortaya koyan, bu gereç yardımıyla belli bir insancıl kavramı canlandırarak izleyiciyi, okuru, dinleyiciyi etkileyen bir çalışma diye tanımlayabiliriz. Her sanat, bu insancıl kavramı daha etkileyici, daha uyarıcı kılmak ereğiyle çeşitli yöntemlere başvurur: Biçim, dizem düzenlemeleri, kavramların karşılaştırılması ya da çarpıştırılmasından doğan canlılık... gibi. Sinema sanatı da, herhangi bir düşünceyi, duyguyu, olayı, gerektiğinde sesle de desteklenen devinimli resimlerle (görüntülerle) anlatım yoludur. Sinema sanatçısı bu çalışmayı yaparken çerçeveleme, görüntü düzenlemesi, aydınlatma, ışık-gölge oyunları, kurguyla sağlanan dizem, alıcı devinimlerinin sağladığı canlılık, görüntünün ortaya koyduğu kavramla yaratılan etkilerden yararlanır.

Sinemanın Kullandığı Gereçler

Her sanatın kullandığı belli bir gereç, bir de bu gerece en yatkın işleme biçimi olduğunu belirtmiştik. Sanatların özelliklerini oluşturan, birbirinden ayıran da, kullandıkları bu gereç ile gerecin yapısından doğan değişik işleme yollarıdır. Bir yazar, bir ozan gereç olarak belirli kavramların karşılığı olan sözcükleri kullanır. Bu sözcüklerin anlam yönünden ilişkilerini, sözcüklerin yan yana gelişinin anlam ve tartım (ritim) yönünden oluşturduğu birliği en uygun biçimde düzenleyerek yapıtını ya-

ratır. Bir ressam gereç olarak rengi kullanır; belirli bir yüzey üzerinde renkleri belli bir kavramı anlatacak ya da soyut bir kavramın karşılığı olacak, kimi zaman da salt biçim düzenlemesi oluşturacak yolda düzenler. Bir besteci, değişik nitelikteki sesleri zaman içinde, dizemli biçimde düzenleyerek yapıtını gerçekleştirir... Sinema sanatının gereci de, belirli bir kavramı en uygun biçimde anlatan görüntülerin yer aldığı film parçalarıdır. Sinema sanatçısı bu görüntüleri ereğine en uygun biçimde düzenlemeye çalışır; bu düzenlemede *boş filmin özelliklerinden, optik kurallarından, aydınlatmadan, cisimlerin ve alıcının devinimlerinden, çekim çeşitlerinden, alıcı açılarından, görüş noktalarından, kurgudan, bezemden (dekordan), oyundan, film hilelerinden yararlanarak yapıtına öz ve biçim yönünden en elverişli yapıyı vermeye çalışır. Sinemacı, gerektiğinde öbür sanatlardan da yararlanır; ama bu sanatları sinemaya özgü nitelikler çerçevesinde kullanır. Kuşkusuz sinema sanatçısının film üzerindeki görüntüleri elde ederken başvurduğu çeşitli araç ve gereçler, çeşitli uygulayımsal işlemler de vardır. Ancak bunların hepsi, sinemanın asıl gereci olan film üzerindeki görüntüyü en elverişli yoldan gerçekleştirmedeki yardımcı öğelerdir.

Sinema Gerecinin Sınırları

Bütün öbür sanatlarda olduğu gibi, sinema sanatında kullanılan gerecin de birtakım sınırları vardır. Sinemacı da öbür sanatçılar gibi, kullandığı gerecin sınırlarıyla bağlıdır; bir yandan da bu sınırları elden geldiğince genişletmenin yollarını araştırır. Bütün sanatların tarihi de, bir bakıma, bu sınırların genişletilmesi, yeni yeni olanakların bulunması, denenmesi tarihidir.

Sinema sanatının da, kullandığı gereçten yani filmden doğan birtakım sınırları vardır. Sinema sanatçısı her seyden önce çok dar bir alanda çalışmak zorundadır. *Ölçün (standart) filmde görüntünün kapladığı alan 15,25 x 20,95 mm. boyutundadır. Görüntülükte bu genellikle 3 x 4 metre, kimi zaman da 5,30 x 7,30 metre boyutuna ulaşır. Sinemacı bütün düzenlemelerini, çerçevesi gerek uzun yıllar, gerekse bütün film boyunca değişmeyen bu dar alan içinde gerçekleştirmek zorundadır. Geniş

görüntülük işlemleri bu alanı ancak belirli bir ölçüde genişletebilmiş, çerçeve yine belirli bir biçime bağlı olarak bütün film boyunca değişmezliğini sürdürmüştür. Bundan dolayı sinemacı, resminin çerçevesini bir bakıma istediği büyüklükte ve biçimde düzenleyebilen ressama göre daha elverişsiz durumdadır. (Örneğin Fransız Barbizon Okulu ressamlarının 'devasa' (dev boyutlu) tablolarını ya da duvar resimlerini düşünün). Kaldı ki ressamın duruk resimlerine karşılık sinemacı devinimli görüntülerle çalışır; bu devinimleri de yine çerçevenin dar sınırları içinde düzenlemek zorundadır. Görüntülerin filmin *duyarkatına çıkabilmesi için bu duyarkatın yeterince duyarlı olması, bu devinimli cisimlerin yeterince aydınlatılması, üstelik bu aydınlatmada birtakım estetik kaygıların da gözetilmesi zorunluluğu başka bir güçlük ortaya çıkarır.

Bir başka sınırlama, filmin ikiboyutlu oluşundan doğar. Bu noktada sinemacı ressamla aynı durumdadır; ressamın ikiboyutlu yüzeyde üçboyutlu görünüşler sağlamaya çalışması gibi, çalışma alanı ikiboyutlu olan sinemacı da bu üçboyutluluğu ikiboyutlu görüntülük üzerinde yeniden yaratmaya uğraşır. Bununla birlikte sinemacının bu üçboyutluluğu yaratmakta ressamdan daha büyük olanakları bulunduğunu da belirtmek yerinde olur: Varlıkların, nesnelerin, alıcının devinimleri, özellikle görüntülüğün yüzeyine dikey devinimleri; konunun derinliğine düzenlenmesi; optik bakımdan görüngenin (perspektifin), derinlemesine görüntünün gerçeğe tıpatıp uygun sağlanabilmesi bu üçboyutluluğun gerçekleştirilmesinde yardımcı olur. Geniş görüntülük işleminin sağladığı ruhsal üçboyutluluk da bunu pekiştirir.

Filmin bir başka özelliği, görüntülerinin çok uzunca bir süre siyah-beyaz olarak sürmesidir. Sinemada asıl anlamındaki renkli filmlerin 1936'da başlamasına karşın, yaygınlaşması 1950'den sonradır. O zamana dek sinemacı görüntülerini siyahtan beyaza dek uzanan gri ayırtıları (nüans) içinde düzenlemek zorundaydı. Daha sonraki yıllarda renkli film alanındaki sürekli gelişme, sinemacıya renkleri kullanmak yönünden de sınır genişletici bir olanak sağladı. Yine de günümüzde bile filmin tümünü ya da belli

bölümlerini siyah-beyaz çekmek gereksinimi duyan sinemacılar olduğunu da anımsatalım.

1927 yılına dek sinemanın sesten yoksun bulunduğu göz önüne alırsa, o dönem içinde ortaya bir sınırlılık daha çıkmış olur. Günümüzdeyse gerek *sayısal ses, *sayısal saptama ve *sayısal ses işleme aygıtıyla gerek üçboyutlu ses, *çepeçevre sesle doğadaki sesi algılamamıza daha yakın bir niteliğe doğru ilerleme vardır.

Bu Sınırların Genişletilmesi Çabaları

Daha önce belirtildiği gibi, sinema çağdaş uygulayımbilime (teknolojiye) dayanan, bu alandaki dev adımlardan yararlanan bir koldur. Görüntülerin ve sesin sağlanmasında kullanılan araç ve gereçlerdeki her yeni gelişme, sinema sanatında da gelişmelere, değişmelere yol açmaktadır. Sıradan sinema izleyicisinin hemen ayırt edebileceği en yakın gelişmelerden birkaç örnek sayalım: 1950'lerde çeşitli geniş görüntülük işlemlerinin ortaya çıkışı, sinemacının çalıştığı dar alanın genişlemesini sağladığı gibi, çerçeve oranlarının değişmesi de yeni çerçeveleme, görüntü düzenlemelerine yol açtı, dolayısıyla sinema dilinde yeni gelişmeler ortaya çıktı. Yine 1950'lerde renkli film alanında sağlanan gelişmeler, renkli filmi, usta sinemacıların elinde, eski 'kartpostal' anlayışından kurtardı; en azından sinemanın en yetenekli, en sağlam beğenili ustaları rengi büyük ressamları andırırcasına kullanmaya başladılar. Daha eskilerde, sesin *eşlemeli olarak saptanabilmesi olanağının, sesli filmin doğmasına, görüntüye yeni bir boyutun eklenmesine yol açtığını biliyoruz.

Ama sinema sanatında, gerecin sınırlarının genişletilmesinden dolayı değişikliklere yol açan gelişmeler yalnız bunlar değildir. Boş film *duyarlıklarının gittikçe gelişmesi, sinemacının en elverişsiz ışık koşullarında rahatça çalışabilmesini, sinemacının her yerde her koşulda film çevirebilmesini sağlamıştır; bu da sinemacının doğaya açılmasını, görüntülerine daha gerçekçi boyutlar katabilmesini olanaklaştırmıştır. Sinemanın ilk dönemindeki duyarlığı az, iri tanecikli boş filmlerin verdiği görüntü

ile günümüz sinemasının duyarlığı yüksek, ince tanecikli boş filmlerinin elde ettiği görüntülerin niteliği aynı değildir. Üstelik duyarlıklar arasındaki bu ayrım bile sinemacıya bir anlatım olanağı daha kazandırmış, çağdaş bir film içinde geriye dönüşleri duyarlığı az, iri tanecikli siyah-beyaz görüntülerle yansıtabilmesini sağlamıştır.

Merceklerdeki gelişmeler de tıpkı film duyarlıklarındaki gelişmeler gibi sinemacının çalışmasını büyük ölçüde kolaylaştırmış, görüntüleri saptamada ve görüntülerin niteliğinde geniş olanaklar sağlamıştır. *Değişir odaklı mercekler ile derinlemesine görüntü sağlayan merceklerin geliştirilmesi sinema dilinde büyük değişikliklere yol açmıştır.

Görüntüyü saptamakta en başta gelen aygıtta, yani alıcıdaki gelişmeleri ele alalım: Bu alıcının elle çalıştırılmasından motorla çalışmaya geçişi; yerinden ancak bir araç yardımıyla kıpırdatılabilen kocaman alıcılardan bir kimsenin tek başına kolaylıkla taşıyıp kullanabileceği boyda küçük, hafif alıcılara ulaşılması; bu alıcıların, görüntünün boş filme aktarılmasında hiçbir yanlışa yer vermeyen özdevinimli (otomatik) çalışan düzeneklerle donatılması; alıcılardaki bu kullanışlılığa uygun olarak ses alma aygıtlarında ortaya çıkan gelişme, sinema alıcısının bir kalem denli kolaylık ve kıvraklıkla kullanılmasını sağlamıştır. Bu da, sinema diline, eskiden rastlanmayan bir canlılık, kıvraklık, dolaysızlık getirmiştir.

Uygulayımbilimin gelişmesinde bir durma, hatta yavaşlama şöyle dursun gittikçe artan bir ivme olduğuna göre, sinema da buna bağlı olarak, görüntünün sağlanmasında önümüzdeki yıllarda yeni yeni olanaklar kazanacak, bu da sinema dilinde ve sanatında yeni ilerlemelere yol açacaktır. Nitekim günümüzde görüntülerin saptanmasında bir yandan kimyasal görüntüden elektronik görüntüye doğru olan gelişme; öte yandan bilgisayarlardaki gelişmelerin sonucu *örneksel görüntülerin yerini sayısal görüntülerin alması hızla meyvelerini vermeye başlamıştır. Bu alanda örneksel verileri sayısala dönüştüren *örneksel-sayısal çevireçlerin ya da sayısal verileri örneksele dönüştüren *sayısal - örneksel çevireçlerin önemli işlevi olduğu gibi, ses ile

görüntünün doğrudan doğruya sayısal olarak saptanmasının da gittikçe yayılmasının ve gelişmesinin de büyük etkisi olmuştur. Böylelikle görüntü ve sesin saptanmasında, çoğaltılmasında, aktarılmasında işlemeliklerin (laboratuarların) karmaşık, yorucu ve pahalı çalışmaları, her aşamada ortaya çıkan bozulmalar ortadan kalktığı gibi, ekonomik yönden sağladığı üstünlükle de sinema çalışmalarına hem bağımsızlık kazandırmakta hem de bu çalışmaları yaygınlaştırmaktadır. Öte yandan, günümüz sinemasında bilgisayar ile sinemanın birlikte kullanılmasının görüntülerin işlenmesinde, kurgulanmada, *etkilerin, *hilelerin yaratılmasında sağladığı neredeyse sonsuz olanakların sonuçları hemen her gün görülmektedir.

Sinema Sanatını İncelemede İzlenecek Yol

Sinema sanatı her şeyden önce kendine özgü anlatım yoluyla, kendine özgü dille dikkati çeker. Sinemayı, geniş ölçüde yararlandığı öbür sanatlardan ayıran da, bu anlatım ayrılığı, bu dildir. Sinema sanatını en kestirme yoldan öğrenmek için işe sinemanın bir dil ve anlatım aracı olarak taşıdığı özelliklerden başlamak gerekir.

Sinema dili bildiğimiz dilden ayrı, yepyeni bir dildir. Sinema, konuşma ve yazı dilinin karşısına görüntü dilini; ses eklendiği vakit de, görsel-işitsel dili çıkarır. Görüntü dili bir bakıma bize çok yabancı sayılmaz. Görüntüyü sinemada kullanıldığı anlamda değil de daha genel anlamda ele aldığımızda, bu dille tanışıklığımız çok küçük yaşlara dek uzanır. Görme duyumuz bilinçle çalışmaya başladığından beri görüntüyle alışverişimiz de başlamış demektir. Bu yönden bakılınca görüntü yalnız sinemaya özgü bir şey değildir. Bütün görünç (temaşa) sanatları görüntüye dayanır. Resim, yontu, mimarlık... gibi sanatlarda da görüntü büyük bir yer tutar. Günümüze doğru geldikçe fotoğraf, karikatür, resimli roman, fotoroman... görüntüyü tıpkı sinema gibi günlük yaşayışımıza sokmuştur. Ne var ki, sinemanın ve aynı ölçüde olmasa da televizyonun görüntüsü, bu saydıklarımızdan temelli bir ayrılık taşır. Bu da, sinema ve televizyonda görüntünün

devinimli oluşudur. Görünç sanatları bir yana, bütün öbür sanatlarda görüntü devinimsizdir. Öte yandan, görünç sanatlarındaki devinim ile sinema ve televizyondaki devinimin aynı nitelikte olmadığını da ileride göreceğiz.

Bütün diller gibi, görüntü dili, sinema dili de öğrenilmek ister. Sinema izleyicilerinin çoğu bu dili öğrenmek gerektiğini bilmezler; daha doğrusu çocukluklarından beri karşı karşıya geldikleri bu dili bildiklerini sanırlar. Anadillerini nasıl yavaş yavaş, günlük deneyimleriyle öğrenmişlerse, sinema dilini de bunun gibi öğrendiklerine inanırlar. Bu düşünce ilk bakışta doğru gibi gelir. Çünkü daha önce de belirttiğimiz gibi, sinema dili çok küçük yaşlardan beri karşı karşıya geldiğimiz, anadilimiz gibi yavaş yavaş öğrendiğimiz bir dildir. Çünkü öbür birçok sanatın tersine, sinema kentlerden kasabalara, köylere dek uzanan, milyarlarca izleyicisi olan, yüzyılımızın en yaygın sanatı, halk sanatıdır. Eski Yunan'da tiyatro halkın günlük yaşamına ne denli karışmışsa, yirminci hele yirmi birinci yüzyıl insanının yaşamında da sinema buna benzer bir yer tutmaktadır. Bu bakımdan, sinema diliyle olan ilişkimiz, gerçekten anadilimizle olan, ilişkiyi andırır: Çocuğun anadilini günlük deneyimleriyle, yavaş yavaş biriktirdiği sözcük dağarcığıyla, bu dağarcıktan seçtiği sözcükleri birbirine çatmasını öğrenmekle edindiği gibi sinema izleyicisi de sinema dilini buna benzer biçimde öğrenir. Ne var ki, anadilimizi öğrenmemiz, bu dilin bütün inceliklerini, ustalıklarını bilmemiz, bu incelik ve ustalıkları kullanabilmemiz, bunları değerlendirebilmemiz demek değildir. Bunların gerçekleştirilmesi, anadilinin öğrenilmesinin ötesinde ayrı bir eğitime; dilbilgisi, söz sanatları, deyişbilimin (stilistik) öğrenilmesine, büyük ustaların yapıtlarının incelenmesine, sağlam bir dil ve yazın eğitimine bağlıdır.

Sinema dili, görüntü dili için de durum aynıdır. Herhangi bir sinema yapıtının derinlemesine anlaşılabilmesi, değerlendirilebilmesi, bu yapıttan zevk alınabilmesi de bu dilin bütün inceliklerinin öğrenilmesine bağlıdır. Anadilinin nasıl sözcük dağarcığı, dilbilgisi, deyişbilimi, sözdizimi, söz sanatları varsa, sinema dilinin de kendine özgü bu çeşit araçları vardır. Bundan dolayı, günlük

deneyimlerle edinilmiş bir sinema dili bilgisi, gerçekte sinema dilinin, sinema sanatının öğrenilmesi bir yana, bir sinema yapıtının anlaşılması, değerlendirilmesi için bile yeterli olamaz. "Ben sinema dilini biliyorum, çünkü çocukluğumdan beri sürekli olarak sinemaya gider, film izlerim," diyen izleyici, okullarımızda sık sık rastlandığı gibi, çocuğu Türkçe'den sınıfta kalan velilerin "Benim çocuğum Türkçeden nasıl sınıfta kalır? Türk değil mi, anadilini bilmez mi?" diye yakındığı zamanki yanlışına düşmektedir. Bu yanlışa sık sık düşüldüğü için de, izleyicilerden çoğu film karşısında edilgen (pasif) durumdadır: Filmi hiç kafa yormaksızın izler, izledikten sonra da zaten fazla bir şey alamadığı film üzerinde yeniden kafa yormaz. Böyle bir izleyicide filmi izledikten sonra kalan şey, çok kez, o filmin öyküsüdür. Üstelik bu konudaki bilgisi bile çok üstünkörüdür. Çünkü izleyici filmi ancak günlük deneyimleriyle edindiği yarım yamalak sinema diliyle izlemeye, anlamaya çalışmıştır.

Sinema sanatının anlaşılması için, sinema dilinin bütün inceliklerinin öğrenilmesi bir de şundan dolayı gereklidir: Sinema görüntülerinin yanıltıcılığı. Çünkü bu görüntüler bize gerçeği olduğu gibi yansıtabildiği denli, bizi yanıltmak, kandırmak, düşüncelerimizi yönlendirmek ereğiyle de kullanılabilir. Bu görüntülerin yanıltma, kandırma, yönlendirme gücü, gerçekçi özelliğiyle doğru orantılıdır. Çünkü sinema izleyicisinin, sinema görüntülerinin gerçek olduğu yolunda bir önyargısı vardır. Bu önyargı sinemada gerçekçi türlere doğru ilerledikçe daha da ağırlık kazanır, belgesel filmlerde son kertesine varır. Bunun nedeni şudur: Öykülü filmleri, yaratıcısının kafasında tasarladığını bilir, buna karşı kendimizi bir ölçüye dek koruyabiliriz. Ama görüntülerini bir ayna gibi günlük gerçeği yansıtmakta kullanan belgesel filmlerde bu görüntülerin gerçeğe uygunluğunu önceden benimsemişizdir. Oysa haber filmlerinin, propaganda filmlerinin çoğu da izleyicinin bu önyargısından yararlanır. Öyleyse, görüntülerin gerçekliği konusundaki yanılmaları önlemek, kimi filmlerde alttan alta, sinsice, gizlice yapılan propagandayı anlamak için de sinema dilini iyice bilmek zorundayız, sinemanın bu gücünden yararlanmak için de...

Sinema Sanatının Öğretimi

Sinema sanatının öğretimi, sinemanın temel öğretimi çerçevesinde yer alır ve genel bir sinema kültürü vermeyi erekler. Ancak günümüzdeki genel eğilim, bunun daha geniş bir çerçevede, görüntünün temel öğretimi çerçevesinde ele alınması gerektiği yönündedir; yani resim, heykel, grafik sanatlar, mimarlık, fotoğraf, sinema, televizyonu kapsayan, bu arada karikatür, resimli roman, fotoroman, çizgi roman vb alanlardaki görüntüleri de içine alan görsel sanatlar bütünü çerçevesinde. Bunun nedeni çok açık: Görüntü, daha bebeklik çağından başlayıp en ileri yaşlara dek uzanan yaşamda büyük bir yer tutmaktadır ve bu öğretim gereksinimi gittikçe daha yoğun biçimde duyumsanmaktadır. Bundan dolayı özellikle son yıllarda birçok ülkede görüntü öğretiminin ortaöğretime hatta ilköğretime dek indirilmesine çalışılmaktadır. Bunun için ileri sürülen başlıca gerekçeler şunlardır:

- Görüntü, öğrencilerin okulöncesi, hatta bebekliklerinden beri karşılaştığı bir olgudur.
- Bu ilişki okulda, okul yaşamının dışında ve okul yaşamından sonra da sürüp gider.
- Görüntüden okulda öğretim ereğiyle gittikçe daha yoğun biçimde yararlanılmaktadır. Dolayısıyla görüntünün öğretimde verimli biçimde kullanılması için de bu öğretim gereklidir.
- Öğrencinin bu görüntü olgusunu, özellik ve niteliklerini bir an önce bilmesi, kavraması gerekir. Böylece öğrenciler, aynı zamanda görüntünün olumsuz etkilerine, kandırıcılığına, tuzaklarına karşı da bir an önce bilinçlendirilmiş olur.
- Bütün bunlardan dolayı, özellikle ortaöğretimde sanat dersi ya da sanat tarihi dersi gibi adlarla yer alan dersler, tüm görsel sanatları kapsayacak biçimde düzenlenmelidir.

Gerçekte bu görüşe karşı çıkan hemen hemen yok gibidir; bütün güçlük bu 'görüntü' ya da 'görsel sanatlar dersi' için yöntem, araç ve gereçte, bir de yetişmiş öğretim elemanı sağlamak-

ta ortaya çıkmaktadır. Ama bu araç, gereç ve öğretim elemanı yönünden ilgilileri en çok düşündüren sinema alanında bile daha 1950'li yıllarda çeşitli ülkelerde adımlar atılmaya başlanmıştı. Örneğin İngiltere'de 1960 yılında yedi yüze yakın ortaöğretim kurumunda sinema öğretimi yer almaktaydı. Ayrıca "Sinema Öğretmenleri Derneği" adlı çok güçlü bir kuruluş, sinemanın orta ve ilköğretim kurumlarında yer alması için çaba harcıyordu. ABD'de daha 1950'de 60.000 İngilizce öğretmeninden 11.000'i düzenli olarak sinema dersi vermekteydi. Fransa'da yine aynı dönemde sinema ortaöğretimde seçmeli dersler arasında yer almıştı; ayrıca serbest çalışma saatlerinin önemli bir bölümü de sinemaya ayrılmıştı. Ayrıca bütün bu ülkelerdeki ortaöğretim kurumlarının çoğunda öğretmenlerin yönettikleri sinema dernekleri de vardı. Japonya'da öğretmenlerin öğrencileri düzenli olarak sinemaya götürme alışkanlığı yerleşmişti. Kuşkusuz o tarihten bu yana bu etkinlikler daha geniş öğrenci yığınlarını kapsayacak biçimde yaygınlaştı. Çeşitli ülkelerde ilköğretimden ortaöğretime uzanan sinema ders kitaplarının çoğalışı bunun bir göstergesidir.

Sinema Sanatının İncelemesinde Karşılaşılan Başlıca Güçlükler

Sinema sanatıyla öbür bütün sanatlardan daha sık karşılaşmamıza, bu sanatın günlük yaşamımızda önemli bir yer tutmasına karşın, sinema sanatını, sinema dilini incelemek, öğrenmek ilk bakışta sanıldığı denli kolay değildir. Güçlüklerin başında sinemanın yeniliği gelir. Sinema en yeni, en genç sanattır. Sinemanın tarihi bir yüzyılı ancak aşmıştır. Geleneksel sanatların kuralları genellikle yerleşmiş, oturmuş olduğu halde, sinemanın kurallarına her gün bir yenisi katılmaktadır.

Öte yandan, zaman zaman yanlış bir tutumla denendiği gibi, sinemaya geleneksel sanatların kurallarıyla, ölçütleriyle yaklaşamayız. Çünkü sinema geleneksel sanatları da özümleyebilmekle birlikte bağımsız bir sanat dalıdır; kendine özgü kuralları, ölçütleri vardır. Yeni ve özgün bir sanat olan sinema, gelişmekte olan

bir sanattır. Bu gelişme sürekli olduğu gibi, yukarıda gördüğümüz üzere, çağdaş uygulayımbilime dayanmasından ötürü aynı zamanda çok hızlıdır. Bu da sinema alanında her an yeniliklere, buluşlara yol açmaktadır. Bir gün öncesine dek değişmez gibi görünen kurallar, ertesi günü değişivermektedir. Yani oldukça durulmuş olan öbür geleneksel sanatların yanında sinema, izleyiciyi şaşırtan bir oluşum içindedir. Sinemanın yapıtlarını sürekli izleyemeyenler 'ipin ucu'nu kolaylıkla kaçırabilmektedirler. Kaldı ki bir güçlük de sinema yapıtı ile izleyici arasındaki bu ilişkiden, daha doğrusu ilişkisizlikten doğar. Bir okur incelemek istediği herhangi bir kitabı büyük bir güçlük çekmeksizin edinebilir, eli altında bulundurabilir, tekrar tekrar okuyabilir, gerektiğinde istediği bölümlere yeniden dönebilir. Bir müziksever dinletiler, plaklar, ses alma aygıtları, radyo yayınları; sayısal yöntemlerle kutucuk, tekerciklerle; İnternet'ten indirilen örneklerle başlıca yapıtları yine oldukça kolaylıkla izleyebilir, eli altında bulundurabilir. Resim sanatının ürünleri müzelerde, olmazsa aslına çok yakın özdeş baskılardan (röprodüksiyonlardan), günümüzde İnternet'teki gerçek ya da sanal müzelerden izlenebilir. Tiyatroyu görünçlükten (sahneden) izlemek olanağı her vakit bulunamazsa da, en azından metinlerden izlemek olanağı vardır; yine günümüzde önemli oyunların TV'den aktarılması, videoya ya da öbür sayısal araçlarla izleyicilere ulaştırılması gittikçe gelişmektedir. Ama sinema izleyicisi için durum böyle değildir; en azından yakın zamanlara dek böyle değildi. Film izleyicinin karşısına ancak bir rastlantı sonucu çıkar; izleyici, filmi ancak kısa bir sürede bir ya da birkaç kez görebilir. Film gösterilirken belli bir noktada durmak, geriye dönmek, yinelemek olanağı yoktur. Üstelik en elverişli koşullarda bile bir filmin ancak % 60'ının 'görülebildiği' bilimsel araştırmalarla ortaya konmuştur. Kaldı ki bir filmin yalnız görülmesi değil, görülen şeyin kavranması, anlaşılması da gereklidir. Filmin bütün değeriyle ancak, iyi bir eşleminin (kopyasının) çerçeve oranı korunan görüntülükte incelenebileceğini de bunlara katabiliriz. Oysa sinema dilinin bütün inceliklerini öğrenmek, sinema sanatı konusunda bilgi edinmek sinema konusundaki kuramsal (nazari) bilgiler denli, sinemanın başlıca yapıt-

larını titizlikle inceleyerek edinilen kılgılsal (ameli) bilgilere de dayanır. Çeşitli ülkelerdeki filmlikler (sinematekler), sinema dernekleri, özel sinemalar, sanat sinemaları hep izleyici ile film arasındaki bu kopukluğu gidermek ereğiyle (amacıyla) kurulmuştur. Gerek bu kuruluşların çoğalması, gerek televizyonda sinemanın büyük yapıtlarının düzenli olarak gösterilmesi bu alandaki güçlükleri giderdiği gibi, görüntülerin elektronik yoldan mıknatıslı kuşak üzerine aktarılmasını ses aygıtı (teyp) denli kolaylaştıran mıknatıslı görüntü aygıtlarının (videoteyplerin) gelişmesi de bu alanda sinemaseverlere en geniş olanakları sağlamıştır. Mıknatıslı görüntü aygıtları bir yandan televizyonda gösterilen filmleri saptamak, bir yandan en eskilerden en yenilere dek sinema ürünlerinin kutucuklarla (videokasetlerle) piyasaya sürülmesinden dolayı, bunları çoğaltmak ve gösterimini sağlamak yönünden isteyen herkesin kendine özgü bir filmlik oluşturmasını olanaklaştırmaktadır. Böylelikle sinemaseverlerin evlerinde istedikleri vakit, istedikleri filmi, istedikleri kadar izleyebilmeleri; görüntüyü dondurmaları, hızlandırmaları, yavaşlatmaları, geriye döndürmeleri, dolayısıyla filmleri istedikleri titizlikle inceleyebilmeleri sağlanmış olmaktadır.

Sinema Dilinin Öğrenilmesinde Yeni Gereçler

Buna benzer bir gelişme de yukarıda belirttiğimiz sayısal video tekerlerinin ortaya çıkışıdır. Bu tekerler sayesinde sinema ürünleri daha nitelikli ve izleyiciyi film konusunda doyurucu bilgilerle donatan eşlemler (kopya) olarak, kolayca ve bir kitap gibi izleyicilerin eline ulaşabilmekte, sinemaseverler bunlardan oluşan bir film 'kitaplığı' oluşturabilmektedirler. Böylece sinemanın ilk yapıtları, bir yönetmenin 'tüm filmleri', bir türün başlıca örnekleri, bir ülkenin önemli filmleri, bir oyuncunun başlıca yapıtları, belli başlı sinema akımları, belirli alanları kapsayan seçkileri (antolojileri) vb artık kolayca edinilebilmektedir. Sayısal video tekerleri, ayrıca, izleyici için çok yararlı olabilecek ek bilgiler, özel bölümlerle de donatılmıştır. Bu bölümlerde filmde çalışan sanatçılar ve uygulamanlarla (teknisyenler), oyunlukla

(senaryoyla), çevirimle ilgili bilgiler; filmin son biçiminde kullanılmayan, varsa denetlemenin çıkardığı parçalar; sanatçılarla, uygulamalarla ilgili görüşmeler; varsa, etkilerin nasıl gerçekleştirildiğini açıklayan bilgiler vb yer almaktadır. Ayrıca filmlerin sayısal verilere dönüştürülebilmesi sayesinde, bunlar bilgisayarlar için hazırlanmış özel izlencelerin yardımıyla en ince noktalarına dek kolayca incelenebilmektedir.

Öte yandan, bu video kutucuklarının, sayısal video tekerlerinin tek merkezden bilgisayar ağlarıyla yayımlanabilmesi ya da etkileşimli bağlantılar yardımıyla isteyen kişinin bunları belirli bir merkezden isteyip izlemeleri de olanaklıdır.

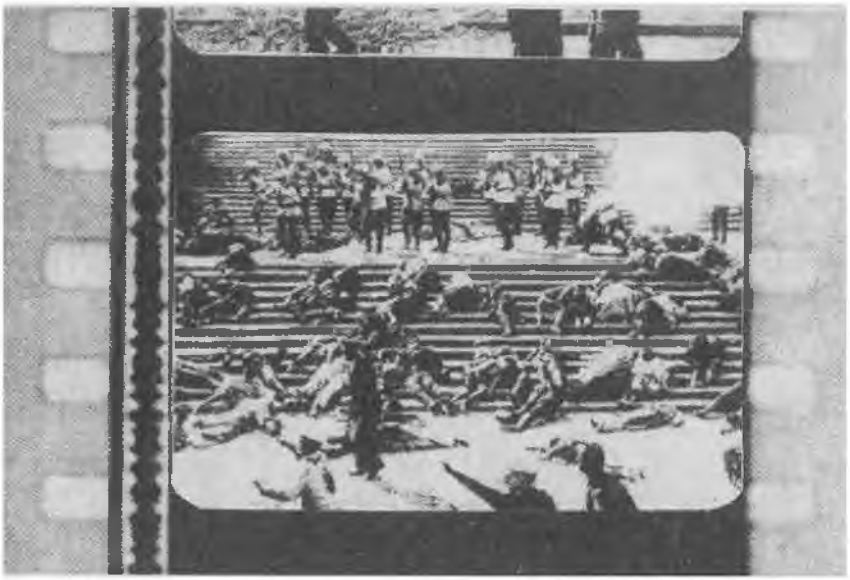
Sinema sanatı, sinema dili görüntülere dayandığı için, bu sanatın ve dilin incelenmesine de görüntüleri çözümleyerek başlayacağız.

BİRİNCİ BÖLÜM

GÖRÜNTÜ VE ÖĞELERİ

Görüntü Nedir?

Bir film parçasını ışığa tuttuğumuzda üzerinde dikdörtgen biçiminde ufak resimlerin alt alta sıralandığını görürüz. Bunların her biri bir resimdir. R. 1'de filmden alınmış böyle bir resim görülüyor. Bu resmin, gerçekte, fotoğraf aygıtıyla alınmış resimden bir ayrımı yoktur; tıpkı, alıcıyla aynı gereci yani 35 mm.lik filmi kullanan Leica tipi fotoğraf aygıtlarının aldığı resimlere benzer; istenirse fotoğrafçılıkta olduğu gibi, negatif sinema filmindeki bu resim de bir kart üzerine çıkarılabilir (nitekim R. 1'deki resim de böyle sağlanmıştır). Ancak, alıcının aldığı resimlerin bir özelliği vardır: Bu resimlerin her biri herhangi bir devinimin, durumun, varlığın olağan olarak saniyenin 1/48'indeki görünüşünü veren, bu hızdaki düzenli aralıklarla saptanmış bir dizi resim içinde yer



R. 1. Görüntü ve Öğeleri. Bir filmden alınan bu parçada görüntüyü oluşturan resimler ve görüntünün öğeleri (çerçeve/çerçeveleme, görüntü düzenlemesi, görüş noktası, alıcı açısı, çekim ölçeği, oyuncu, çevre/bezem/donatım/makyaj, renk, aydınlatma, içerik, görünçlükleme) açıkça ayırt ediliyor. Bunlara devinim, kurgu, ses, -film renkliyse- renk öğeleri de katılacaktır. (S.M. Eisenstein, *Bronenosets Potyomkin/Potemkin Zırhlısı*, 1925, SSCB)

alır. Nitekim devinimli bir görünçlüğü (sahneyi) aktaran film parçasına bakıldığında, art arda sıralanmış bu resimlerden her birinin, kendinden öncekine ve sonrakine göre belli belirsiz bir değişiklik gösterdiği ayırt edilir; daha uzak resimler birbiriyle karıştırılırsa bu değişiklik göze çarpıcı bir ölçüye varır. Çünkü alıcı, devinimi saniyenin 1/48'i kadar aralıklı parçalara bölerek bu parçaların her birini bu resimlerde saptamıştır, yani devinimi çözümlemiştir. Bir film parçası, göstericide oynatıldığında, her resimde saptanmış olan devinim parçaları yine aynı düzenli aralıklarla birbirini izler, böylelikle doğadaki devinim bu kez yeniden kurulmuş olur yani devinimin bireşimi sağlanır. Peki bu bireşimi sağlayan nedir? Bunu sağlayan görme örgenimizin (organımızın) yani gözün bir özelliği, daha doğrusu bir kusurudur: Gözümüzdeki ağkatta bulunan görme noktasına düşen görüntüler, bunları oluşturan neden sona erdikten sonra hemen kaybolmaz, bir süre

daha devam eder. Bu süre genellikle saniyenin 1/12'si kadardır; buna *görme sürerliği* denir. Eğer görüntüler ağkatta bundan daha az bir süre kalırsa, göz birbirini izleyen bu görüntüleri birbiri ardından bireştirerek verir (yukarıda sinemada devinimin 1/48 saniyelik parçalarından oluşan resimlerin birbirini izlediğini belirtmiştik). İşte, görüntü, art arda sıralanmış bu tek tek resimlerin, devinimin bireşimini sağlamak üzere görüntülükte, birbirini izlediğinde ortaya çıkan bütündür, devinimli resimler bütünüdür. Alıcının saptadığı görünçlükte hiçbir devinim yer almasa da, alıcı duruk bir varlığı saptasa da, görüntünün oluşması yine tek tek resimlerin birbirini izlemesiyle gerçekleşir. Kimi filmlerde, görüntülük üzerindeki görüntü 'dondurulup' devinimsiz fotoğraf resmi veriliyormuş duygusu yaratılır. Bu 'dondurulmuş görüntü' bile yine tek bir resmin film parçası üzerinde defalarca yinelenmesiyle elde edilmiştir. Demek ki, görüntü, alıcının düzenli aralıklarla saptamış olduğu bir dizi resmin, gösterici yardımıyla yine düzenli aralıklarla görüntülüğe yansıtılması sonucu ortaya çıkar. Buna göre, görüntüde birçok resim yer alır. Görüntü birçok resimden oluştuğuna göre, görüntü yerine resim terimini de kullanabiliriz, ama resim yerine görüntü diyemeyiz, çünkü tek resim (defalarca yinelenmediği takdirde) görüntüyü oluşturamaz. Yine bu açıklamadan anlaşılabileceği üzere, görüntü ancak görüntülükte ya da *bakımlıkta incelenebilir. Ama görüntünün devinimliliği, sürekliliği, değişkenliği, taşıdığı gerecin çokluğu, çeşitliliği, görüntü öğelerinin varsıllığı ve karmaşıklığı yüzünden bu inceleme hiç de kolay değildir. Bundan dolayı, tıpkı varlıkların, özellikle canlı varlıkların incelenmesinde, bunlardan alınan kesitlerin, örneklerin mikroskopta gözlenmesi gibi, görüntüyü de kolayca inceleyebilmek için onu önce duruk bir resim gibi almak gerekir.

Görüntünün Başlıca Özellikleri

Görüntünün alıcıyla saptandığını görmüştük. Alıcı, merceğinin önündeki konuyu film üzerine olduğu gibi aktararak dışımızdaki dünyanın bütün gerçeğiyle elde edilmesini sağlar. Dolayısıyla, alıcının görüntüleri saptaması tümüyle nesnel (objektif) bir iş-

lemdir ve bunun sonucu ortaya çıkan görüntüler de tam bir gerçeklik taşır. Alıcının bu özelliğini bilen izleyicinin bu yüzden sinema görüntülerinin gerçekliği konusunda bir önyargı edindiğini de daha önce belirtmiştik. Ama sinema görüntüleri bu gerçeklikten, bu nesnellikten kolaylıkla uzaklaşabilir. Alıcıya insan eli değer değmez, mercek önündeki varlıklar, durumlar, ilişkiler kişisel bir tutumun, görüşün yansıması olur. Dışımızdaki nesnel gerçek, kişisel bir yoruma uğrar, hatta kimi zaman bu gerçek çarpıtılabilir, bozulabilir. Aynı gereçten başka sinemacılar ayrı ayrı sonuçlar çıkarabilirler. Alıcıyı kullanan kişi, gerçeği izleyiciye daha yoğun verebilmek için elindeki bütün olanakları kullanarak bu gerçeği katsayılarıyla sunabilir. Öte yandan, görüntülerin yalnız elde edilmesi değil, bu görüntülerin sıralanması, yan yana getirilmesi de önemlidir. Aynı görüntüler, değişik sıralanmayla, bambaşka bir anlam kazanabilir, hatta birbirine taban tabana karşıt kavramlara yol açabilir. Sinemayı sanat yapan da bütün bu özellikler, işlemlerdir.

Görüntüler dışımızdaki dünyayı olduğu gibi yansıttığından, karşımıza çok kez, ilk görüşte tanıdığımız varlıkları çıkarır. Bu yönden görüntünün anlamı, örneğin bir sözcüğün anlamından daha belirgin, daha kesindir. Yazarın kullandığı 'kedi' sözcüğü her okurda başka başka kedi imgeleri uyandırır; oysa sinemacı görüntüyle ancak belli bir kediyi verebilir. Ama görüntülerin anlamı her vakit böylesine belirgin ve kesin değildir. Bir kez, dışımızdaki dünyada da her varlık ve varlıklar arasındaki ilişki her vakit ilk görüşte kavranabilecek denli yalın değildir. Kaldı ki, görüntülerin sıralanışının, bu görüntülerin ortaya koyduğu varlıklara ve ilişkilere bambaşka anlamlar kazandırdığını da belirtmiştik.

Öte yandan, görüntüler karşısında izleyicilerin durumu da aynı değildir. Her izleyici aynı görüntüleri mutlaka aynı biçimde anlamaz, aynı biçimde yorumlamaz, görüntülerden aynı ölçüde etkilenmez. Görüntüleri her izleyici kendi yetişmesine, eğitimine, görgüsüne, beğenisine, deneyimine, görüşüne göre değerlendirir.

Öyleyse sinema görüntüleri bir bakıma çok gerçek, çok belirgin, çok kesin, çok dolaysız, çok yalındır; öte yandan çok aldatı-

cı, çok belirsiz, çok çapraşık, çok değişik anlamlıdır (çokanlamlıdır). Bir filmi anlamak için, bu filmi oluşturan görüntüleri ele almak, bu görüntüyü çözümlemek, görüntünün bütün öğelerini tek tek incelemek gerekir.

Görüntünün Öğeleri

Şimdi yeniden R. 1'e dönelim, bu resimden görüntünün, belli başlı öğelerini çıkarmaya çalışalım. Bu öğelerden kimileri hemen göze çarpacak çeşittendir, kimileri ancak görüntülükte ayırt edilebilir, kimilerini ayırt etmek için özel bir çaba gerekir.

- Örneğin bu resmin bir çerçevesi olduğu hemen göze çarpmaktadır; buna *görüntü çerçevesi* ya da yalnız *çerçeve* denir. Ama bu çerçeve içinde varlıkların, nesnelerin belirli bir düzenle yerleştirilmiş olduğu belki gözden kaçabilir. Oysa çerçevenin sınırladığı bu yüzey üzerindeki bu yerleştirme *çerçeveleme* adını alır ve görüntünün önemli bir öğesidir.
- Çerçevedeki varlıkların yalnız yüzeyde değil aynı zamanda derinlemesine düzenlendikleri de gözden kaçabilir; oysa *görüntü düzenlemesi* adı verilen bu işlem de yine görüntünün önemli bir öğesidir.
- Resme dikkat edilirse, çerçeve içindeki varlıklara belli bir görüş noktasından, belli bir açıdan bakılmış olduğu, görünüşlerinin de bu görüş noktasıyla, bakış açısıyla belirlenmiş olduğu da ayırt edilebilir.
- Görüntü çerçevesinin bu varlıklar için aynı zamanda bir ölçek olduğu da söylenebilir; çünkü bu varlıklar bu çerçeve içinde belirli bir büyüklükte görünüyorlar; bu da alıcının bunlara daha yakından ya da daha uzaktan bakışıyla değişebilir. Bu yakınlık ya da uzaklıktan dolayı gerçek boyu değişmeyen varlıklar, nesneler karşımıza değişik boyda çıkabilirler. Bu değişik boylar, *çekim ölçeği* denen durumu ortaya çıkarır.
- Bu resim, hiç kuşkusuz, bir şey anlatıyor, bir anlamı var; filmin içeriğinde, konusunda belirli bir yer tutuyor.

- Öykülü filmde görüntü içeriklerinin belirli bir düzenlemeyle baştan sona kadar sıralanması, filmin konusunu oluşturur, dramatik yapıyı kurar.
- Bu dramatik yapı içinde kişilere büyük pay düşer. Dramatik yapının kişilerini görüntüde oyuncular canlandırır, bunlar oyunlarıyla değerlendirilir.
- Bu kişiler belirli bir çevrede yer almışlardır; filmin konusu belirli çevre ya da çevrelerde geçer; bu çevrenin özellikleri, insanları kadar bezemleri, donatımı, giysileriyle ortaya çıkar.
- Resme dikkatli bakarsak karanlık ve aydınlık noktaların bulunduğunu, belirli bir *ışıklılık derecesi olduğunu, ışığın belirli bir yönden geldiğini görürüz. Bu da, görüntünün bir başka öğesi olan aydınlatmayla sağlanır.
- Bu resimdeki görüntü siyah-beyazdır, ama renkli de olabilirdi ve sinemacı rengi, görüntünün önemli bir öğesi olarak kullanabilirdi.
- Başka bir öğeye geçelim: Dikkat edilirse, görüntüyü buraya dek, duruk bir resim gibi ele aldık. Bu resim ile bunu izleyen resimlerin bir görüntü oluşturacak biçimde görüntülüğe yansıdığını varsayalım, o vakit karşımıza görüntünün en önemli öğesi olan devinim çıkacaktır. Üstelik bu devinimin yalın değil karmaşık olduğunu, bir değil birkaç çeşit olduğunu da göreceğiz.
- Yine duruk resimden bir an için ayrılıp görüntülükteki görüntüye dönelim: Bu görüntü görüntülükte gösterildiğinde bu kişiler kendi aralarında belki konuşacaklar, belki fısıldaşacaklar, belki bağıracaklardır. Belki bu görüntülere bir müzik eşlik edecektir. Belki bu görünçlükte çevrenin doğal sesleri işitilecektir. Belki sinemacı bu seslerin hiçbirini vermeyecek, ses arasındaki bir anlık derin sessizliğin, susuşun sağladığı ağırlıktan yararlanacaktır. Bütün bunlar bizi görüntünün bir başka öğesi olan sesle karşı karşıya getirir.
- Bir de, görüntü öğeleri olarak şimdiye kadar bütün bu sıraladıklarımızın sinemacı tarafından belli bir görünçlükte birkaçının ya da hepsinin belli bir anlayışla düzenlenmesi sonucu ortaya çıkan görünçlükleme ya da yönetim vardır.

Böylelikle, görüntüyü oluşturan başlıca öğelerin neler olduğu ortaya çıkmaktadır; bunlar çerçeve/çerçeveleme, görüntü düzenlemesi, görüş noktası, alıcı açısı, çekim ölçeği, oyuncu/oyun, çevre/bezem, donatım/giysi/makyaj, aydınlatma, renk, içerik/izlek/konu/oyunluk/dramatik yapı, devinim, ses, görünçlükleme/yönetimdir. Bu öğelerin her biri sinemacının önüne geniş kullanma olanakları çıkarır. Bu olanakların ne denli varsıl, ne denli çeşitli, aynı zamanda ne denli çapraşık olduklarını; ortaya ne denli karmaşık sorunlar çıkardıklarını anlamak için her birini ayrı ayrı görelim. Bu bizi aynı zamanda hem görüntüyü öğelerine ayırmaya, görüntüyü çözümlemeye; hem de tersine bir işlemle, çözümlenmiş görüntüden yola çıkarak görüntülerin tümünü yani sinema yapıtını daha iyi anlamaya yöneltecektir.

I. ÇERÇEVE/ÇERÇEVELEME

Çerçeve, Çerçevenin Oluşması

Daha önce belirttiğimiz gibi, film parçası üzerinde yer alan resimlerden her birini çevreleyen, bir dikdörtgen oluşturan siyah çubuklara *çerçeve* denir (R. 1). Boş filmde çerçeve yoktur. Alıcı çalıştırıldığında, yuvarlak mercekten giren ışık, bu merceğin ardındaki dikdörtgen biçimindeki pencerenin verdiği dikdörtgen biçime girerek, pencere ardındaki *boş film üzerine düşer. Dolayısıyla boş filmin üzerine yalnız bu pencerenin çevrelediği resim çıkar; bunun dışındaki bölüm siyah olarak kalır. Bu siyahlıklar da her resmin çevresinde bir çerçeve oluşturur. Alıcıdakine benzer (fakat ondan biraz daha küçük) bir pencere de göstericide vardır. *Dolu filmin üzerindeki resimler tek tek bu pencereden merceğe, mercekten de görüntülüğe düşürülür. Nitekim göstericiyi filmsiz,

boş olarak çalıştırdığımızda görüntülük üzerinde bu pencerenin yansıdığını görürüz.

Çerçevenin Özellikleri

Görüntü çerçevesine (R. 1) dikkatle bakarsak bunun özelliklerini kolayca çıkarabiliriz: Bu çerçeve dikdörtgen biçimindedir. Bu dikdörtgen yatay durmaktadır, yani uzun kenarı yere koşut (paralel), kısa kenarı düşeydir. Bu çerçeve değişmez niteliktedir, yani kenarlarının uzunluğu hiç değişmez; dolayısıyla kenar uzunluklarının birbirine oranı (çerçeve oranı) da değişmez.

Çerçevenin bu özellikleri, sinemanın gerecinden, yani filmden doğar. Ölçün filmin eni 35 mm'dir (zaten bundan dolayı 35 mm'lik film diye de adlandırılır). Bu 35 mm.lik en içinde, yukarıdan aşağıya doğru iki yandan bir dizi delik sıralanır. Sesin sinemaya girişinden sonra, filmin bir yanına, görüntü ile bu delik dizisi arasına 22,13 mm. eninde bir de *ses yolu girmiştir. Bundan dolayı 35 mm. enindeki bu filmin üzerinde resmin (görüntünün) eni ancak bunlardan artakalan uzunlukla sınırlıdır. Resmin (görüntünün) yüksekliğine gelince, bu, kuramsal olarak, alabildiğine uzatılabilir. Ama alıcının yapısı, sinema salonunun yapısı, gözümüzün görüş alanının biçimi, çerçevenin sınırlı olan yatay kenarıyla uygun bir orantı kurabilmek için düşey kenarın da bununla sınırlı olması, bu kuramsal olanağı gerçekte ortadan kaldırır. Bundan dolayı bu çerçeve Edison tarafından daha 1889 yılında 18 x 24 mm. olarak saptanmıştı. Dolayısıyla çerçeve oranı (düşey kenarın yatay kenara oranı) 3:4 (1:1,33) idi. Bu oran 1906 yılında bütün dünyada ölçünleşmişti (standartlaşmıştı).

1927'de ses yolunun filme girişiyle resmin eni biraz kısaldı, dolayısıyla bu oran da bozuldu. Ancak bu orana öylesine alışılmıştı ve bu oran öylesine uygundu ki, gösterici penceresi alttan ve üstten hafifçe örtülerek çerçeve yeniden eski orana kavuşturuldu. 1952'de çeşitli geniş görüntülük işlemleri ortaya yeni çerçeve oranları çıkardı. Fakat olağan 35 mm.lik filmlerde şimdi de 1:1,33 oranı sürmektedir.

Sinemacıların başlangıçtan beri bu oranda direnmeleri nedensiz değildi; çünkü bu oran, çok eskiden beri resim sanatında ortaya konan örneklerden de anlaşılacağı gibi, çerçeveye uyumlu bir görünüş kazandırıyordu. Ayrıca güzel sanatlarda 'altın sayı' yardımıyla 'altın oran'ı, 'altın dikdörtgen'i oluşturan 1:1,618 oranına da çok yakındı (nitekim şimdi 35 mm.lik filme dayanan en kullanışlı geniş görüntülük işleminde 1:1,66 oranı kullanılmaktadır). 1:1,33 oranı, birazdan göreceğimiz gibi, çerçevelemede son derece elverişli ve önemli bir rol oynamaktadır.

Ancak, bu çerçevenin hep yatay bir dikdörtgen olarak kalmasının ve bu oranın değişmemesinin sinemacıyı bir yandan da sınırladığını belirtmek gerekir. Örneğin öyle görünçlükler vardır ki, bunları tam olarak değerlendirmek dikdörtgenin yatay değil düşey durumda bulunmasıyla ya da bu oranın değişmesiyle gerçekleşebilir. Nitekim bazı sinemacılar bu çerçevenin sınırlayıcı niteliğinden bunaldıklarında, merceğin önüne *örtüler takarak görüntüyü iki yanından karartıp düşeyine biçim vermek gibi yollara başvurmuşlardır ya da çerçevelemeyi yaparken görüntünün bir yanına koyu bir cismi rastlatmaya çalışmışlardır. Gerçekte asıl çözüm yolu, bu çerçevenin, görünçlüğün (sahnenin) gereklerine göre çeşitli biçimlere girebilmesini, orantısının isteğe göre değişebilmesini sağlayacak bir düzeni gerçekleştirmektir. 1956'da bu yolda kimi deneyler yapılmışsa da henüz tam bir sonuç elde edilememiştir. Kuşkusuz bu alanda sağlanacak bir başarı, sinemanın gerecinden doğan sınırları biraz daha genişletecektir.

Çerçevenin Sağladığı Olanaklar

Demek ki, sinemacının dünyaya açılan penceresi olan çerçeve, sinemacının içinde çalışması gereken alanı sınırlamaktadır. Ama bu sınırlamanın olumlu yönleri de vardır. Her şeyden önce, çerçeve sinemacıya bir seçim yapmak olanağını sağlar. Çevremize baktığımızda, görüş alanımızın içine giren her şeyi görebiliriz, bunların arasından, çoğunlukla, bir seçme yapmayız ya da yapamayız. Fakat sinemacı için durum böyle değildir. Görüntü çerçevesinin içine neyin gireceğini, bu çerçevenin dışında neyin bıra-

kılacağını sinemacı kararlaştırır. Sinemacı neyin ne zaman bu çerçevenin içine girip ne zaman çıkacağını da kararlaştırır; hatta bunların çerçeveye nereden girip nereden çıkacaklarını da... Bütün bunlar ancak çerçeve var olduğu için olanaklaşmaktadır.

Çerçeve aynı zamanda, istenilen bir varlığın, bir ayrıntının üzerine izleyicinin dikkatini toplamaya da yarar, çünkü çerçevenin her noktası aynı önemde değildir; sinemacı çerçevenin önemli noktalarına dayanarak bunu sağlayabilir. Sinemacı çerçeveyi doğal durumun dışında durumlara sokarak da izleyicinin bu çerçeve içinde yer alan varlıkları değişik biçimde görmelerini sağlayabilir. Sinemadaki üçüncü boyut, ancak bu çerçeveye göre değerlendirilebilir. Alıcı çeşitli yönlere devindirildiğinde, çerçeve bu kez devingen (dinamik) bir nitelik kazanır; çerçevenin içine yeni yeni varlıkların, alanların girmesi, eskilerin çerçeveden çıkması olanağı elde edilir. Devinimli varlıkların izlenerek çerçeve içinde kalmaları sağlanır. Kimi zaman ağır ağır devinen çerçevenin içine hiç beklenmedik bir varlığın, durumun girişiyle sarsıcı, çarpıcı bir sonuç sağlanabilir; örneğin, bir tepeden ağır ağır çevrinerek aşağıdaki düzlükte ilerleyen bir yolcu arabasını izlerken, tepenin bir noktasında birdenbire çerçevenin içine, bu arabayı gözetleyen Kızılderililerin girmesi gibi (çerçevenin bu özelliği, alıcının olduğu yerde ya da yer değiştirerek yaptığı devinimlerle birlikte düşünülmelidir). Çerçeve, devinen varlıkların, nesnelerin çerçevenin dört kenarına ya da dört köşesine göre aldığı yön bakımından da belirleyici bir özellik taşır (çerçevenin bu özelliği de, varlıkların devinimiyle birlikte düşünülmelidir). Görülüyor ki, duruk, değişmez, sınırlı görünen çerçeve, gerçekte son derece devingen bir nitelik taşımaktadır.

Çerçeveleme: Özellikleri, Dayandığı Temeller

Çerçevenin iki boyutu vardır. Çerçeveleme, sinemacının, elindeki gereci çerçevenin bu ikiboyutlu yüzeyine belli bir anlayışla yerleştirmesidir. Yukarıda, sinemacının istediği şeyleri çerçeve içine alabileceğini, istemediklerini çerçeve dışında bırakabileceğini belirtmiştik. Sinemacı çerçeve içine alacağı şeyleri ge-

lişigüzel kullanmaz; bunları çerçeve içinde önem sırasına göre, uyumlu bir düzende yerleştirir. Çerçeveleme dediğimiz bu yerleştirmede acaba hangi temele dayanılır, bu uyumlu düzen nasıl sağlanır?

Çerçevelemede, özel bir etki sağlamak dışında, tam bir bakışım (simetri) göze hiç de iyi gelmez. Öyleyse sinemacı bakışımdan elden geldiğince kaçınır. Ama bakışımdan kaçınmak, bütün bütüne de bir düzensizlik derecesine varmamalıdır. O halde sinemacının çerçevelemede uyumu, göze güzel gelebilecek bir oranda sağlaması gerekir. Bu oran ne olabilir? Az önce yukarıda da değindiğimiz, en eski çağlardan beri sayısız sanatçının sayısız denemelerinin ortaya çıkardığı 'altın kesim', 'altın sayı'yla belirlenen oran, 'altın oran', 'altın dikdörtgen' bu konuda güvenilir bir dayanaktır; çünkü Mısır piramitlerinden Yunanistan'daki Parthenon'a, oradan yenidendoğuş (rönesans) ressamlarına, oradan Picasso'ya dek uzanan örnekleri vardır. Daha önemlisi doğada da birçok varlığın, nesnenin yapısında da altın oran karşımıza çıkmaktadır. Hatta bu yüzden rönesans sanatçıları buna "Tanrısal oran" adını da vermişlerdir. Çünkü altın oran, bütünle parçalar arasında çok uyumlu bir oranı anlatır. Altın oran, geometride altın kesim diye adlandırılan bir kesimden kaynaklanır. Elimizde bir AB doğru parçası olduğunu düşünelim:

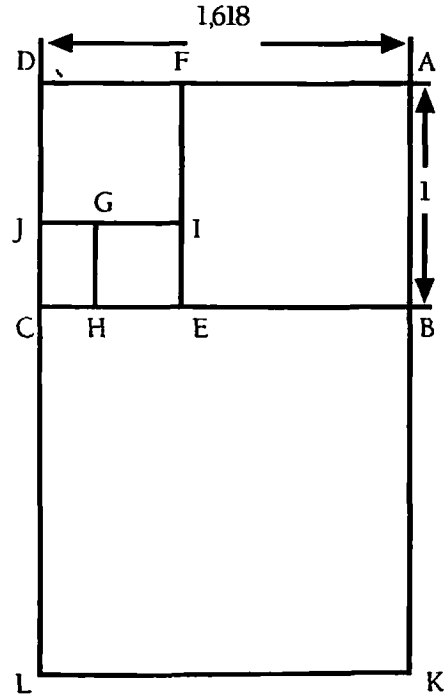


Ş. 1. Altın Sayı - Altın Kesim

Bu doğru parçasını bu örnekte gösterildiği gibi, büyük parçanın (AB) bütüne (AC) oranının, küçük parçanın (CB) büyük parçaya (AB) oranına eşit olacak biçimde B noktasında ikiye ayıralım (AC/AB = CB/AC); bu nokta (C), altın kesimdir, bunu sağlayan sayı (yaklaşık 1,618) altın sayıdır; bu oran (AC/AB = CB/AC), altın orandır.

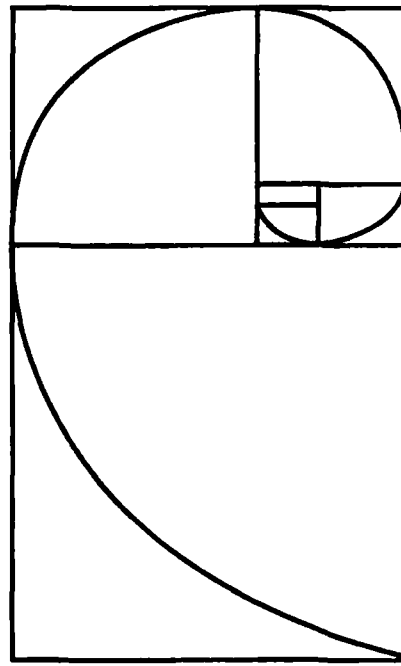
Dahası var: Altın sayıya göre kurulmuş bir dikdörtgen (ABCD), kısa kenarı (AB) temel alınıp içine bir kare (ABEF) çi-

zilirse yine altın orana uygun daha ufak bir dikdörtgen (CDEF) elde edilebilir ve süregelen aynı işlemle IECJ, GHCI... gibi gittikçe küçülen altın dikdörtgenlere varılabilinir. Bunun tam tersine, yukarıdaki ABCD dikdörtgeninin büyük kenarına (BC) bir BKLC karesi eklenirse daha büyük bir AKLD altın dikdörtgeni elde edilir; bu işlem sürdürülerek istenildiği kadar büyük dikdörtgenler oluşturulabilir ve bütün bu dikdörtgenlerde, altın sayıyla belirtilen oran hiç değişmez; bu dikdörtgenlere de *altın dikdörtgen* denir:



Ş. 2. Altın Sayı - Altın Dikdörtgen

Yukarıdaki durumdan bir başka sonuç daha ortaya çıkar: Giderek küçülen altın karelerin ya da dikdörtgenlerin köşeleri ya da özekleri (merkezleri) birleştirilirse bu kez yine altın kesime uygun bir sarmal, *altın sarmal* ortaya çıkar:

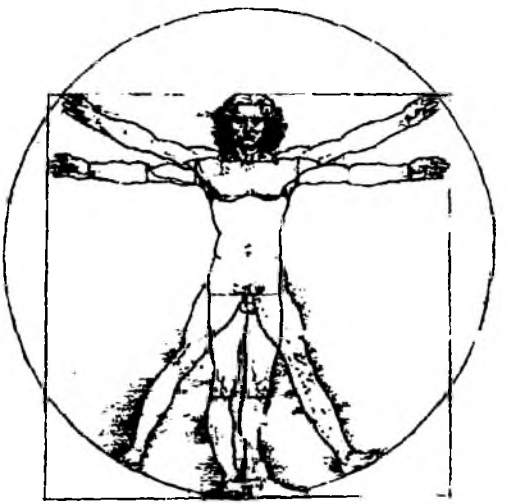


Ş. 3. Altın Sayı - Altın Sarmal

Öte yandan altın oran, Fibonacci dizileri ya da sayılarıyla da ilintilidir. Ortaçağın en önemli matematikçilerinden olan Pisa'lı (İtalya) Fibonacci ya da tam adıyla Leonardo Fibonacci, 0'dan sonsuza uzanan şu sayı dizisini ortaya atmıştı: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610... Bu sayı dizisinin iki önemli özelliği vardı: İlki, dizideki her sayının, kendinden önceki iki sayını toplamı olmasıdır: 0+1=1, 1+1=2, 2+3=5, 144+233=377... İkincisi dizideki sayılardan herhangi biri bir önceki sayıya bölündüğünde birbirine çok yakın sayılar elde edilir, hele 233:144= 1,618055555555556'ten sonraki sayılarda, tam sayı ve virgülden sonraki ilk dört basamak hep 1,6180 çıkar; bundan dolayı 1,618 altın sayıdır.

Mimarlığın dışında altın sayı, altın oran, altın dikdörtgen, altın sarmal, İlkçağda yontucular, özellikle yenidendoğuş çağında yine yontucular ve ressamlarca da çok kullanılmıştır. Bunun en iyi örneklerini veren Leonardo da Vinci'nin insan vücudu ve başı üzerinde altın oran araştırmalarını yansıtan çalışmaları vardır.

Da Vinci ayrıca tablolarının genel yerleştiriminde ve çeşitli bölümlerinde de altın dikdörtgenleri ve kareleri uygulamıştır.

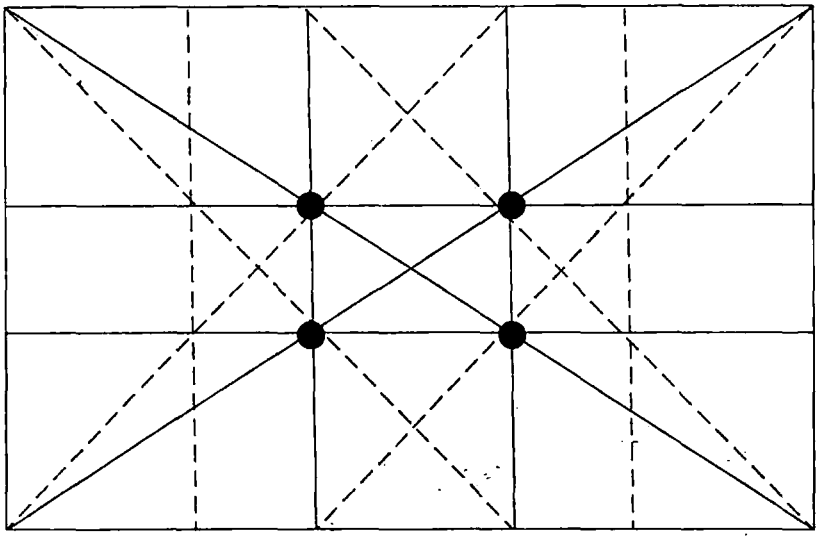


Ş. 4. Leonardo da Vinci'nin İnsan Vücudunda Altın Sayı Çalışmaları.



Ş. 5. Leonardo da Vinci'nin İnsan Başında Altın Sayı Çalışmaları

Görülüyor ki, 1,618 olan bu altın sayı, uyumlu bir düzenleme için biçilmiş kaftandır. Öyleyse dikdörtgenimizi yani görüntü çerçevesini altın sayıya göre yatay ve düşey olarak bölelim. Bu durumda, iki yatay, iki düşey çizgi, bir de bunların kesiştikleri dört nokta ortaya çıkar. Bu çizgilere güçlü çizgiler, noktalara da güçlü noktalar adı verilir. Çerçevemizi, aynı temele dayanarak bölmeyi sürdürürsek, ikinci derecede güçlü çizgiler ve noktalar da elde edebiliriz.



Ş. 6. Çerçeve. Altın sayıya göre parçalara bölünen bu görüntü çerçevesinde güçlü yatay ve düşey çizgiler ile güçlü köşegenler düz çizgiyle gösterilmiştir. Bunların kesişme noktaları güçlü noktalardır. İkinci derecede güçlü çizgiler ve köşegenler kesik çizgilerle belirtilmiştir.

Çerçevelemenin Gerçekleştirilmesi

Çerçevemizde bir büyük köşegen, bir de güçlü noktalardan geçen köşegen çizelim. Bu köşegenleri de artırabiliriz. Bu güçlü çizgiler ve noktalar, izleyicinin dikkatini kendiliğinden, doğal olarak üzerine toplayan çizgi ve noktalardır. Sinemacı, varlıkları

önem sırasına göre dizerken bu çizgi ve noktalara dikkat etmek zorundadır. Bu yapılmazsa, izleyici, yanlış olarak güçlü çizgi ve noktalara yerleştirilmiş önemsiz varlıklar üzerine dikkatini yoğunlaştırır ya da bunun yanlış olduğunu ayırt ederek bir rahatsızlık duyar. Düşey çizgilerin devingenlik, canlılık; yatay çizgilerin durgunluk, dinginlik; köşegenlerin dengesizlik duygularını yansıttığı da unutulmamalıdır.

Böylelikle bu noktalara dikkat edilerek, görüntü çerçevesinde sayısız düzenlemeleri gerçekleştirmek eldedir. Alıcı açısı ve görüş noktası değişmese de, varlıkların çerçevedeki yerleştirilişlerine göre, izleyicinin dikkati şu ya da bu varlığa, noktaya çevrilebilir. Çerçeve içinde varlıkları bir yana yığarak bir yanı tümüyle boş bırakmak, böylece ağırlık noktasını bir yana aktararak bir dengesizlik yaratmak; varlıkları çerçeve içinde düzgün biçimde dağıtarak bir denge kurmak; bomboş bir çerçevede tek bir varlığı göstererek bütün dikkati bunun üzerine yoğunlaştırmak sinemacının elindedir. Örneğin R. 1 bize güçlü yatay çizgilerin ve güçlü noktaların göz önünde bulundurulmasının çok güzel bir örneğini veriyor. R. 2'deyse güçlü köşegenlere dayanan çok değişik bir çerçevelemeyle karşı karşıyayız.

Çerçevemizi anlatılan biçimde böldükten sonra, çerçevelemede dikkat edilmesi gereken kimi kuralları sıralayalım:

- Genel kural: Görüntünün büyük kütlesini güçlü çizgiler üzerine yığmak, en önemli bölümlerini güçlü noktalar üzerine toplamak yerinde olur.
- Çevren (ufuk) çizgisini çerçevenin tam ortasına rastlatmaktan kaçınmalıdır. Ana varlık gökteyse, çevren çizgisini alttaki yatay güçlü çizgiye yakın düşürmelidir.
- Çevren çizgisi olmadığı zaman, varlıkların en göze çarpan yerlerini güçlü çizgilere yerleştirmelidir.
- Bir omuz çekiminde gözler üst yatay güçlü çizgide ve genellikle güçlü noktaya yakın olmalıdır.
- Varlıkların, nesnelerin en göze çarpan düşey çizgisi, çerçevenin ortasına değil düşey güçlü çizgilerden birine yerleştirilmelidir.



R. 2. Güçlü Köşegenler. Welles'in *Othello* uyarlamasında oyunun iki karşıt kişiliği, güçlü köşegenlerin ağır bastığı bu çerçevelemede karşı karşıya getiriliyor. Bir güçlü köşegen, ikisinin başlarını birleştirerek izleyicinin dikkatini üzerine toplarken, bunun tam tersi yöndeki ikinci güçlü köşegen geminin bandıra direği ile kalenin duvar ve merdivenlerini göz önüne seriyor (Orson Welles, *Othello*, 1952, ABD-Fas)

- İki yatay ya da iki düşey güçlü çizgiyi aynı zamanda kullanmaktan genellikle kaçınmak gerekir. Bunların ikisi birden aynı zamanda ancak devinimli bir görüntüde, birinden birinde boşluk yaratmak ya da bu boşluğu doldurmak için kullanılmalıdır.
- Aynı nitelikte iki köşegen için de aynı şey söylenebilir. En çok kullanılan, bir büyük köşegen ile güçlü noktadan geçen ikinci köşegendir.

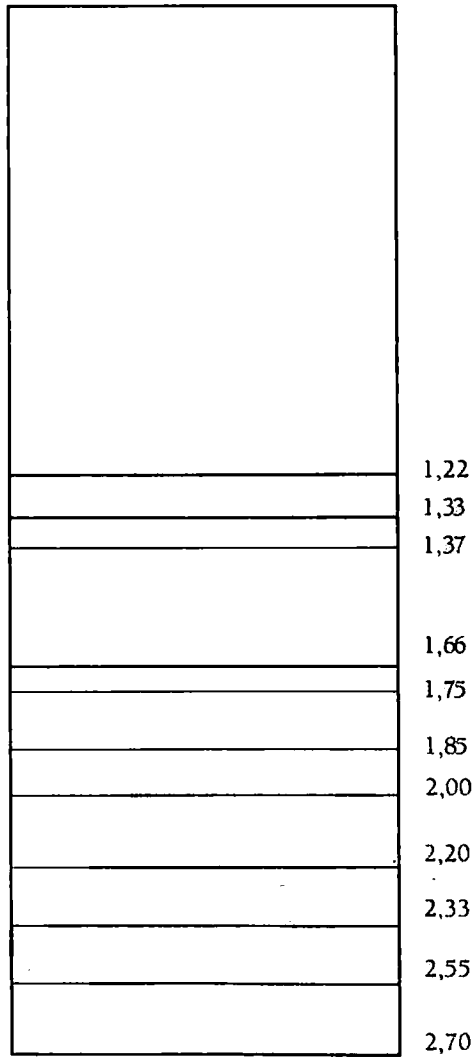
Kuşkusuz, çerçevenin bölümleri daha birçok değişik çerçevelemelere yatkındır. Zaten yukarıda sıralananlar da sıkı sıkıya uygulanacak birer reçete değildir.

Unutulmaması gereken bir nokta da, yukarıdaki kuralların ancak duruk bir görünçlükte eksiksiz uygulanabileceğidir. Film görüntüleri hemen her vakit devinimli olduğundan bu kurallar da geçerliliklerini çok kez yitirir. Ne var ki az devinimli, tümüyle devinimsiz ya da devinim olmakla birlikte sık sık duruşlar yer alan bölümlerde bu kurallar çerçevelemede iyi sonuçlar sağlamanın başlıca yollarıdır. Bir film kuşkusuz bir tablo değildir. Ama görüntülerinin güzelliğiyle dikkati çeken birçok filmde ve çerçevelemedeki ustalığıyla ün salan sinemacılarda bu kurallara uygun sayısız örnekler yer alır.

Çerçeve Oranındaki Değişiklikler, Bu Değişikliklerin Etkileri

Özellikle 1950'lerde çerçeve oranında sık sık değişiklik yapılmıştır. 1952'den başlayarak ortaya çıkan geniş görüntülük işlemlerinin hepsi, gerçekte çerçeve oranındaki değişikliğe dayanır. Ne var ki bu değişiklikler hep yanlamasına olmuştur. Ölçün filmde yükseklik üç birim olarak alınınca eni dört birim oluyordu. Geniş görüntülük işlemlerindeyse yükseklik üç birim olarak alınınca en, dördün çok üstünde birimlere yükselmiş, görüntü hep yanlamasına uzayıp gitmiştir (Ş. 7). Oysa, daha önce de gördüğümüz gibi, klasik çerçeve oranının sinemaya çıkardığı sınırlamanın çözümü, görüntünün yanlamasına uzamasında değil, tam tersine düşeyine uzamasında ya da daha ülküsel olarak, çerçeve biçiminin görünçlüğün gereklerine göre değişebilmesindeydi. Ne var ki, geniş görüntülükler bir estetik zorunluluğun sonucunda değil de, televizyonun küçük görüntülüğüyle yarışarak gittikçe daha kocaman görüntülüklere ulaşmak isteğinin sonucunda ortaya çıktığından Ş. 7'de görülen bir 'geniş görüntülük cengeli'yle karşılaşılmıştır (üstelik geniş görüntülüklerin hepsi de bu kadar değildir).

Çerçeve oranındaki bu değişiklikler doğallıkla çerçevelemeyi de etkilemiştir. Çerçeve oranının 1:1,33 oranından, sonra da altın kesimden uzaklaşması sonucu ortaya çıkan geniş görüntülükler güzel, uyumlu bir çerçevelemeyi güçleştirmiştir; güçlü çizgiler, güçlü noktalar, uyumlu bir çerçevelemeyi sağlayamayacak



Ş. 7. Çerçeve Oranları. Kalın çizgiyle belirtilen ufak çerçeve sessiz, sonra da örtüyle yeniden korunan sesli film çerçevesidir (1,33); büyüğüyse bugün en çok kullanılan geniş görüntülük çerçevesi, aynı zamanda altın dikdörtgendir (1,66). Öbürleri, sırayla 35 mm'lik ilk sesli (1,22); Movieton (1,37); geniş görüntülük (1,66-1,85); VistaVision (1,75-1,85); Cinerama (3 kuşak), Magnafilm, Todd A.O., Cinemiracle (2,00-2,10); Super Technirama, geniş görüntülük (SSCB) (2,20);, Cinepanoramic, Dyaliscope, Naturama, Totalscope, Todd A.O. (65 mm), Super-Panavision, Cinerama (tek kuşak) (2,33);, Technirama, Techniscope II, Superscope, Sovyet Scope (2,33-2,35), Alexcope, CinemaScope, Panavision (2,55), Ultra-Panavision (2,70)

yerlere kaymıştır. Özellikle ölçüleri 'dev' nitelik kazanan görüntülüklerde omuz, baş, ayrıntı çekimleriyle çalışmak, bunları değerlendirmek her vakit iyi sonuç vermemiştir. Geniş görüntülük, görüş alanımızdan daha geniş bir alanı kapsadığından izleyicinin dikkatini dağıtıcı bir özelliktedir. Sinemacıyı da derinlemesine düzenlemeden çok enine bir yerleştirmeye itici nitelik taşır. Alabildiğine geniş bir alanda ufak varlıkları, ayrıntıları, omuz, baş, ayrıntı çekimlerini yeterince değerlendirememek, özellikle ruhsal durumları yansıtırken sinemacıya güçlükler çıkarır.

Buna karşılık geniş görüntülük, bir yandan da sinemacıya kimi yeni olanaklar sağlar. Sinemacı geniş alanları, geniş uzam bölümlerini daha rahatlıkla kullanabilir, değerlendirebilir; bu geniş uzam parçasında daha değişik düzenlemeler yapabilir. Kalabalık görünçlükleri, yığınların yer aldığı görünçlükleri ya da geniş uzam içinde ortaya çıkan çok değişik devinimleri daha iyi değerlendirebilir. Sinemacı görüntü çerçevesi içine daha çok varlık, daha çok ayrıntı yerleştirebilir. Varlıkların, kişilerin, devinimlerin



R. 3. Geniş görüntülüğün ilk yıllarında çevrilen filmlerde bu tür yanlamasına yerleştirmelere sık sık rastlanmaktaydı. Geniş görüntülüğe ayak uydurmak için yapılan bu çerçevelemede Marilyn Monroe da CinemaScope'a uygun duruşunu alıyor (Otto Preminger, *River of No Return/Dönüşü Olmayan Nehir*, 1954, ABD)

geniş bir uzam parçasında verilmesini daha eksiksiz olarak, bir bütün olarak sağlamak olanağı vardır. Bu bir yandan da izleyiciye bir seçim yapmak, yorumda bulunmak olanağı kazandırır. Geniş görüntülük, yatay ve köşegen yerleştirmelere de klasik görüntülükten daha yatkındır. Kaldı ki, geniş görüntülüğün ilk dönemindeki bocalamalardan, kararsızlıklardan sonra bu görüntülüğü, ölçün görüntü oranındaki kadar ustalıkla kullanma yolunda büyük adımlar atılmıştır. Öte yandan, geniş görüntülük işlemleri, ilk yıllardaki yanlamasına hızlı gelişmeden sonra durulmuş, yavaş yavaş uyumlu bir orana doğru gerilemiş ve sonunda da altın kesimin (1:1,618) yanı başında (1:1,166) karar kılmıştır.

II. GÖRÜNTÜ DÜZENLEMESİ

Görüntü Düzenlemesi ve Görünge

Çerçeveleme, gerecin, eni ve boyu olan, yani ikiboyutlu nitelik taşıyan görüntü yüzeyine yerleştirilmesiydi. Oysa sinemacının çalışma alanı ikiboyutlu değil üçboyutludur, bu alanın bir de derinliği vardır; dolayısıyla sinemacı bu gereci derinlemesine de yerleştirmek zorundadır; işte bu yerleştirmeye *görüntü düzenlemesi* adı verilir. Görüntü düzenlemesinin, görüntüye derinlik sağlamakta, üçboyutluluk kazandırmakta büyük bir önemi vardır. Bu bakımdan görüntü düzenlemesi, görüngeyle sıkı sıkıya bağlıdır. Bilindiği gibi görünge (perspektif), üçboyutlu uzamdaki varlıkların, nesnelerin, belli bir görüş noktasına göre, ikiboyutlu olan belli bir yüzeye gerçek görünüşüyle aktarılmasıdır. Resimde bu gerçek görünüşü aktarmak ressama düşer. Ressam görünge (perspektif) kurallarını becerisiyle birleştirerek bunu gerçekleştirmeye çalışır. Bu noktada si-

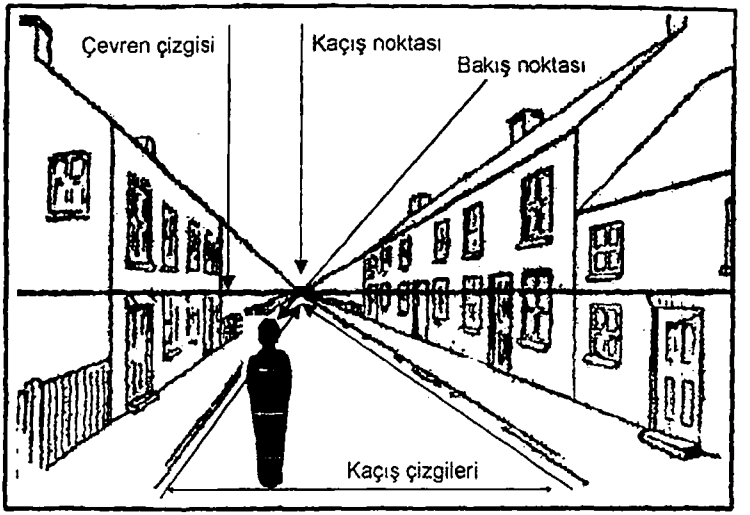
nemacının işi daha kolaydır; çünkü alıcının merceği *olağan odaklı mercekse, bu görüngeyi filmin yüzeyinde alıcı kendiliğinden sağlar; sinemacının ayrıca bir çaba harcamasına gerek kalmaz; olsa olsa bu derinliği daha da vurgulayabilmenin yollarını arayabilir.

Görüntü düzenlemesinde sinemacının asıl çalışması, varlıkları uzamda derinlik sağlayacak biçimde yerleştirmek; alıcı açılarını, görüş noktalarını elden geldiğince bu derinlik duygusunu uyandıracak biçimde seçmektir. Bundan dolayı sinemacı çerçevelemede nasıl altın kesimden yararlanarak çerçevenin güçlü çizgilerini, noktalarını değerlendiriyorsa, görüntü düzenlemesinde de görünge kurallarını değerlendirmeye çalışır.

Görünge Kuralları

Görüngede belli bir bakış noktası vardır; gözlemci, çevresine belli bir noktadan bakar (bu nokta sinemada alıcının merceğinin bulunduğu yerdir). Varlıklar, bu bakış noktasından öteye doğru gittikçe küçülürler. Bakış noktasından öteye doğru çizgi biçiminde uzanan doğrular kaçış çizgileridir. Bu çizgiler, çevren çizgisine (ufuk hattına) doğru ilerledikçe birbirine yaklaşır ve çevren çizgisindeki bir noktada birleşerek yiterler. Bu noktaya da *kaçış noktası* ya da *yitiş noktası* adı verilir; çünkü bu noktadan sonra görünmez olurlar. Buna göre, görüngenin başlıca öğeleri bakış noktası, çevren çizgisi, kaçış çizgisi, kaçış ya da yitiş noktasıdır.

Bir görüntüde bu öğeler ne denli çok yer tutuyorsa, ne denli belirginseler, görüntünün üçboyutluluğu, derinliği de o denli artar. Örneğin görüntülüğün solundan sağına doğru yatay güçlü çizgi üzerinde yer alan bir demiryolu hiçbir derinlik duygusu yaratmaz, ama bu demiryolu büyük köşegenle ya da en iyisi düşey güçlü çizgilerden biriyle çakışacak biçimde verilirse, kaçış noktasına doğru uzanıp gitmesi büyük bir derinlik duygusuna yol açar; çünkü bu durumda demiryolunun çevren çizgisine doğru uzadıkça kaçış çizgileri, kaçış/yitiş noktası iyice belirginleşir. Bunun gibi, sinemacı, örneğin kişilerini sağdan sola aynı sırada değil de önden geriye doğru derinlemesine yerleştirmekle, devinimi derinlik içinde düzenlemekle derinlik duygusunu artırabilir. Bu noktada sinemacının en büyük yardımcısı derinlemesine görüntü işlemidir.



Ş. 8. Görüngenin Öğeleri. Yukarıdaki çizimde görüngenin başlıca öğeleri yer alıyor: Önce gözlemcinin ya da alıcının yerleştiği bir bakış noktası var, çevren çizgisi bu bakış noktasına göre çerçevenin ortasında, bunun altında ya da üstünde kalıyor. Buradaki çizimde çevren çizgisi çerçevenin altındadır. Çevredeki tüm varlıklar ve nesneler bu bakış noktasından ileriye doğru kaçış çizgilerini izleyerek kaçış noktasına doğru küçülerek diziliyor ve çevren çizgisi üzerindeki kaçış noktasında yitiyorlar.

Ama, derinlemesine görüntüye geçmeden önce görüngeyle ilgili kimi temel bilgileri daha yakından görelim:

- Çevren (ufuk) çizgisi, elden geldiğince uzakta yer alan, yer ile göğün ayrılma çizgisidir. Açık denize bakıldığında genellikle çevren çizgisinden başka bir şey gözükmez. Karadaysa araya çoğunlukla engeller girer.
- Çevren, gözlemcinin büyüklüğü ile bulunduğu yerin yüksekliğine bağlıdır.
- Çevren her vakit gözlemcinin gözü hizasındadır.
- Buna göre, gözlemcinin gözü hizasındaki tüm noktaların görüngesi çevrendedir. Tersine durumda, görüngesi çevrende olan her nokta, gözlemcinin gözü hizasındadır. Bu da şu olayı açıklar: Bir tepenin üstündeki herkes, karşı tepeyi çok yüksek görür, ama tepeden indikçe karşı tepe de alçalır.
- Bir görüntüye derinlik kazandıran şey, bu çizgi görüngesi ya da çizgisel görüngedir.



R. 4. Ressamın Görüngesi. Aynı zamanda izlenimciliğin de öncülerinden olan İsviçreli simgeci ressam Ferdinand Hodler (1853-1918) *Soir d'automne/Sonbahar Akşamı* (1896) adlı bu manzara resminde görünge kurallarına uyarak alabildiğine derinlik duygusu uyandıran uzam yaratmış. Bakış noktası, kaçış noktası, çevren çizgisi yerli yerinde: çevren çizgisine doğru gittikçe küçülen ağaçlar da. Ressam ayrıca gökteki bulutları yansıtırken kullandığı değişik renklerle bir hava görüngesi de yaratmış. Yolu ve toprağı oluşturan nesnelerin ve üzerindeki gölgelerin değişik renkleri de öyle. Bütün bunlar en ufak noktasına dek ressamın sanatsal yaratma gücünden kaynaklanıyor.

Hava Görüngesi

Öte yandan, çizgi görüngesinden (perspektifinden) başka bir de hava görüngesi vardır. Hava görüngesinde, görüntüye derinlik kazandıran etken, havanın, *havayuvarının* durumudur. Hava (atmosfer), her yerde, her durumda değişmeyen fiziksel özellikler taşımaz. Havada nem, buğu, toz, çeşitli parçacıklar yer alır ve bunların niceliği çok değişkendir. Bu değişkenlik az ya da çok yoğunluk oluşturur; bu yoğunluk, gözlemlenen geniş alanlarda, uzaklık arttıkça kendini daha çok duyumsatır. Gözlemci, örneğin bir dağın üstündeyken, yakın çevresini daha *seçik görür; ama uzaklara baktıkça görüntü soluklaşır, bulanıklaşır, ki-



R. 5. Yönetmenin Görüngesi. Carol Reed'in *Üçüncü Adam Kim* filminden alınan bu görüntü, iki oyuncu (Joseph Cotten, Alida Valli) dışında Hodler'in tablosuyla aynı görünge öğelerini taşıyor. Ne var ki, yönetmenin yer, mercek ve bakış açısı (noktası) ve ışık durumunu seçmesi dışında bir çaba harcaması gerekmiyor. Ama görüntülükte izlenildiğinde bu görüntüde ressamın tablosunda olmayan başka şeyler var. Her şeyden önce devinim: Sırtını arabaya dayayan Cotten, Valli'nin dipten yavaş yavaş gelişini izliyor. Valli'nin uzam içinde devinimi, derinlik duygusunu, üçüncü boyutu daha güçlendiriyor. İkinci önemli nokta, cansız tablodaki tek bakış noktasına karşı, filmde birden çok bakış açısı olmasıdır: Yönetmen önce bu resimde olduğu gibi alıcıyı bir gözlemci yerine geçirerek, durumu nesnel biçimde yansıtıyor. Bunun ardından alıcıyı Cotten'in arkasına yerleştirip Valli'nin yürüyüşünü onun bakış açısından veriyor. Valli, Cotten'in hizasına gelip yürümesini sürdürünce alıcı da, başını sağa döndürmeye başlayan Cotten'le birlikte yavaşça sağa çevrinme yaparak Valli'nin bu kez sağdaki bir kaçış noktasına doğru yürüyüşünü yansıtıp sağdaki derinliği, üçüncü boyutu vermeye başlıyor. Resimde dipten gelen Valli'nin arkasında yer alan puslu havanın oluşturduğu hava görüngesi de bu kez Valli'nin önünde oluşmaya başlıyor (*The Third Man/Üçüncü Adam Kim*, Carol Reed, 1949, İngiltere)

mileyin de sisli, puslu bir görünüm kazanır. Bütün bunlar bir derinlik duygusu uyandırır. Dahası, havadaki nem, buğu, toz, parçacıklar uzaklık arttıkça nesnelerin görüntüsünü (bu olayda renklerini) de değiştirir; çünkü havadaki nemin, buğunun, to-

zun, parçacıkların etkisiyle ışık az da olsa saptırılır, bunların izgedeki (tayftaki) olağan yerleri, uzaklıkla birlikte değişebilir. Yine dağdaki bir gözlemciyi ele alırsak; yakındaki nesneler olağan renkleriyle (toprak, toprakrengi; kayalar gri; bitkiler, otlar yeşil) göründüğü halde, bunların uzaktaki renkleri izgenin mavi ya da mor bölgesine kayar. Bu da ressamlara olduğu gibi sinemacılara da görüntüdeki derinliği artırma olanağı sağlar.

Derinlemesine Görüntü

Alıcı merceğinin yapısından dolayı sinemacının görüntü düzenleme alanı bir bakıma tıpkı çerçevelemede olduğu gibi sınırlıdır. Alıcının merceği de insan gözü gibi ancak belirli bir derinlik içindeki varlıkları aynı *seçiklikle görebilir; bunun dışında kalanlar bulanık görünür. Gözümüzü belli bir nesneye dikersek göz merceği buna uyumlandığından, bu nesnenin önünde ve ardındakileri bulanık, yalnız bu nesneyi seçik görürüz. Ancak bu nesneden uzaklaştıkça, nesnenin önünde ve ardındaki seçik görünme derinliği de büyümeye başlar. Örneğin çok uzaktaki bir yere bakarsak, çok derin bir alan içindeki bütün nesneleri seçiklikle görebiliriz.

Derinlemesine görüntü işlemindeyse, çok yakındaki bir nesne ile çok uzaktaki bir nesneyi aynı seçiklikle saptayabilmek eldedir. Bu da merceğin:

- *Alan derinliği,
- Mercek *açıklığı,
- *Odak uzunluğu,
- *Odaklamayla

belirlenir. Çünkü bu dört nicelikten herhangi birinin değeri, öbür üçünün değerine bağlıdır. Buna göre alan derinliği, öbür iki değer değiştirilmeden kaldığında şu durumlarda artar:

- Mercek açıklığı azaltıldığında,
- Odak uzunluğu azaltıldığında,
- Odaklama yapılan nesnenin, merceğe uzaklığı artırıldığında.

Genelde:

- Özel bir mercek düzeni,
- Güçlü aydınlatma,
- *Işık düzengecinin küçültülmesiyle gerçekleştirilen çalışmayla, tiyatro görünçlüğünde olduğu gibi sinemada da bütün nesne ve varlıkların aynı seçiklikte göründüğü, üçboyutluluk duygusu veren görüntüler elde edilir.

Sinemanın ilk çağlarında, sonsuza odaklanmış *değişmez odaklı mercekle oldukça geniş bir kullanış alanına ulaşan bu işlem, sonradan, duyarlığı az *pankromatik boş filmlerin çıkması üzerine, ışıklılığı daha çok olan mercekler gerektirip alıcı da canlılık kazanınca, bir yana bırakılmıştı. Fakat derinlemesine görüntünün önemi anlaşılınca bu işlem, özellikle İkinci Dünya Savaşı'ndan beri yeniden ön sıraya geçti. Çünkü filmin ikiboyutlu olan yüzeyinde üçboyutluluk duygusunu en iyi verebilen işlem derinlemesine görüntüdür.



R. 6. Derinlemesine Görüntü. Masanın sol başında ayakta duran Welles ile öbür başta oturanlar arasında yedi metrelik aralık var. Buna karşın alıcının yanı başında duran Welles de öbürleri de aynı seçiklikle görüntülenmişler (Orson Welles, *Citizen Kane/Yurttaş Kane*, 1941, ABD)

Derinlemesine Görüntünün Sinemaya Kazandırdıkları

Öte yandan, derinlemesine görüntü işlemi yalnız bir uygulayımsal işlem olarak kalmayıp, görünçlüklemede köklü değişikliklere yol açan, sinema dilinde yeni gelişmeler sağlayan bir işlev de yüklenmektedir. Derinlemesine görüntünün sinemaya sağladığı belli başlı kazanımları şöyle sıralayabiliriz:

- Derinlemesine görüntü, görüş alanını derinlemesine alabildiğine genişletir.
- En öndeki konu ile en dipteki konu, oyuncu ya da bezem (dekor) arasındaki ilişki aynı seçiklikte, kesiksiz, ayrı ayrı çekimlere gerek kalmaksızın bir bütün olarak verilebilir.
- Bu kesiksiz görünçlük içinde gelişen olguyu canlandırmakta oyuncu daha elverişli duruma geçer; daha rahat, daha akıcı, daha doğal bir oyun çıkarır.
- Alıcı, derinlemesine görüntü yardımıyla evreni daha eksiksiz, daha tüm olarak yansıtır; bu evreni parçalamak zorunda kalmaz; çekim değiştirmek ya da mutlaka devinmek zorunda değildir.
- Bu durumda, alıcının devinimlerinden çok, kişilerin, varlıkların devinimi önem kazanır ya da alıcı ile bunlar, kesiksiz uzam içinde daha akıcı, daha karmaşık ve birbirleriyle daha sıkı ilişkiler içinde devinirler.
- Kurgulama da çeşitli çekimlerin birbirini izlemesiyle değil, aynı görünçlük içinde oyuncuların, varlıkların yer değiştirmesi ya da alıcının devinimiyle sağlanır.
- Derinlemesine görüntü yardımıyla çerçeve içinde aynı anda birçok çekim çeşidi aynı zamanda yer alır; oyuncuların, varlıkların, alıcının devinimiyle bir çekim çeşidinden öbürüne kesiksiz, sürekli, akıcı biçimde geçilir. Bu da kurguya, noktalama işlemlerine gerek kalmadan, görüntüde kendiliğinden bir iç devingenlik, canlılık yaratır.
- Derinlemesine görüntüde, alıcı, evreni kesintisiz olarak yansıttığından zaman ve uzam, gerçek zaman ve gerçek uzam olarak daha yetkin biçimde kullanılabilir.

- Derinlemesine görüntü izleyiciyi de sinema yapıtı karşısında daha etkin (aktif) olmaya zorlar. Bunun nedeni şudur: Alışılmış yapıda, kurgunun ağır bastığı filmlerde izleyicinin önüne daha önce parçalara bölünmüş, seçilmiş görünçlükler konduğu, bundan dolayı yönetmen izleyicinin karşısına kendisince yapılmış bir seçimle çıktığı halde, derinlemesine görüntüde izleyici görünçlüğü bir bütün olarak bulur. Bundan dolayı görünçlüğün en önemli noktalarının hangileri olduğunu kestirmek, dikkati hangi oyuncuya, hangi nesneye, hangi duruma toplamak gerektiğini kararlaştırmak izleyiciye düşer. Böylelikle izleyici filme daha yakından katılmak, görünçlüğün kurgulamasını kendi yapmak durumundadır. Başka bir deyişle, geleneksel yapıdaki tutum, çözümleyici olduğu ve bu çözümlemeyi yönetmen gerçekleştirdiği halde, derinlemesine görüntü işlemi bireşimcidir ve çözümlemeyi izleyiciye bırakır. Derinlemesine görüntü uygulayımıyla çevrilmiş bir oyunluk örneği için s.10-116'ya bakınız.

Ses Derinliği

Olağan görüntüde, ama özellikle derinlemesine görüntüde derinlik, üçboyutluluk duygusunu daha da artıran bir öğe ses derinliğidir (ses görüngesi). Ses derinliği, algılanan herhangi bir sesin, algılayana göre uzaklığının ve yönünün oluşturduğu özelliktir. Bu derinlik, sesin gürlüğü ve niteliğiyle değerlendirilir. Genellikle bir yakın çekimde sesin yakından, uzak çekimde de uzaktan duyulması gerekir. Bu da *sestopların ses kaynağına göre yerleştirilmesi ya da *yeniden seslendirmede bu uzaklığın göz önüne alınarak ses ayarının yapılmasıyla gerçekleştirilir. Sesin değişik yönlerdeki kaynaklardan çıkışı ya da bir ses kaynağının devinmesiyle değişik yönlerden gelmesi de, derinlemesine görüntüye daha çok gerçekçilik kazandıran etkenlerdendir. 1970'lerde uygulanmaya başlayan *Dolby, *Dolby Stereo, çepeçevre ses gibi uygulayımlar ses derinliğinin sinemalardan evlere dek ulaşmasını sağlamıştır.

Doğadaki Varlık ve Görünümlerin Olduğundan Değişik Yansıtılması

Görüntü, doğadaki varlık ve görünümleri olduğundan başka kılıkta da yansıtabilir. Bunun bir nedeni, bu varlık ve görünümlere alışılmadık açılardan, görüş noktalarından bakılmasıdır. Bu durumda, yine görünge kurallarına uygun olarak, bu varlık ve görünümler, doğal görünüşlerinden ayrı bir görünüş kazanırlar. Örneğin boyları olduğundan kısa ya da uzun görünür, yassılaşır, yayvanlaşır ya da daralır... Bu çeşit değişiklikleri, alıcı açılarını ve görüş noktalarını incelerken göreceğiz.

Görüntünün, doğadaki varlık ve görünümleri değişik kılıklarda yansıtmasının başka bir nedeni de, sinemacının özel bir erekle, film hilelerinden yararlanmasıdır. Bu değişik görünüşleri, özellikle optik hileler sağlar; örneğin, sinemacının olağan mercek dışında mercekler kullanması, dışımızdaki doğanın olağan görünüşünü değiştirir. Sinemacı, *kısa odaklı mercek kullandığında, görünçlük olduğundan derin gözükür; alıcıya yakın



R. 7. Mercek Hilesi. Çay zehirli mi? Yönetmen, Ingrid Bergman'ın düştüğü bu kuşkuyu, çay fincanlarını abartılı bir görünüş ve görüngeyle aktaran mercek hilesiyle vurguluyor (Alfred Hitchcock, *Notorious/Aşktan da Üstün*. 1946, ABD)

varlıklar olduğundan büyük, alıcıdan uzak varlıklar olduğundan küçük görünür. Sinemacı, örneğin, kurbanını boğmak için uzanan ellere kısa odaklı mercekle daha korkunç bir görünüm kazandırabilir. Korkunç bir yüzün ya da herhangi bir nedenden allak bullak olmuş bir yüzün anlatımı, kısa odaklı mercekle daha da pekiştirilebilir. *Uzun odaklı mercek, tam tersine görünçlüğün derinliğini azaltır; görünçlüğün önü ile dibi arasındaki uzaklık gerçekte olduğundan az görünür. Bundan dolayı varlıklar, kişiler bu merceğe doğru geldikleri ya da bu mercekten uzaklaştıklarında yerlerinde sayıyorlarmış gibi görünürler. Dipteki varlıklar da, olduğundan büyük görünürler. Kısa odaklı merceklerde varlıkları seçik gösteren alan çok dardır; kısa odaklı mercek hangi varlığa odaklanmışsa, onun hemen önünde ve ardındakiler bulanık görünür, bundan dolayı sinemacı, kısa odaklı merceği kalabalık bir görünçlükte yalnız göstermek istediği varlığa odaklayarak öbür varlıklardan soyutlayabilir, tek başına gösterebilir.

Sinemacı ayrıca, özel yapıda mercekler kullanarak varlıkların biçimlerini az ya da çok değiştirebilir; onları en alışılmadık, çarpıcı biçimlere sokabilir. Bu işleme, ***biçimbozumu*** adı verilir. Örneğin, sapık bir kişinin ya da büyük bir sarsıntı geçiren bir kim-



R. 8. Ayna Hilesi. O. Welles ile Rita Hayworth'un aynalı salondaki görüntüleri sonsuza dek çoğalıp gidiyor... (Orson Welles, *Lady from Shanghay/Şangaylı Kadın*, 1948, ABD)

senin, çevresindeki varlıkları algılayışı, biçimbozumuyla verilebilir ya da mercek önüne konan biçmeler (prizmalar), aynalar yardımıyla, mercek önündeki bir varlığın görüntüsü alabildiğine çoğaltılabilir.

Sinemacı, isterse, odaklamayı tam yapmayarak merceğin saptadığı görüntüyü bulanıklaştırabilir. Bu da yine, bunalımlı bir insanın görüşünü yansıtmakta kullanılabilir. Bulanık görüntü aynı zamanda gerçek dışı, düşsel bir görünümü sağlamak için de kullanılabilir.

III. GÖRÜŞ NOKTASI

Alıcının görüş noktası ya da kısaca görüş noktası, alıcı merceğinin yere olan uzaklığına göre belirlenir. Alıcının merceği yerden olağan bir insan boyu yüksekliğinde bulunuyorsa, yani mercek olağan boydaki bir insanın gözleri hizasındaysa buna *olağan görüş noktası* denir. Mercek bunun üstüne çıktığında yüksek görüş noktası, altına indiğinde alçak görüş noktası oluşur.

Görüş noktasındaki bu değişiklik hiç kuşkusuz bakış noktasının da değişmesine yol açar. Bundan dolayı da görüş noktasının görüngeyle sıkı sıkıya ilişkisi vardır. Görüş noktasının ayrıca, merceğin görüş alanının genişleyip daralmasıyla da doğrudan doğruya ilişkisi vardır; örneğin, çevren çizgisi her vakit gözlem-

cinin (burada merceğin) düzeyindedir. Buna göre, görüş noktasını çevren çizgisine göre belirleyebiliriz: Çevren (ufuk) çizgisi, çerçevenin tam ortasından geçen yatay çizgiyle çakışıyorsa, alıcı olağan görüş noktasındadır, çevren çizgisi bunun üstüne çıkmışsa alıcı yüksek görüş noktasındadır; çevren çizgisi bunun altına inmişse alıcı alçak görüş noktasındadır.



R. 9. Alçak Görüş Noktası. Burada deniz ve karayla sınırlanan çevren çizgisi bir yandan "İhtiyar Adam"ı (Spencer Tracy) öne çıkarırken, aynı zamanda gök ile deniz arasındaki aynı kişinin doğaya karşı savaşımını vurguluyor (John Sturges, *The Old Man and the Sea/İhtiyar Adam ve Deniz*, 1958, ABD)

Doğallıkla herhangi bir görünçlüğün, varlığın olağan olarak filme aktarılmasında alıcı olağan görüş noktasında çalıştırılır. Alıcı öznel olarak çalıştırıldığı yani kişilerden birinin yerine geçerek görünçlüğü onun gözüyle verdiği durumlarda da en çok kullanılan görüş noktası budur. Yüksek görüş noktasına yerleştirilen bir alıcı, çevren çizgisini çerçevenin üst kenarına kadar ulaştırabileceğinden, bakış noktası ile çevren arasında bulunan alan alabildiğine büyür, uzar, derinliği artar, daha iyi değerlenir. Bunun tersine, alçak görüş noktasında çevren çizgisi, çerçevenin alt kenarına kadar inebilir; bakış noktası ile kaçış nokta-

sı birbirine adamakıllı yaklaşır, bu ikisi arasındaki alan daralır, derinlik azalır, dolayısıyla alçak görüş noktasında yakındaki varlıklar daha iyi değerlendirilebilir. Yüksek görüş noktası açıklık, uzaklık, derinlik, genişliği; alçak görüş noktası da darlık, kapalılık, yakınlığı duyurur.

Öte yandan alıcının görüş noktası, bundan sonra göreceğimiz alıcı açısıyla aynı zamanda da kullanılabilir.

IV. ALICI AÇISI

Alıcı Açısı: Oluşması, Çeşitleri, Anlatımdaki Payı

Alıcı hangi görüş noktasında bulunursa bulunsun, alıcı merceğinin görüntüleri saptamasını etkileyen bir etken daha vardır: alıcı açısı. Alıcı açısı, merceğin optik ekseninin, filme alınan konuyla oluşturduğu açıdır. Bu eksen yere koşut durumdaysa, görüntüde herhangi bir değişiklik olmaz; varlıklar görüntüye doğal görünümleriyle yansır. Bundan dolayı buna olağan görüş diyebiliriz. Ama, merceğin optik ekseni bu koşutluktan ayrılarak aşağıya ya da yukarıya doğru yöneltilirse görüntüde değişiklikler olur. Alıcının merceği aşağıya doğru çevrildiğinde üstten görüş, yukarıya doğru çevrildiğinde alttan görüş durumları ortaya çıkar. Alıcının merceği yerine gözlerimizi geçirirsek alıcı açıla-

rını şöyle de anlatabiliriz: İnsanın, başını dimdik tutarak gözlerini tam karşıdaki bir noktaya dikip bakması olağan görüşü; başını öne eğerek yere doğru bakması üstten görüşü; başını havaya doğru kaldırarak yukarıya bakması alttan görüşü oluşturur. Kuşkusuz, bütün bu durumlar, alıcının olağan görüş noktasına, alçak görüş noktasına ya da yüksek görüş noktasına yerleştirildiğinde de sağlanabilir.

- Olağan görüş: Alıcı bu durumdayken izleyicinin görünçlüğü ya da varlıkları görüşünü etkilemez; görünçlüğün ya da varlıkların olağan görünüşlerini, görüngesini bozmaz; çekimin anlamına fazladan bir şey katmaz. Bundan dolayı, izleyicinin görünçlüğü ve varlıkları olağan, gerçekçi, nesnel bir bakışla izlemesi istendiğinde alıcı bu açıda kullanır. Oysa üstten ve alttan görüşlerde bu olağanlık, gerçeklik, nesnellik bozulur; alıcının merceği aşağıya ya da yukarıya doğru koşut durumdan uzaklaştığı oranda, olağanlıktan, gerçekçilikten, nesnellikten ayrılış da artar. Bunun nedeni görünçlüğe, varlıklara üstten ya da alttan baktığımızda bunların görünüşlerinin değişmesidir.
- Üstten görüş: Herhangi bir varlığa üstten görüşle bakıldığında o varlık, olağan açıdan bakıldığı zamandakinden daha kısa, daha ufak görünür, bir çeşit biçimbozumuna uğrar. Bundan dolayı üstten görüş, ezilmişliği, güçsüzlüğü, yenilgiyi, umutsuzluğu yansıtabilir; edilgen (pasif) duyguları dile getirebilir.
- Alttan görüşte, varlıklar, nesneler bunun tam tersine, üstten görüştekinden daha uzun, daha büyük görünürler. Bundan dolayı alttan görüş de güçlülüğü, yücelmeyi, yengiyi, mutluluğu, coşkuyu yansıtabilir; etkin (aktif) duyguları dile getirebilir.

Buna göre olağan açının olağanlığına, gerçekçiliğine, nesnelliğine karşılık, üstten ve alttan görüşün duygusal, ruhsal, anlatımsal bir işlevi bulunmaktadır. Üstten ve alttan görüşlerin alçak ve yüksek görüş noktalarıyla birlikte kullanıldığında bu işlevlerinin daha da güçlendiğini burada anımsatmak yerinde olur.



R. 10. Üstten Görüş. Bir otelin birinci katından giriş katına çevrilen alıcı her ikisini de kapsayacak biçimde görüntülüyor. Alt kattaki kişilerin olağan boylarından ufak göründükleri dikkati çekiyor (Joseph Losey, *Eva/Aldatan Kadın*, 1962, İngiltere)

Alıcı Açısından Özel Biçimleri: Açı - Karşı Açı

Dikkat edilirse yukarıda sözü edilen bütün alıcı açıları, alıcının yatay ekseni üzerinde başka başka durumlara yerleştirilmesinden ortaya çıkmaktadır. Oysa yatay eksende herhangi bir değişiklik olmadan da alıcının değişik açılarda çalıştırılması eldedir. Diyelim ki alıcımızın merceğini belli bir noktaya yönelttik ve bir çekimi gerçekleştirdik. Sonra merceği ilk durumla tam 180^{o}'lik bir açı oluşturacak biçimde dikey ekseni üzerinde çevirdik, ikinci bir çekimi gerçekleştirdik. Böylelikle iki çekim arasında açı - karşı açı denilen özel bir durum ortaya çıkar. Burada birbirinin taban tabana tersi iki yöne bakış söz konusudur ve açı

değişikliği birbirini izleyen iki çekim arasında ortaya çıkmış demektir (ve çekimler birbirinden ayrı gerçekleştirildiği için de, gerçekte alıcının mutlaka 180°'lik bir dönüş yapması zorunlu değildir, önemli olan, birbirini izleyen çekimlerin bu duyguyu vermesidir). Açı - karşı açı, en çok, karşı karşıya durup konuşan iki kişiyi sırayla göstermek gerektiğinde kullanılır; yani birinci kişiyi önden gösteren çekimi, onun karşısındakini önden gösteren çekim izler, sonra yeniden birinci kişiye dönülür... Açı - karşı açı, genellikle alıcının olağan açıda çalıştırılmasıyla sağlanır ama öbür açılarla da gerçekleştirilebilir. Örneğin pencereden bakan birinin sokaktan geçen bir tanıdığıyla konuştuğunu düşünelim. Sırayla, alttan görüşle pencereden bakan kimsenin önden çekimi, sonra üstten görüşle sokaktakinin önden çekimi de yine bir açı - karşı açı oluşturur.

Açı - karşı açı yalnız karşılıklı konuşmakta olan iki kişiyi değil, aynı uzam parçasının birbiriyle karşı karşıya bulunan iki yönünü göstermekte de kullanılır.

Açı - karşı açının, yukarıda gördüğümüz alıcı açılarından değişik olan yönü nedir? Olağan görüş, yeni bir bakış açısı getirmiyordu. Üstten ve altlan görüş ise bakış açısını çerçevenin orta çizgisinin aşağısına ya da yukarısına yerleştiriyordu ve bunu tek bir çekimde verebiliyordu. Açı - karşı açıda ise bakış açısı, konuşan kimselere göre değişir ve en azından iki çekimle ortaya çıkar. Üstelik bu iki çekimden önce, bu iki çekimde yer alan varlıkların, kişilerin ya da uzam parçasının birbirlerine göre durumlarını izleyiciye verebilmek için üçüncü bir çekime de gerek vardır. Açı - karşı açının anlatımdaki rolü, karşı karşıya getirme, birbiriyle çarpıştırma, tepki yansıtmadır; işlevi ise hem duygusal, hem ruhsal, hem anlatımsal, hem de dramatiktir.

Uç Çekimi

Açı - karşı açının biraz değişik bir biçimi de vardır; yine yukarıdaki örneğimize dönelim: Alıcımız, karşı karşıya konuşan iki kişiyi tek tek, sırayla gösteriyordu. Alıcımızı böyle değil de, birincinin omzundan ya da sırtından ikinciyi, sonra ikincinin om-



R. 11 ve 12. Açı - Karşı Açının Özel Biçimi: Uç Çekimi. Anna (Monica Vitti) ile Sandro'nun (Gabriele Ferzetti) gün doğarken ilk karşılaşmaları. Bu uç çekiminde iki kişi arasındaki ilişki, karşılıklı duygu ve tepkiler dolaysız olarak yansıtılıyor (Michelangelo Antonioni, *L'Avventura/Macera*, 1960, Italya)

zundan ya da sırtından birinciyi çerçeveleyecek biçimde hafifçe yana alarak kullanalım. Bu durumda uç çekimi denilen durum ortaya çıkar: A'nın ucundan B, B'nin ucundan A görünür. Açı.-karşı açı ile uç çekimi arasında temel ayrılık şuradadır: Birincisinde kişilerin her biri ayrı ayrı görüntülerde sunulur; bu çekimler ayrı ayrı zamanlarda, ayrı ayrı yerlerde de alınmış olabilir ve bu iki kişinin mutlaka karşı karşıya bulunması da gerekli değildir; ancak çekimlerin birbirini izlemesiyle bu iki kişi arasında bir ilişki kurulabilir. Bu ilişkiyi kurabilmek için de, açı - karşı açı çekiminden önce iki kişiyi karşı karşıya gösteren bir çekim kullanmak zorunluluğu vardır. Uç çekimindeyse böyle bir zorunluluk yoktur; iki kişinin karşı karşıya bulundukları zaten aynı görüntü içinde yer almalarından kolaylıkla anlaşılabilir. Bundan başka, uç çekimi, iki kişiyi doğal çevrelerinde bir bölünme olmaksızın yansıtır, görüntünün gerçekçiliğini artırır. Konuşma yönünden ele alındığında, ikisi arasında herhangi bir ayrılık yoktur. Gerek açı - karşı açı, gerekse uç çekimi, konuşma yönünden şu iki yolda da kullanılabilir: Ya görüntülükte gördüğümüz kimse konuşuyordur, bu durumda sinemacı dikkati konuşan kimseye ve onun konuşma tarzına çevirmiştir ya da görüntülükte yüzünü gördüğümüz kimse, karşısındakinin konuşmasını dinliyordur, bu durumda sinemacı, dikkati, söylenen şeye ve bunun uyandıracağı tepkiye yöneltmiştir.

Eğik Çerçeveleme

Başka bir özel açı çeşidi, alıcının optik eksen çevresinde sağa ya da sola az ya da çok eğilmesiyle ortaya çıkar; buna *eğik çerçeveleme* denir. Olağan olarak çerçevenin düşey kenarlarına, düşey güçlü çizgilerine koşut bulunan varlıklar, çizgiler, bu durumda, alıcının eğildiği yönün ters yönünde sağa ya da sola eğik olarak görünürler; bu eğiklik arttığı oranda varlıklar ve çizgiler de çerçevenin düşey çizgilerinden uzaklaşıp köşegenlerine koşut duruma yaklaşırlar. Eğik çerçeveleme öznel kullanışta, filmin kişilerinden birinin görüşünü yansıtabilir. Örneğin yanlamasına uzanmış bir kişinin görüş açısından bir yerin nasıl göründüğü eğik

çerçevelemeyle verilebilir. Ancak eğik çerçeveleme en çok duygusal ya da dramatik erekle kullanılır. Bu durumda, eğik çerçeveleme ister öznel ister nesnel görüş açısından kullanılmış olsun, bir dengesizliği, ruhsal bir bunalımı, sarsıntıyı yansıtır.



R. 13. Eğik Çerçeveleme. "Trendeki yabancı"nın olup bitmisiyle bir cinayet sözleşmesine sürüklenen delikanlının (Farley Granger) geçirdiği şoku, ruhsal sarsıntıyı yönetmen eğik çerçevelemeyle değerlendiriyor (Alfred Hitchcock, *Strangers on a Train/Trendeki Yabancı*, 1951, ABD)

Eğik çerçevelemenin en aşırı biçimi, merceğin optik ekseninin, olağan durumdakinin 180° karşısına gelecek biçimde kendi çevresinde döndürülebilmesidir. Bu durumda alıcı baş aşağı duruma geçer ve alıcının bu yolda çalıştırılmasından baş aşağı çekim elde edilir. Baş aşağı çekimde her şey tepe üstü gelmiş olarak görünür.

V. ÇEKİM ÖLÇEĞİ

Çekim Ölçeği

Sinemacı görüntü çerçevesine girecek olan varlıkları, görünçlüğü düzenlerken ağırlığı bunlardan biri ya da ikisi üzerine toplar. Görüntüde belki çok şey yer alır ama, sinemacının asıl göstermek istediği, üzerinde durduğu temel bir varlık, nesne, görünçlük vardır. Buna kısaca konu diyelim. Görüntü çerçevesinde bu konunun tuttuğu yer her vakit aynı büyüklükte değildir. Aynı konu, çerçeve içinde, dolayısıyla görüntülükte daha yakından ya da daha uzaktan görülebilir. Konunun çerçeveye oranla kapladığı bu yerin değişmesi çeşitli büyüklükte çekimlere yol açar; değişik boydaki bu çekimler dizisine *çekim ölçeği* adı verilir.

Konunun, çerçeve içindeki boyunun değişmesi iki nedenden ileri gelir: Ya alıcımız ile konu arasındaki uzaklıktan ya da kullanılan mercekten. Birinci durumda, alıcı konuya ne denli yakınsa konu çerçeve içinde o denli büyük yer kaplar; alıcı konudan ne denli uzaklaşmışsa konunun kapladığı yer o denli küçülür. İkinci durumda, alıcı yerinden hiç ayrılmamış olabilir, ama kullanılan merceğin odak uzunluğu değiştirildiği için aynı konuyu daha yakından ya da daha uzaktan görürüz. Fakat merceğin odak uzunluğu değiştirilince doğal görünge de bozulacağı için, bu ancak belli durumlarda başvurulan bir yoldur.

Çekim Çeşitleri

Alıcı ile konu arasındaki uzaklık istenildiği gibi değiştirilebileceğinden, alıcı uzam içinde çeşitli noktalara yerleştirilebileceğinden ya da varlıklar alıcıya istenildiği uzaklıkta yer alabileceğinden, çekimlerin çeşitleri de bir bakıma sayısızdır. Birbirine yakın iki çekim arasında kesin bir sınır çizmek, filanca çekim şu sınırda biter, falanca çekim şuradan başlar demek olanaksızdır. Çeşitli ülkelerde, hatta aynı ülkenin sinemacılarında bu alanda bir birlik yoktur. Bundan dolayı da çekimlerin çeşitleri, bunların sınırlandırılması, adlandırılması konusunda bir kargaşalığa rastlanır. Fakat belli başlı çekimleri, alıcının konuya en yakın durumundan en uzak durumuna doğru şöylece sıralayabiliriz: baş çekimi, omuz çekimi, göğüs çekimi, bel çekimi, diz çekimi, boy çekimi, genel çekim, toplu çekim, uzak çekim.

Filmlerde görüntü içinde en çok yer alan, özellikle bütün filmlerin ağırlık noktasını oluşturan varlık insan olduğundan, çeşitli çekimlerin sınırlarının belirlenmesinde de insan vücudu birim olarak alınır. Örneğin, görüntü çerçevesi insanın yalnız başıyla doluyorsa, bu durumda ortaya çıkan çekime *baş çekimi* denir. Alıcımızı biraz daha uzaklaştıralım; bu durumda çerçevenin içine başla birlikte omuzlar da girer, dolayısıyla omuz çekimi elde edilmiş olur. Alıcımızı uzaklaştırmayı sürdürelim. Üçüncü sınır olarak göğüs gelir; çerçevede insanın göğsünden yukarısı yer alır, büst biçiminde görünür, buna da göğüs çeki-

mi adı verilir. Bütün bu çekimlerde izleyicinin dikkatini ilk ağızda ve en çok çeken, görüntünün ağırlık noktasını oluşturan insan yüzü olduğundan, bu üç çekimi yüzle ilgili çekimler olarak bir kümede toplayabiliriz.

Alıcımız biraz daha uzaklaşırsa, insanın belden yukarısını çerçeveye alan bel çekimini elde ederiz. Bundan sonraki iki çekim, dizden yukarısı veren diz çekimi ile ayaklardan yukarısını veren boy çekimidir. Boy çekiminde insanın bütün vücudu artık boylu boyunca çerçeveye yerleşmiştir. Bu üç çekim çeşidinde ağırlık noktası yüzden bütün vücuda doğru kaydığından bunları da vücutla ilgili çekimler olarak kümelendirebiliriz.

Alıcımızı boy çekiminden de uzaklaştırırsak, temel konumuz olan insanı yavaş yavaş kendi çevresi içinde birtakım uzaklıklara yerleştirmiş oluruz. Örneğin boy çekiminden sonraki ilk sınır, insanı genişçe bir bezem içinde gösteren genel çekim olur. Alıcı bu sınırdan da uzaklaşırsa, insan gitgide küçülür, yiter, ağırlık noktası bezeme kayar ve bir yerin topluca görünüşünü veren toplu çekim ortaya çıkar. Nihayet uzak çekim, bir yerin çok uzaktan ya da çok yüksekten görünüşünü yansıtan çekimdir. Bu üç çekimde artık ağırlık noktası tümüyle insan ile çevresine, daha sonra da gittikçe bezeme (dekora), doğal çevreye, uzama kayar. Bunları da bezem/çevre/uzamla ilgili çekimler olarak kümelendirebiliriz.

Ancak, çekimlerin adlandırılmasında dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta vardır: Bu çekimler insan vücudu birim olarak sınırlandırılmalarına, adlandırılmalarına karşın, başka varlıkların, nesnelerin, uzam parçalarının görüntü çerçevesinde tuttukları yeri belirtmekte de kullanılabilir. Bu durumda, canlı cansız varlıkların, nesnelerin, uzam parçasının ne kadar yer tuttuğu, aynı görünçlükte insan olsaydı ne kadar tutacağına göre oranlanır ve ona göre yukarıdaki çekimlerden birinin adı verilir. Buna göre, örneğin, bir iskemlenin, bir atın, bir ağacın, bir havuzun... baş, diz, boy, genel çekimlerinden de söz açılabilir.

Öte yandan iki komşu çekim arasını, 'yarı' sözcüğünü katarak belirtebiliriz: Yarı boy çekimi, yarı genel çekim vb.



R. 14. Çekim Ölçeği. Bu resimde sayılanmış çerçevelerin her biri başlıca çekim boylarını göstermektedir. Ancak büyük ya[illegible] her çerçeveyi, bütün görüntülüğü kapsamış olarak düşünmek gerekir (yani bir elin, bir çantanın tm görüntülüğü kapsaması biçiminde): 1. Baş çekimi. 2. Omuz çekimi. 3. Göğüs çekimi. 4. Bel Çekimi. 5. Diz Çekimi. 6. Boy Çekimi. 7. Resmin tamamı[illegible]dır. (A) ile gösterilen el ile çanta ayrıntı çekimleridir (Laurence Olivier, *The Prince and the ShowgirlUyuyan Prens*, 1957, ABD. Marilyn Monroe, Jeremy Spencer)

Ayrıntı Çekimi

Yukarıdaki çekim çeşitlerine, özel bir çekim çeşidi olan ayrıntı çekimini de katmak gerekir. Ayrıntı çekimi, alıcının konuya en yakın durumunda elde edilmiş çekimdir. Bu durumda konunun ancak ufacık bir bölümü bütün çerçeveyi doldurabilecek büyüklükte görünür. Örneğin insanlarda göz, kulak, burun, parmak, el gibi organların bütün çerçeveyi kaplaması; ufacık bir böceğin, küçük bir nesnenin çerçeveyi doldurması ya da bir mektuptan, bir gazete başlığından alınan parçanın yansıtılması da bir ayrıntı çekimidir.

Çekim Ölçeğinin Önemi

Yukarıda gördüğümüz bütün çekim çeşitleri hemen hemen bütün yoğrumsal (plastik) sanatlarda kullanılmıştır. Ne var ki, yoğrumsal sanatlar bu çeşitli çekimleri ancak tek tek ve duruk olarak kullanabilir. Sinemadaysa çeşitli çekimleri birbiri ardından



R. 15. Uzak Çekim. Ford'un klasikleşmiş kovboy filmi *Cehennemden Dönüş*'teki bu görüntü uzak çekimin güzel bir örneğini veriyor: Tehlikeli bir yolculuğu sürdüren yolcu/posta arabası, arabayı korumakla görevli küçük süvari birliği, Monument Valley'in uçsuz bucaksız ovasında sivrilen kayalar arasında sanki yitip gitmiş gibiler... Süvari birliğinin ayrılışından sonra da Kızılderililerin saldırısına uğrayacaktır (John Ford, *Stagecoach/Cehennemden Dönüş*, 1939, ABD)

baş döndürücü bir hızla kullanmak olanağı bulunduğu gibi, tek bir çekim de, içindeki varlıkların, kişilerin yer değiştirmesinden ya da alıcının deviniminden dolayı sürekli olarak değişebilir. Bundan dolayı çekimler sinemada son derece devingen bir nitelik taşır. Çekim ölçeği, sinemacı için, aşağı yukarı, bestecinin kullandığı dizinin (gam) karşılığıdır, bu dizi denli geniş kullanma olanakları vardır. Konuya istenilen uzaklıktan bakmak, bu uzaklığı istenildiği vakit değiştirmek, sinemanın anlatım gücünü alabildiğine artıran bir özelliktir. Sinemayı, tiyatrodaki gibi izleyicinin görünçlüğü değişmeyen bir uzaklıktan izlemek zorunda bırakan sınırlılığından kurtaran da bu özelliktir.

Çeşitli Çekimlerin Başlıca Özellikleri

Sinemacı çerçevelemeye başvurarak, seçtiği konuyu çerçeve yüzeyine belli bir anlayışla yerleştiriyordu; görüntü düzenlemesine başvurarak bu yerleştirmeyi derinlemesine de gerçekleştiriyordu; belli bir görüş noktası seçerek onun altına iniyor ya da üstüne çıkıyordu; belli bir alıcı açısı seçerek konuyu alttan ya da üstten görüyordu. Çekim ölçeği ise sinemacının bu yolda seçtiği, düzenlediği, yerleştirdiği, belli bir noktadan ya da açıdan gördüğü konuya yakından ya da uzaktan bakmasını sağlar. Konuya yakından da uzaktan da bakmaya yol açan nedir? Bunu, konunun önemi belirler. Yönetmen hangi konuyu öne alacaksa, hangisi üzerinde durmak istiyorsa, izleyicinin dikkatini hangi konunun hangi bölümüne çekecekse, onu öbürlerinden öne geçirir.

- Yüzle ilgili çekimler: Yüzle ilgili çekimleri ele alalım. Sinemacı bu çekimleri insanlara uyguladığında, ağırlık noktasını onların yüzlerine, dolayısıyla düşüncelerine, iç dünyalarına aktarmış olmaktadır; ruhsal bir çözümlemeye girişmiş demektir. Nitekim baş çekimi, bir insanın düşünce ve duygularını aktaracak biçimde bütün yüzün izleyiciye yansıtılmasını sağlar. Omuz ve göğüs çekimlerinde de, görüntüde tek kişi varsa, yine bunun duygu ve düşünceleri, iç dünyası izleyiciye yansıtılmaya çalışılmış olur. Buna karşılık omuzdan göğüs çekimine doğru gidildikçe baş çekiminde-

ki yoğunluk gittikçe azalır. Kimileyin omuz ve göğüs çekimlerinde iki üç kişi yer alır; o vakit bunların duygusal yönden karşılıklı durumları, tutumları, tepkileri yansıtılır; kişiler arasındaki yakın ilişkiler verilir. Bu çekimlerde yer alan, insan değil de canlı cansız öbür varlıklar ya da uzam parçasıysa, görüntüde büyük bir yer kapladıklarından üzerine basa basa durulmuş, izleyicinin dikkati ısrarla bunlara çevrilmiş olur. Olağan ya da dalgın bir bakışın ayırt edemeyeceği bir nokta, kaçınılmaz biçimde izleyicinin görüşüne bu çekimlerle ulaştırılır.

- Vücutla ilgili çekimler: Vücutla ilgili çekimleri gözden geçirelim. Bu çekimlerde belden boya dek insan vücudu çerçeveye girer; düşünce ve duygular yine yer almakla birlikte, artık davranışlar ve devinimler önem kazanır; insanın iç dünyasının tek başına ele alınması yerine bu iç dünya ile dış dünya arasındaki ilişki öne geçer; insanın kendi yakın çevresi, bu çevreyle ilişkisi ağırlık kazanır. Ruhsal ağırlık noktası olguya doğru yer değiştirmiştir; dolayısıyla ruhsal çözümlemenin yerini daha çok, dramatik öğe almıştır, öyleyse sinemacı, kişilerin davranışlarını, yakın çevreyle ya da bu yakın çevre içindeki öbür kişilerle ilişkilerini, yakın çevrenin ve insanların durumuna karşı tepkilerini, bu yakın çevre içindeki olguyu, dramatik gelişimi yansıtacağı vakit bel, diz, boy çekimlerini yeğler.
- Bezem/çevre/uzamla ilgili çekimler: Boy çekiminin sınırıyla birlikte vücutla ilgili çekimlerden ayrılıp bezemle ilgili çekimlere yöneliriz. Bir bakıma boy çekimi, bu iki çekim kümesinin sınırında yer alır; bir ayağı vücutla bir ayağı bezemle ilgili çekimlerdedir. Gerçekten de boy çekimi ile onu izleyen genel çekim, az ya da çok geniş bir bezem içinde tek insanı ya da insanları kapsar. Bu çekimlerde insan, doğal ve toplumsal çevresi içinde görünür; insanın dış dünyayla, doğayla, çevresiyle, öbür insanlarla ilişkileri ön sıraya geçer. Ağırlık noktası da yavaş yavaş bezeme (çevre, doğa, uzama) ve olgulara kayar. Ruhsal çözümleme artık çok gerilerde kalmış, dramatik erek öne çıkmıştır. Bezem, doğa ve çevre-

nin önem kazanmasından dolayı, kimi zaman dramatik ereğin yanında betimleyici (tasvirci) erek de kendini belli eder. Öyleyse, sinemacı, insanın doğal ve toplumsal yakın çevresiyle ilişkilerini vermek, bu çevredeki olguyu anlatmak, bu çevreyi betimlemek istediğinde boy çekimine, daha çok da genel çekime başvurur. Genel çekim en çok kullanılan çekimlerden biridir; çünkü, aşağı yukarı, günlük yaşayışımızdaki olağan görüş alanı da budur.

Bezemle ilgili çekimlerden geri kalan öbür ikisinde (toplu ve uzak çekim) artık ağırlık noktası tümüyle bezem üzerine kaymıştır. Ancak, toplu çekimin bir başka özelliği de vardır. Toplu çekim ya insanın yer almadığı bir uzam parçasını verir ya da bezemin bir öğesi olarak insanı gösterir. Ancak bu ikinci durumda insan, çok geniş bir uzam parçası içinde ufacık bir nokta gibi görünür ve bu görünüşle de insanın yalnızlığı, güçsüzlüğü, yitikliği çok etkili bir yolda yansır. Bundan dolayı, çok kez betimleyici olan toplu çekim kimi zaman dramatik, zaman zaman da ruhsal nitelik kazanabilir. Uzak çekimdeyse bütünüyle insansız bezemle karşılaşırız (insan varsa bile bunlar gözle seçilemeyecek denli ufaktır). Bir kentin, bir adanın uçaktan alınmış görüntüsü, yüksekçe bir tepeden bir yerin görünüşü uzak çekime örnektir. Uzak çekim tümüyle betimleyici bir erekle kullanılır. Uzak ve toplu çekimler, genellikle, olgunun içinde geçtiği çevrenin anlatılmasında, tanıtılmasında kullanılır. Genellikle bu çekimler, aynı yerin daha yakından alınmış çekimlerine bir giriş, bir başlangıç niteliğini taşır ve daha yakından alınan bu görüntülerin, hangi geniş bezemin parçası olduğunu belirtir.

- Ayrıntı çekimi: Ayrıntı çekiminin kullanılış yeri daha değişiktir. Bu çekim kimi zaman insanda gözün, ağzın, ellerin ufak bir kıpırdanışını yansıtarak insanın iç dünyasını, duygu ve düşüncelerini, tepkilerini açığa vurabilir (ruhsal); kimileyin yaralanmış, devinimsiz bir örgeni göstererek bir olguyu anlatabilir, dramatik bir nitelik kazanabilir; kimileyin de olguda önemli bir yer tutan ufacık bir varlığı,

eşyayı göstererek yine dramatik bir nitelik kazanabilir ya da bir metni aktararak hem açıklayıcı, hem de çarpıcı bir rol oynayabilir.

Çekimler Kullanılırken Dikkat Edilecek Noktalar

Çekimlerin değişik özellikleriyle ilgili bu açıklamalardan anlaşılabileceği gibi, her çekimin belli bir anlatım özelliği, belli bir kullanılış yeri vardır. Sinemacı herhangi bir varlığı, kişiyi, durumu, davranışı, olguyu, duyguyu; kişiyle doğal ve toplumsal çevresi arasındaki ilişkiyi; çevrenin özelliklerini anlatmada en uygun çekimi seçmeye çalışır. Öyleyse çekimler hiçbir vakit gelişigüzel seçilmez; ancak anlatımın gereklerine uyacak biçimde seçilir ve kullanılır. Öte yandan herhangi bir filmde şu ya da bu çekimin öbürlerine göre daha çok kullanılması, konuya, filmin türüne, yönetmenin, oyuncunun deyişine göre de değişebilir. Örneğin belgesel filmlerde, yarı belgesel filmlerde, toplumsal konulu filmlerde insanla çevresi arasındaki ilişki daha ağır bastığından bunu en iyi yansıtacak toplu çekim, genel çekim ve boy çekiminin daha çok kullanılması kaçınılmaz bir zorunluluktur. Ruhsal bir dramda, ruhsal çözümlemelere çok yer veren filmlerdeyse bel, göğüs, omuz ve baş çekimleri daha çok yer tutar.

Bir çekimin boyu ile o çekimin içeriği arasında sıkı bir bağ vardır. Çekimin anlatmak istediği şey ne denli özlüyse, ne denli yoğunluk taşıyorsa, genellikle çerçeve içinde bu yükü taşıyan varlık, kişi, olguyu belirtmek için yakın çekimler kullanılır. Dramatik yoğunluk azaldıkça, içeriğin fazla önem taşımadığı vakitler (ki dramatik yapı içinde bunlar gerilimin, geciktirimin azaldığı, ortadan kalktığı rahatlatıcı, dingin anlardır) uzun çekimlere geçilir.

Bunun gibi, çekimlerin boyları ile bu çekimlerin görüntülük üzerinde görünme süreleri, yani çekimlerin uzunlukları arasında da sıkı bir bağ vardır. Bu, iki nedenden ileri gelir. Birinci neden, alıcının konuya yaklaştığı vakit elde edilen çekimlerde çerçeve içine daha az varlığın girmesi, daha küçük bir uzam parçasının yer almasıdır. Bunun tersine alıcı konudan uzaklaştıkça çerçeve içine daha çok varlık girer, daha büyük uzam parçası boy göste-

rir. Dolayısıyla, birinci durumda izleyici, çerçeve içinde yer alan şeyi daha kısa sürede kavrar; ikinci durumdaysa bunları kavraması daha uzun süreye gereksinim gösterir. İkinci neden, yine birinci nedene bağlıdır: Daha kısa zamanda kavranabilen yakın çekimlerin gerektiğinden uzun sürdüğünü varsayalım: Bu durum izleyicide sıkıcı bir etki yaratacaktır. Daha uzun zamanda kavranabilecek çekimlerin gerektiğinden kısa sürdüğünü varsayalım: Bu durumda izleyici görüntüyü tümüyle kavrayamadığından bir eksiklik duygusuna kapılacaktır. Öyleyse çekim ölçeğindeki her çekim; yakınlık uzaklık, içinde taşıdığı gerecin azlığı çokluğu, bu gerecin kavranışındaki güçlük ve kolaylık yönlerinden görüntülük üzerinde değişik sürelerde yer alır.

VI. DEVİNİM

Sinemada Devinim

Şimdiye dek görüntümüzü hep devinimsiz, cansız, duruk bir resim olarak ele aldık, öyle inceledik. Bir filmde böyle devinimsiz, duruk görüntüler olmakla birlikte, hemen hemen tümüne yakın bölümünün devinimli olduğunu biliyoruz. Üstelik karşımıza bir fotoğraf resmi gibi çıkan 'dondurulmuş görüntü'nün bile yine devinimli resimlerle sağlandığını belirtmiştik. Sinemanın en önemli niteliğinin devinimi saptamak ve vermek olduğunu, hatta bu yüzden çeşitli dillerde sinemanın, 'devinimi yazan' anlamına gelen terimlerle adlandırıldığını kitabımızın daha başında görmüştük. Buna göre devinim sinemada en önemli yeri, başköşeyi tutmaktadır. Ne var ki sinemadaki bu devinim yahn bir devinim

değildir; çapraşık, karmaşık bir özelliği vardır. Bunun nedeni de sinemada bir değil birkaç çeşit devinim bulunması, bu devinimlerin çeşitli kaynaklardan doğmasıdır.

Sinemada, cansız resimleri birbiri ardından sıralayarak devinimin bireşimini yapan, resimleri canlandırıp devinimlendiren gösstericinin çalışmasını, bu çeşit devinimi bir yana bırakırsak, devinimin başlıca şu üç kaynaktan doğduğunu görürüz:

- Varlıkların yer değiştirmesi,
- Alıcının yer değiştirmesi, kendi eksenleri çevresinde oynatılması,
- Çekimlerin sıralanışı (kurgu).

Bunlardan ilk ikisini şimdi inceleyeceğiz. Çekimlerin sıralanışından doğan devinim, sinema dilinin ve sanatının en önemli öğesi olan kurguyu oluşturduğundan, devinimin bu çeşidini ileride kurguyla birlikte ele alacağız.

A. VARLIKLARIN DEVİNİMİ

Varlıkların Deviniminin Sinemadaki Özellikleri

Alıcımızı belli bir noktaya yerleştirelim ve hiç kımıldatmadan çalıştıralım. Alıcımızın merceği bu belirli noktadan, görüş alanına giren görünçlüğü değişmez bir açıdan ve görüş noktasından saptar; görüntü çerçevesi hiç oynamaz. Alıcının görüş alanı içinde yalnız cansız, devinimsiz varlıklar varsa, saptayacağı görüntüler devinimsiz, duruktur. Ama bu görüş alanında birtakım canlı varlıklar yer değiştiriyorsa, cansız varlıklar çeşitli etkenlerle kıpırdıyor, oradan oraya sürükleniyorsa, görüntü çerçevesinde bir devinim oluşur. Bu devinim, yalnız sinemaya özgü bir devinim değildir; örneğin tiyatroda, dansta da bu çeşit devinim vardır. Bu, varlıkların, nesnelerin doğal devinimidir. Ne var ki sinemacı, bu doğal devinimi bile, sinemanın özelliklerinden yararlanarak değişik görünüşlere sokabilir.

Sinema görüntüsünü göz önüne getirelim: Siyah-beyaz filmde, görüntülükte siyahtan beyaza dek çeşitli gri tonlarına göre biçim-

lenmiş bir görüntü yer alır. Dikkati, karanlık bir salonda, görüntü çerçevesinin sınırladığı bu dar alana toplanan izleyici, çerçevedeki en ufak bir kıpırdanışı bile ayırt edebilir. Sinemacı, bu çerçeve içinde varlıkları büyüklük-küçüklüklerine, yavaşlık-hızlılıklarına, tek ya da birkaç ya da birçok oluşlarına, aynı yönde ya da ters yönde yol alışlarına, az ya da çok aydınlatılmalarına, diple ya da görüntü çerçevesinin kenarlarıyla ilişkilerine göre çok değişik yollarda düzenleyerek; devinimin yönünü, biçimini seçerek değişik sonuçlar elde edebilir. Çünkü bunları her birinin izleyicide uyandıracağı etkiler başka başkadır.

Örneğin, varlıkların büyüklük-küçüklük durumunu ele alalım: Ufak varlıkların devinimi, bu devinim yavaş da olsa, büyük varlıklara oranla daha hızlı görünür, bir hızlılık duygusuna yol açar. Büyük varlıkların devinimi ezici, yıkıcı, umutsuzluk verici, karşı konulmazlığı yansıtan bir duygu uyandırır. Ufak bir topun yuvarlanışıyla bir çığın ya da kocaman bir kayanın yuvarlanışının uyandıracağı duygular aynı değildir.

Varlıkların boyları aynı kalsın, buna karşılık hızı azalıp çoğalsın. Örneğin ufak bir topun hızını çoğaltalım: Ufak olduğu için zaten hız duygusunu artıran top, bu durumda izleyicide daha büyük bir hız duygusuna yol açacaktır. Bunun tam tersine bu ufak topun çok yavaş yol aldığını düşünelim: Olağan durumdakinden daha ağır olan bu gidiş seyircide bir bekleyiş, bir sabırsızlık duygusu uyandıracaktır. Aynı hız değişmesini kocaman kütlelere uygulayalım: İri kayaların ağır ağır yuvarlanışları, önüne geleni silip süpüren korkunç bir gücün önüne geçilmezliği duygusuna yol açacaktır. Bu kütlelerin hızını çoğaltalım: Bu kez, korkunç bir gücün önünden kaçılmazlığını yansıtacaktır.

Devinimli varlıkların tek, birkaç ya da birçok oluşlarının uyandıracağı duygular da başka başkadır. Yukarıdaki kaya örneğini ele alırsak, bir tek kayanın yuvarlanışı ile birkaç kayanın ya da birçok kaya parçasının yuvarlanışının izleyicide uyandıracağı etkiler başka olur, bu duygular gittikçe yoğunlaşır. Öte yandan bu varlıkların birden fazla oluşları durumunda, bir de bunların devinimleri arasındaki ilişkinin yol açacağı etkilerle karşılaşırız; örneğin iki varlığın aynı yönde aynı hızla yol alması düzenlilik

duygusu uyandırır. Karşıt yönde iki varlığın devinimi hız duygusunu, çatışma duygusunu uyandırır.

Varlıklar hiç değişmeyip devinimin yönü değiştiği takdirde, değişik sonuçlar ortaya çıkabilir. Aynı varlığın, çerçeve içinde dipten öne, önden dibe ya da yanlara doğru deviniminin doğuracağı etkiler aynı değildir. Bu devinimler yaklaşma, uzaklaşma, büyüme, küçülme, yitme, geçip gitme gibi değişik sonuçlara yol açabilir.

Değişik duygular yaratmakta devinimin biçimi de önem taşır: Varlık, aynı devinimi yineleyip duruyorsa bir tekdüzelik (monotonluk) duygusu uyandırır. Varlığın devinimi biçim değiştirir, buna bir de hızdaki değişmeler katılırsa, ortaya değişik tartımda, değişik dizemde devinimler çıkar.

Aydınlatma ile varlığın devinimi arasında da sıkı bir bağ vardır. Aydınlık bir dip önünde, hele kalabalık bir görünçlükte ufak bir varlığın devinimi pek göze çarpmaz. Ama aynı varlık, karanlık bir dip önünde, birçok başka varlık arasında yer aldığı vakit bile, iyi aydınlatılmışsa, hemen dikkati çeker. Nitekim çevren çizgisi üzerinde devinen gölgeresimleri (siluetleri) hemen ayırt edebiliriz.

Dibin yalnız aydınlık ya da karanlık oluşu değil, aynı zamanda biçimi de, önünde bulunan varlığın devinimini değerlendirmede önemli bir etkendir. En yalın örnek olarak, bir kimsenin yürüyüşünü ele alalım: Bu kimse bomboş bir dip önünde yürüdüğünde, kendisini olağan hızıyla görürüz, hatta bu hızı tam anlamıyla değerlendiremeyiz. Ama aynı kimse, parmaklıklı bir dip önünden aynı hızla geçerse, bu yürüyüş, olduğundan da hızlı görünür.

Yavaşlatılmış ve Hızlandırılmış Devinim, Tersine Devinim

Mercek gibi, alıcının işlemesini sağlayan düzenek de, sinemacının kimi film hileleri gerçekleştirmesini sağlar; bu da sinemacıya devinimi olduğundan değişik göstermek olanağını verir. Örneğin sinemacı, doğadaki devinimi olduğundan daha yavaş ya da daha hızlı gösterebilir. Bunun en aşırı kullanılışlarına bilimsel

filmlerde, işleyim (endüstri) filmlerinde rastlanır: Gözle görülemeyecek denli hızlı devinim bu sayede izlenebilir ya da çok uzun sürede gerçekleşen çok yavaş devinimler çok kısa bir süreye sığdırılabilir. Ama sinemacı yavaşlatılmış ve *hızlandırılmış devinimi dramatik, öykülü filmlerde de kullanabilir. *Yavaşlatılmış devinimin aşırı olmayan kullanılışında, varlıklar yumuşak, neredeyse boşlukta yüzüyormuş gibi bir nitelik kazanırlar; örneğin, devinimlerin böylesine gerçek dışı bir görünüşe büründüğü düş görünçlükleri ancak yavaşlatılmış devinimle gerçekleştirilebilir.

Sinemacı, izleyicinin dikkatine sunmak istediği varlıkları nasıl yakın çekimlerle bütün görüntülüğü kaplayacak biçimde ortaya koyuyorsa, doğal hızıyla izleyicinin gözünden kaçabilecek devinimleri de üzerine basarak verebilmek için yavaşlatılmış devinime başvurabilir; örneğin yağmurun, karın yağışı yavaşlatılmış devinimle daha rahat izlenebilir, daha etkili olabilir; çok yüksekten düşen bir varlığın devinimi de yine yavaşlatılmış devinimle değerlendirilebilir.

Hızlandırılmış devinimin de özellikle güldürü filmlerinde büyük bir kullanış alanı vardır. Güldürülerdeki baş döndürücü tartım oyuncuların, varlıkların hızlı devinimlerinden çok, bunun hızlandırılmış devinimle saptanmasından doğar. Hızlandırılmış devinim, doğal olarak gerçekleştirilemeyecek devinimlerin sağlanmasında da kullanılır. Güldürü filmlerinde bir taşıtın yoğun trafiğin arasından kıl payı sıyrılarak korkunç bir hızla yol almasını ancak hızlandırılmış devinim verebilir. Filmlerdeki trafik kazalarının çoğu da yine bu işlemle gerçekleştirilir.

Alıcının bir özelliği de, doğadaki devinimi tersyüz edebilmesidir. Böylelikle, doğadaki düz devinimler *tersine devinim biçimine dönüştürülebilir. Yavaşlatılmış ve hızlandırılmış devinim gibi tersine devinim de bir yandan film hilelerinde, bir yandan da doğal olarak gerçekleştirilmesi güç durumları verebilmekte kullanılır: Yıkılan bir evin eski durumuna dönmesi, tramplenden suya atlayan kimsenin sudan çıkıp yine tramplene konması... gibi. Trafik kazalarını gösteren görünçlüklerde; bir bıçağın, okun, mızrağın saplanmasını veren görünçlüklerde de tersine devinim sinemacıya büyük kolaylıklar sağlar.

Alıcının Devinimleri

Buraya dek alıcıyı *çevirim sırasında hep devinimsiz, hep olduğu yerde çalıştırılırken gördük; alıcı ile konu arasındaki uzaklığın, alıcı açısının, görüş noktasının çevirim sırasında hiç değiştirilmediğini varsaydık. Alıcı bu yolda çalıştırıldığında duruk çekimler elde edildiğini belirttik. Böyle duruk çekimlerde devinim varsa, bunun da yukarıda değinilen varlıkların devinimi olduğunu açıkladık (çekim değişmesinden oluşan devinimi kurguda göreceğiz). Varlıkların deviniminin sinemaya özgü olmadığını görmüştük.

Sinemanın en büyük özelliği, varlıkların devinimini saptayıp bize yeniden verebilmesi olduğu halde, sinemanın canlılığı, iç devingenliği bu çeşit devinimden doğmaz. Sinemanın devingenliği, sinema olayını gerçekleştiren alıcının da deviniminden ileri gelir. Çünkü bu durumda, alıcının görüş alanında devinimli herhangi bir varlık ister bulunsun ister bulunmasın, görüntü yine canlılık kazanır; alıcının kendi devinimi, devinimsiz doğayı, cansız, devinimsiz varlıkları bile devinime geçirebilir, bunlara canlılık kazandırabilir. Devinimli doğa parçasındaysa, alıcının devinimi de buna eklenince, görüntünün devingenliği birkaç kat daha artar.

Kaldı ki, alıcının devinimi, görüntünün yalnız fizik canlılığını artırmakla kalmaz, her vakit değişik görüş noktalarına, alıcı açılarına geçerek, konu ile uzaklığı değiştirerek, varlıkları, görünümleri izleyiciye her an başka bir görünüşle sunar. İzleyici, tiyatrodaki izleyici gibi yerinden hiç kımıldamadığı halde, alıcının devinimleri sayesinde, gözlerinin önünde her an değişebilen varlıklarla, görünüşlerle, alanlarla karşı karşıya gelir. Alıcının devinimleri, bu bakımdan hemen hemen sınırsız denebilecek olanaklar yaratır.

Alıcının devinimlerini başlıca iki kümede toplayabiliriz:

- Birincisi, alıcının olduğu yerdeki devinimleridir. Bu durumda alıcı, yerleştirilmiş olduğu noktadan hiç kımıldamaz, duruktur; ama üzerine yerleştirildiği *üçayak başlığı

üzerinde, çevirim sırasında çeşitli devinimlerde bulunabilir. Alıcının olduğu yerde, üçayak başlığı üzerindeki bu çeşitli devinimlerinin genel adı çevrinmedir.

- İkinci kümedeki devinimler, alıcının herhangi bir araca yerleştirilerek bu araç yardımıyla yer değiştirmesi sonucu sağlanır. Alıcının bu yoldaki çeşitli devinimlerinin genel adı da kaydırmadır.

Çevrinme ve Çeşitleri

Alıcının yerleştirildiği üçayak başlığının iki ekseni vardır: Yere koşut olan yatay eksen, yere dik olan düşey eksen. Alıcının bu eksenler üzerindeki devinimlerinden değişik çevrinme çeşitleri doğar. Örneğin alıcı, düşey eksen çevresinde 360°'lik bir çemberin istenilen noktasına dek döndürülebilir; istenirse tam bir dönüş yaptırılabilir. *Yatay çevrinme* adı verilen bu devinim soldan sağa ya da sağdan sola olabilir; hızlı ya da yavaş gerçekleştirilebilir. Bunların her birinden elde edilecek sonuç da başka başkadır.

- Yatay çevrinme: Alıcı çevirim sırasında yatay çevrinmeye geçerse elde edilen görüntüdeki sonuç acaba ne olur? Alıcımız düşey ekseni çevresinde sağa ya da sola döndürülürse, görüntü çerçevesi içinde yer alan varlıklar, görünümler de sağa ya da sola doğru yer değiştirmeye başlarlar. Çevrinmeyi sağa yaptığımızı varsayalım, varlıklar ve görünümler çerçevenin solundan dışarı çıkar çerçeve dışı kalırlarken, çerçevenin sağından yeni varlıklar ve görünümler çerçeveye girerler. Çevrinmeyi sola yaptığımız vakit aynı durum ters yönde oluşur. Buna göre, yatay çevrinmenin en önemli kullanılış özelliği, çerçevedeki varlıkları ve görünümleri çerçeveden dışarı çıkarmak, yerine yeni varlık ve görünümler sokmak, izleyicinin bilmediği varlık ve görünümleri, bir çevreyi tanıtmaktır. Yatay çevrinme, izleyici devinmediği halde izleyicinin bakış alanını sağa ya da sola doğru devindirir. Şu halde yatay çevrinme her şeyden önce betimsel, anlatımsal bir nitelik taşır; ama kimileyin dramatik bir nitelik de taşıyabilir; çünkü bir yatay çevrinme sırasında hiç

beklenmedik, ürkütücü, sarsıcı bir öğe birdenbire izleyicinin karşısına çıkarılabilir.

Yatay çevrinme, devinen bir varlığı çerçeve içinde tutmak, bu devinimi izlemek ereğiyle de kullanılabilir. Ama bu kullanış, izleyici çekim konusuna girer.

Yatay çevrinme çok hızlı yapılırsa, çerçevedeki varlıklar, görünümler hızla yer değiştirirler ve belli bir hızdan sonra gittikçe bulanıklaşıp artık ayırt edilemez olurlar. Yatay çevrinmenin bu biçimi başlıca iki işe yarar. Birincisi öznel bir anlatımı gerçekleştirerek görüntüdeki herhangi bir kişinin yerine geçip onun duygularını yansıtabilmesidir. Örneğin bu kişinin başının dönmesi, kendini kaybetmesi, çevresindeki her şeyin gittikçe hızlanarak dönmesiyle, yani hızlı çevrinmeyle verilir. İkinci kullanış, hızlı bir yatay çevrinmenin, bir noktalama çeşidi olan yıldırım geçişi sağlamasıdır.

- Düşey çevrinme: Alıcı yatay ekseni çevresinde yukarıya aşağıya devindirilirse bu kez düşey çevrinme ortaya çıkar; yani alıcı kesiksiz olarak alttan görüşten üstten görüşe ya da üstten görüşten alttan görüşe geçer. Düşey çevrinme en çok, görüntü çerçevesine sığmayan yüksekliklerin betimlenmesinde kullanılır. Düşey çevrinme de, izleyici devinmeden onun bakışını devindirir; kullanılışı betimsel, anlatımsal kimi zaman da dramatiktir.
- Köşegen çevrinme: Çevrinmenin bir başka çeşidi, alıcının yatay ile düşey çevrinme arasındaki yönde yapılmasıyla sağlanır; buna *köşegen çevrinme* denir; çünkü bu durumda alıcı, görüntü çerçevesinin köşegenlerine çakışacak biçimde bir yol izler. Köşegen çevrinme de daha çok betimleyici bir erekle kullanılır.
- Sallantılı çevrinme: Alıcının, kendi ekseni çevresindeki değişik bir devinimi de sallantılı çevrinmedir. Sallantılı çevrinme, alıcının düşey ekseni çevresinde yatay çevrinmeyi gerçekleştirirken, bir yandan da yatay ekseni üzerinde sürekli olarak düşey çevrinmeler yapmasıyla elde edilir. Bu durumda görüntüde sallantılı, düzensiz, baş döndürücü bir görünüş ortaya çıkar. Sallantılı çevrinme, yatay çevrinmenin yukarıda belirtilen öznel kullanılışını pekiştirmekte işe yarar.

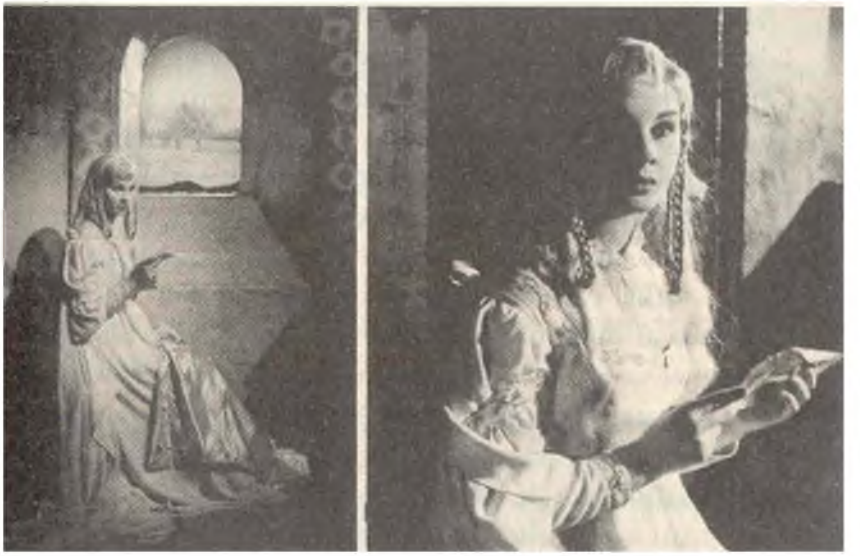
Kaydırma ve Çeşitleri

Alıcı herhangi bir araç üzerine yerleştirilerek ya da sinemacının omzunda, olduğu yerden başka bir noktaya taşınırsa çok değişik kaydırma çeşitleri elde edilebilir. Bu kaydırma çeşitlerini de başlıca iki kümede toplayabiliriz;

- Birincisinde alıcı ile konu arasındaki uzaklık sürekli olarak değişir; alıcı konuya yaklaşır ya da konudan uzaklaşır. Buna *derinlemesine kaydırma* adı verilir; çünkü bu çeşit kaydırma, görüntülük yüzeyine dikey bir alanda ortaya çıkar.
- İkinci kümede, alıcı ile konu arasındaki uzaklık hiç değişmez; alıcı konuya koşut olarak devinir. Bu kümedeki kaydırma çeşitlerine de *koşut kaydırma* denir; çünkü bu çeşit kaydırma görüntülük yüzeyine koşut olarak ortaya çıkar.
  Derinlemesine kaydırmanın iki çeşidi vardır: Alıcı ya konuya doğru ilerler, konuya yaklaşır, bunu sağlamak için de öne doğru kaydırılır ya da konudan uzaklaşır, bunun için de geriye kaydırılır. Birincisine *öne kaydırma*, ikincisine *geriye kaydırma* adı verilir.
- Öne kaydırmada, alıcı konuya yaklaştığı, konu ile alıcı arasındaki uzaklık yavaş yavaş azaldığı için, konunun çerçevede kapladığı yer gittikçe artar; çerçevedeki başka varlıklar, görünümler yavaş yavaş çerçeve dışına çıkarlar ve yerlerini asıl konunun gittikçe büyüyen görünüşüne bırakırlar. Dolayısıyla bir öne kaydırma, aynı konunun uzak çekiminden başlayarak ayrıntı çekimine kadarki bütün çekimlerini verebilir; öne kaydırma bu özellikleriyle bir giriş, bir yaklaşma, konunun ayrıntılarına ulaşma, geniş bir alandan dar bir alana geçme, dağınıklıktan yoğunlaşmaya varış, genelden tikele yöneliş anlatır. Öne kaydırma, bizi varlık ve görünümlerin uzaktan ayırt edilemeyen, görülemeyen, bilinemeyen ayrıntılarına ulaştırdığı için betimleyici bir nitelik taşır. Öne kaydırma, film kişilerinin gittikçe daha yakın çekimlerine, yüz çekimlerine ulaşmakta kullanıldığı için ruhsal nitelik de taşır. Öne kaydırma, hızlı yapıldığında, varlık ve görünümlerin beklenmedik nitelik-

lerini, durumlarını ortaya çıkardığından, aynı zamanda dramatik bir nitelik taşır.

- Geriye kaydırmadan sağlanan sonuç, genellikle öne kaydırmadan elde edilenin tam tersidir. Alıcı geriye kaydırılınca asıl konudan uzaklaşır, asıl konu gittikçe küçülür; görüntü çerçevesinin içine yeni yeni varlıklar, görünümler, alanlar girer. Bunun sonucu olarak geriye kaydırma; uzaklaşma, ayrılma, dar bir alandan geniş bir alana geçiş, tikelden genele yönelişi anlatır. Geriye kaydırmayla, istenirse, ayrıntıdan uzak çekime dek bütün çekimler sürekli olarak verilebilir. Geriye kaydırma görüntü çerçevesine yeni yeni varlıklar, görünümler soktuğu için hem betimleyici, hem anlatımsal, hem de dramatik bir nitelik taşır.
- Koşut kaydırmanın da başlıca iki çeşidi vardır: yanlamasına kaydırma, düşey kaydırma. Yanlamasına kaydırmada alıcı asıl konuya koşut olarak sağa ya da sola doğru yol alır. Düşey kaydırmadaysa, alıcı yine asıl konuya göre koşut olarak yukarıya ya da aşağıya doğru yol alır (örneğin asansöre



R. 16. Öne Kaydırma. Alıcı, Ophelia'nın (Jean Simmons) boy çekiminden başlıyor, öne kaydırmayla yaklaşıp göğüs çekiminde karar kılıyor. Böylelikle izleyiciyi kahramana, onun yüz ifadelerine, bir bakıma düşüncelerine yakınlaştırmayı deniyor. (Laurence Olivier, *Hamlet*, 1948, İngiltere)

yerleştirilmiş alıcının asansörle birlikte çıkması, inmesinde olduğu gibi). Her iki kaydırma da betimsel ve anlatımsal niteliktedir.

Alıcının Başka Türlü Devinimleri ve Optik Kaydırma

- Izleyici çekim: Alıcı yukarıda anlatılanların dışında da birtakım devinimleri gerçekleştirebilir. Alıcı, örneğin, devinimli bir varlığı sürekli olarak görüntü çerçevesi içinde tutmak ereğiyle bu varlıkla birlikte devinebilir. Bu durumda, *izleyici çekim* adı verilen çekim çeşidi ortaya çıkar. Izleyici çekimi sağlamak için alıcı yukarıda sıralanan devinimlerden (örneğin öne kaydırma, arkaya kaydırma, çevrinme...) bir ya da birkaçını yapabilir. Fakat burada önemli olan, devinimli varlığın görüntü çerçevesinden çıkmamasını sağlamak, bu varlığı izlemek olduğu için, alıcının bu çeşitli devinimlerinin birleşmesinden oluşan devinimi izleyici çekim adıyla belirtmek yerinde olur.
  İzleyici çekimde, varlığın devinimi ile onu izleyen alıcının devinimi arasındaki bağı dikkatle göz önünde bulundurmak gerekir. Genellikle devinimi izlenen varlık ile alıcı aynı düzeydedir, çünkü ancak bu durumda devinimli varlığı çerçeve içinde tutabiliriz. Ne var ki, alıcı ile varlık aynı hızla devindiği takdirde, varlığın devindiği uzam parçasında uygun bir dip yoksa bu devinim son derece sönük olur, hatta varlık yerinde sayıyormuş gibi görünür. Örneğin, dörtnala at süren bir kimseyi aynı hızda yol alan bir alıcıyla izleyelim; eğer bu atlının önünden geçtiği bezem bir boşluktan ibaretse, görüntülükte göreceğimiz görüntü, olduğu yerde sayan bir kimseden başka bir şey değildir. Bir varlığın devindiğini, hem de hızla yol aldığını göstermek istiyorsak ya zaman zaman alıcının yol alış hızını değiştirmeliyiz (bu durumda devinimli varlık zaman zaman görüntü çerçevesinin sağına ya da soluna doğru geçerek durmadığını belli eder) ya da bu devinimi değerlendirecek bir dip önünde

(canlı cansız başka varlıkların, görünümlerin bulunduğu bir dip önünde) çalışmalıyız.

- Vinç çekimi: Alıcının bir de çok çapraşık devinimleri vardır. Alıcı yukarıda sıralanan bütün devinimleri ve bunların az çok değişik olanlarını aynı zamanda yapabilir, bir devinimden öbürüne kesiksiz olarak geçebilir. Alıcının bu devinimlerini sağlamak için genellikle alıcı vinci kullanılır. Bundan dolayı bu çeşit çapraşık devinimlerle elde edilen çekime *vinç çekimi* denir.
- Optik kaydırmayı da alıcı devinimlerinin özel bir çeşidi olarak ele almak gerekir. Gerçekte optik kaydırma, alıcının öne ya da geriye kaydırma deviniminden başka bir şey değildir. Ancak, optik kaydırmada bu sonuç, alıcının öne ya da arkaya doğru yer değiştirilmesiyle değil de, özel yapıda bir mercek yardımıyla sağlanır. Optik kaydırmada kullanılan merceğe *değişir odaklı mercek* denir. Bu merceğin odak uzunluğu, bir kolu sağa ya da sola çevirmek yoluyla değiştirilebilir ya da bu işlem daha düzgün ve akıcı olarak değişir odaklı mercek motoruyla gerçekleştirilir. Böylelikle kısa odaklı merceklerden uzun odaklı merceklere dek çeşitli merceklerin verebileceği görüntüler tek mercek yardımıyla sağlanabilir; uzak çekimden ayrıntı çekimine, ayrıntı çekiminden uzak çekime dek her çekime sürekli, kesiksiz olarak geçilebilir; kısacası, alıcıyı yerinden kımıldatmaksızın yalnız mercek kolunu oynatarak öne ve geriye kaydırma sağlanabilir.

Optik kaydırma, özellikle şu üç durumda sinemacıya en büyük kolaylığı sağlar:

- Düzgün bir kaydırmayı gerçekleştirir, çünkü alıcının yerleştirildiği aracın hızını, yol alışını düzgün biçimde yapmak her vakit olanaklı değildir, hatta alıcı, kaydırma raylarında devindirilse bile.
- Alıcı ile kaydırma yapacağı konu arasında bir engel varsa (örneğin arada büyük engebeler, doğal engeller, kalabalıklar yer alıyorsa).

- Kaydırmanın çok hızlı yapılması gerektiğinde. Örneğin bir alıcının elli, yüz, yüz elli metrelik bir uzaklığı büyük bir hızla alıp birdenbire durması olanaksızdır; ama mercek kolunun hızla çevrilip durdurulması bunu kolayca sağlar. Optik kaydırmanın bu son kullanılışı aynı zamanda dramatik bir etki de yaratır: Uzaktan gözle ayırt edilemeyecek bir varlık, bir durum, bir ayrıntı üzerine hızlı bir optik kaydırma bu varlık, durum ya da ayrıntıyı bir anda izleyicinin gözü önüne serer ve çarpıcı bir etki yaratır.

Alıcı Devinimlerinin Önemi

Alıcı devinimleri, doğal devinimin sağladığı canlılığı birkaç katıyla sinemaya aktarabilir; izleyici yerinden hiç kımıldamadığı, izleyici ile görüntülük arasındaki uzaklık hiç değişmediği, sinema izleyicisi ile tiyatro izleyicisi aynı durumda bulundukları halde, alıcı, izleyicinin yerine devinir; izleyiciyi dış dünyanın bütün boyutları içinde yer değiştirir duruma geçirir; öne, arkaya, sağa, sola, yukarıya, aşağıya, ağır ağır, hızla, baş döndürücü bir hızla devindirir; insanın olağan durumda yapamayacağı devinimleri onun yerine gerçekleştirerek, kısacık bir süre içinde, dış dünyanın en beklenmedik yönlerini en değişik açılardan, en alışılmadık görüş noktalarından izlettirir; izleyiciye sınırsız bir devinim olanağı sağlar.

Alıcı Devinimlerinin Sağladıkları

Alıcı devinimleri yardımıyla bir varlığı, bir uzam parçasını betimleyebiliriz, bir olayı anlatabiliriz; bunlara yaklaşabilir ya da bunlardan uzaklaşabiliriz; devinimli varlıkların devinimlerini izleyebiliriz; beklenmedik bir varlığın, olayın üzerine yönelip dramatik bir etki sağlayabiliriz; duruk varlıklara devinimlilik görünüşü kazandırabiliriz; dış dünyamızın boyutları içinde yer alan varlıklar, kişiler, olgular arasındaki ilişkileri açığa vurabiliriz; alıcı devinimleriyle filme büyük bir devingenlik, büyük bir akıcılık, iyi bir tartım kazandırabiliriz.

Alıcı Devinimlerinin Kullanılışı

Ne var ki alıcı devinimlerinin hemen hemen sınırsız olan bu olanaklarının yerli yersiz kullanılmaması da gerekir. Filme canlılık kazandırmak ereğiyle alıcının gelişigüzel devindirilmesi anlatımın doğallığını zedeler, alıcının varlığını izleyiciye duyurur. Alıcının devinimleri ancak anlatımın gidişine uygun düşüyorsa doğallık kazanır; aksi takdirde izleyicide hemen yapmacık, özenti duygusunu uyandırır. Nedensiz olarak, durup dururken, salt görünçlüğe canlılık kazandırmak ereğiyle yapılan bir alıcı devinimi izleyiciyi hemen alıcının varlığıyla karşı karşıya getirir; izleyici, doğal bir devinim ile bunun filmde verilişi arasında bir aracın yer aldığını sezinler. Bu da filmin doğallığını, gerçekçiliğini aksatır. Şu halde bütün alıcı devinimleri, doğal devinimin gerektirdiği ölçüde, bu devinimi en iyi yansıtacak biçimde kullanılmalıdır.

VII. AYDINLATMA

Sinemada Aydınlatma ve Özellikleri

Çevremizdeki varlıkları ancak yeterince aydınlatılmış olduğunda iyice görebiliriz; aydınlatma yetersizse, loşluk ve karanlık arttıkça varlıklar da gittikçe belirsizleşir, görünmez olur. Sinema için de aynı şey söylenebilir: Bir alıcı merceğinin, herhangi bir konunun görüntüsünü boş film üzerine düşürebilmesi, duyarkatı etkileyip orada bir iz bırakabilmesi için yeterli bir ışık gücü gerekir. Kaldı ki, mercek ve boş film için gerekli ışık gücü, gözlerimizin varlıkları algılayabilmesi için gerekenden de büyüktür. Çünkü gözümüzün ışık geçirirliği ve *ağkatın duyarlığı, en güçlü merceklerden, en duyarlı boş filmlerden daha üstündür. Kuşkusuz merceklerin yapımındaki ilerleme, boş film duyarlıklarındaki gelişme, iyi bir görüntü elde etmek için gerekli ışık gücünün gittikçe azalmasını sağlar.

Ama yine de bir nesnenin, bir konunun, bir görünçlüğün aydınlatılması, yalnız belirli bir etkiyi sağlamakta değil, film olayının gerçekleştirilmesinde de vazgeçilmez bir işlemdir.

Sinemanın ilk yıllarında, konunun aydınlatılmasında doğal ışık kaynağından, yani güneşten yararlanılmaktaydı. Bunun için de üstü, kimi zaman da dört bir yanı camlı *işliklerde, hatta güneşin doğuşu ile batışı arasındaki devinimlerini izlemek için döner işliklerde çalışılıyordu. Ancak bu durum hem sinemacıları işliğe hapsediyor, hem de onları havanın keyfine bağlıyordu. Bundan dolayı, yavaş yavaş, çeşitli gereksinmeleri karşılayabilecek değişik aydınlatma araçları yapıldı.

Demek ki aydınlatma araçları ya da başka bir terimle ışık kaynakları:

- Önce, film olayının gerçekleşebilmesi için gereklidir.
- İkincisi, bu olayın gerçekleştirilmesinde sinemacının mutlaka doğal ışık kaynağına bağlı kalmaması için gereklidir.
- Üçüncüsü, sinemacının birtakım özel sonuçlar sağlayabilmesi için gereklidir.

Bu da her biri için uygun ışık kaynaklarını seçmek, bunların yönlerini, yeğinliğini düzenlemekle gerçekleştirilebilir. Bugün sinemacının elinde her biri değişik sonuçlar verebilen yüzlerce ışık kaynağı vardır. Sinemacı ister işlikte, ister kapalı bir yerde, ister açık havada çalışsın, bunların yardımıyla konuyu aydınlatır, bunların yardımıyla konuyu adeta ışıkla yoğurarak istediği biçimi, görünüşü, havayı verebilir.

Sinemada aydınlatma başlıca iki erekle kullanılır, iki çeşidi vardır: doğal aydınlatma, dramatik aydınlatma.

- Doğal aydınlatma, konunun doğada göründüğü biçimde filme aktarılmasını sağlayan aydınlatmadır. Herhangi bir görünçlüğün, bir varlığın doğal ışıklılık derecesi neyse bunun görüntüde de sağlanması doğal aydınlatmayı oluşturur. Böylelikle açık hava, kapalı hava, karanlık, loşluk, aydınlık, çiğ ışık, tatlı ışık, sabah, öğle, akşam, gece, ay ışığı... gibi birbirinden çok değişik ışıklılık isteyen durumları ya da karlı dağ, güneşli deniz kıyısı, karanlık bir mahzen, kız-



R. 17. Işık ve Gölge. Alman sinemasındaki dışavurumculuk akımında bezem ile aydınlatma önemli bir yer tuttuğu gibi, aydınlatmada ışık ve gölgenin kullanılması da aynı ölçüde önem kazanıyordu. Bu aydınlatma yöntemi daha sonra değişik ülkelerdeki değişik sinemacıları az ya da çok ölçüde etkilemiştir (Robert Wiene, *Das Kabinett des Dr. Caligari/Dr. Caligari'nin Muayenehanesi*, 1920, Almanya. Oyuncu: Werner Krauss)

gın çöl, ağaç gölgeliği... gibi çeşitli yerlerin görünüşlerini gerçeğe en yakın biçimiyle aktarmak ancak doğal aydınlatmayla olur. Görünçlük bu zamanlardan ya da yerlerden birinde geçmekteyse, aydınlatmada da o zamanın ve yerin ışıklılığını gerçekleştirmek gerekir.

- Aydınlatmanın dramatik bir erekle kullanılması, ışığın iki çeşit etkisinden doğar. Bunlar ışığın nesnel ve öznel etkileridir. Bir ışığın nesnel etkisi, ışığın geliş yönüne ve yeğinliğine göre varlıkların görünüşlerini değiştirebilmesinden doğar. Aynı varlık, ışığın geliş yönüne ve yeğinliğine göre başka başka kılıklara bürünebilir.

Işığın öznel etkisi, belirli bir aydınlatma biçiminin ve yeğinliğinin uyandırdığı duyguyla kendini gösterir: Gün ışığında hiç önemsemeyeceğimiz varlıklar, loşlukta ya da karanlıkta bize korku veren bir kılığa girebilirler; bildiğimiz varlıklar, karanlıkta ni-

teliklerini anlayamadığımız ürkütücü görünüşler alabilirler. Aydınlık, açık, güneşli hava bizde sevinç, canlılık, yaşama isteği uyandırabilir. Karanlık, kapalı, yağmurlu hava bunun tam tersine kederli, üzüntülü, boğucu, bunaltıcı bir duyguya yol açabilir.

Aydınlatma ve Düzenlenmesi

Sinemacı, ışığı başlıca üç bakımdan düzenleyerek belirli sonuçlar sağlamaya çalışır; bunlar ışığın yönü, yeğinliği ve dağılış alanıdır.

- Işığın yönü: Bu yön, ışık kaynağından çıkan ışık demetinin konu üzerine geliş yoluyla belirlenir. Buna göre, önden, geriden, alttan, üstten, yandan aydınlatma gibi ana yönler ile çapraz ve karma aydmlatma çeşitleri ortaya çıkar. Konu tam karşıdan aydınlatılıyorsa yani ışık, alıcının bulunduğu yönden geliyorsa buna *önden aydınlatma* denir. Bu çeşit aydınlatmada konu gölgesizdir; konu üzerindeki girinti çıkıntılar kalkmış, konunun derinliği azalmış ya da kalmamıştır; konu çiğ, yavan bir görünüş almıştır.

Önden aydınlatmanın tersi, geriden aydınlatmadır. Bu durumda konu, ışık kaynağı ile alıcı arasında yer alır: Işık kaynağı alıcının karşısına düşer; ışık konuya geriden vurur; ışığın yönü alıcıya doğrudur. Bu durumda konunun görüntüsü bir gölgeresim (siluet) biçimindedir. Işığın yeğinliği ne denli artarsa, bu gölgenin koyuluğu da o oranda çoğalır.

Konunun yukarıdan ya da aşağıdan aydınlatılması durumlarında üstten ya da alttan aydınlatma çeşitleri ortaya çıkar. Üstten aydınlatmada konunun gölgeleri aşağıya doğru uzar. Alttan aydınlatmadaysa gölgeler yukarıya doğru uzar.

Yandan aydınlatmada, yani ışığın konu üzerine sağdan da soldan geldiği zamanlardaysa konunun gölgeleri, ışığın geldiği yönün ters yönünde sağa ya da sola uzar.

Çapraz aydınlatma, yandan aydınlatma ile önden aydınlatma arasındaki ortalama durumdur. Bu çeşit aydınlatma ile konu üzerinde daha yumuşak gölgeler sağlanır.



R.18. Aydınlatma. Aydınlatmanın birkaç bakımdan ustaca ve konu, çerçevelemeyle bir arada düzenlenişi: Bir günah çıkarma hücresinde ikili omuz çekimi. Önden aydınlatma burada belli belirsiz üstten görüşle veriliyor, böylece yeğin ışıkta kişilerin yüzlerinin ve hücredeki kafesin aşağıya doğru hafif gölgeleri düşüyor. Günah çıkaran kişi Şövalye Antonius Block (Max von Sydow), hücredekini rahip sanıyor, ama sırtı kafese dönük olan, aralarında ölümcül bir satranç oyunu sürmekte olan Ölüm'dür (Azrail) (Bengt Ekerot). Şövalye bu karşılaşmanın sonuna doğru Ölüm'e karşı satrançta hazırladığı oyunu açıklar, bunun üzerine Ölüm, kafese dönerek bir an yüzünü gösterir, sonra hemen görünmez olur. (Ingmar Bergman, *Det Sjunde Inseglet/Yedinci Mühür*, 1957, İsveç)

Karma aydınlatma, sinemacının isteğine göre, yukarıda sıralanan aydınlatma çeşitlerinin birkaçının bir arada kullanılmasıyla ortaya çıkar.

- Işığın yeğinliği: Yönetmen, ışığın yönü gibi yeğinliğini de istediği gibi düzenleyebilir. Genellikle bir görünçlüğün aydınlatılmasında birinci derecede rol oynayan ışığa *ana ışık* adı verilir. Bu ana ışık dar bir alanı kapladığından, görüntünün büyük bir bölümü karanlıkta ya da loşlukta kalır. Bu çeşit ana ışığa, *cılız ana* ışık denir. Ana ışık, bütün görüntüyü gözü doyurur biçimde aydınlatıyorsa buna da *güçlü ana* ışık adı verilir.

- Işığın dağılışı: Toplayıcı ve dağıtıcı adlarını alan çeşitli biçim ve yeğinlikteki ışık kaynaklarıyla sağlanır. Sinemacı, toplayıcı ışıldaklar kullanarak kapkaranlık bir görünçlükte yalnız ufacık bir noktayı aydınlatabileceği gibi, dağıtıcılarla, yansıtıcılarla ışığın dağılma alanını istediği ölçüde genişletebilir.

Görülüyor ki, sinemacı çeşitli ışık kaynaklarını, yardımcı araçları belli bir düzende yerleştirerek; konuyu belli bir yönden aydınlatarak; konu üzerine düşen ışığın niceliğini ve biçimini düzenleyerek; ışığı toplayarak ya da dağıtarak görünçlüğe belirli bir hava verir; ikiboyutlu film üzerinde derinlik duygusu uyandıran görünüşler sağlamaya çalışır; çiğ ışıktan loşluğa, karanlığa dek çeşitli ışıklılık dereceleriyle istenilen havayı yaratmaya çalışır; kısacası ışık yardımıyla görünçlüğü ve varlıkları yoğurur, bir çeşit resim yapar.

Aydınlatmada Karşılaşılan Güçlükler

Sinemada aydınlatmanın güçlüğü ve önemi, filme alınan görünçlüğün, konunun çoğunlukla devinimli oluşundan doğar. Aydınlatılması gereken görünçlük ya da konu sürekli olarak değişebildiğinden, ışık kaynaklarının da buna uygun olarak değişmesi gerekir. Genellikle bir filmin başından sonuna dek süren bir temel ışıklılık derecesi, bir de her görünçlüğün kendine özgü değişik ışıklılık derecesi vardır. Sinemacının başlıca görevlerinden biri, bu iki değişik ışıklılık derecesini birbiriyle bağdaştırarak, birbirini bastırmayacak biçimde düzenlemektir. Filmlerin çoğunda, gereken dramatik havanın yaratılmasında ya da temel ışıklılık derecesinin bütün film boyunca sürdürülmesinde rastlanılan başarısızlık, ayrı zamanlarda gerçekleştirilen çekimlerden her birinde sık sık ışığın yeniden düzenlenmesi gerektiğinden filmde aynı ışıklılık derecesinin tutturulamaması; kimi bölümlerinin çok karanlık, kimi bölümlerinin gözü alacak denli aydınlık oluşu, bu iki ışıklılık derecesinin birbiriyle bağdaştırılmasındaki aksaklıktan doğar. Filmdeki çeşitli uyumlar arasında aydınlık yönünden uyum da önemli bir yer tutar.

VIII. BEZEM/DONATIM/GİYSİ/MAKYAJ

A. BEZEM

Sinemada Bezemin Yeri, Başlıca Özellikleri

Görüntünün başlıca öğelerinden olan bezemin (dekorun) görevi, toplumsal çevrenin özdeksel (maddi) çerçevesini oluşturmak, filmin havasını yaratmaktır. Her film türünün, her türdeki konunun kendine göre bir havası vardır; bunun gibi dramatik yapının içinde geliştiği çevrenin de, ayrıca bezemle beliren özdeksel bir görünüşü vardır. Gerçekçi bir film ile masalımsı bir hava taşıyan filmin, bir polis filmi ile bir müzikalin, bir güldürü ile bir kovboy filminin havası başka başkadır. Be-

zem (dekor) bu havayı yaratmanın başlıca öğesidir. Ayrıca, konunun geçtiği çevre ve doğa da ilk bakışta dış görünüşüyle, bezemiyle göze çarpar. Buna göre bezemin filmdeki yeri ve görevi büyük önem taşır. Sinema bezemi hem bu havayı yaratabilmeli, bu dış görünüşü sağlayabilmeli hem de sinemanın koşullarına uyabilmelidir.

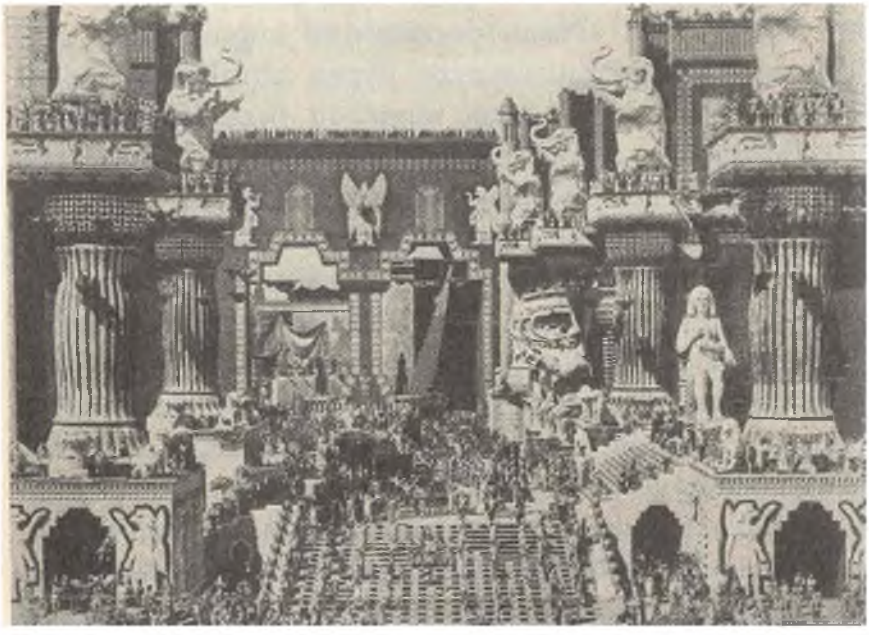
Bezemin sinema koşullarına uygun düşmesi demek, bir yandan sinema çalışmalarını kolaylaştırıcı bir yapıda olması, bir yandan da filmin dışındaki görünüşüyle değil, film üzerindeki görüntüsüyle istenilen sonucu verebilmesi demektir. Bezemin sinema çalışmalarına elverişli olabilmesi için, aydınlatmanın, alıcı devinimlerinin, seslendirmenin kolaylıkla yapılabileceği özellikler taşıması gerekir. Bu bakımdan bezem, kolayca sökülüp takılabilmeli, alıcının devinimlerini engellememeli, ışık kaynaklarının yerleştirilmesine uygun olmalı, sesdağılımı (akustik) yönünden iyi sonuç vermelidir. Bezemin, görüntüde istenilen sonucu sağlayabilmesi de, ancak bezemin bir çeşit resmegiderliğiyle (fotojenikliğiyle) gerçekleşebilir.

Tiyatrodaki gibi, üç duvarla çevrili, yalın, çizemsel (şematik) bir bezem, sinema için yeterli sayılamaz. Alıcının merceği en ufak yanılmaları, gerçeğe aykırı durumları büyülterek verdiğinden, sinemada böylesine yalın bir bezemle yetinilemez; izleyicinin gerçek yaşamdakinden ayırt edemeyeceği bezemleri yaratmak gerekir. Bu bakımdan sinemadaki bezem çalışmaları, hemen hemen gerçek yapı için yapılan çalışmalardan pek değişik değildir. Filmdeki bir kapı, gerçek bir kapı; merdiven, gerçek bir merdivendir. Sinemadaki bezemlerin (dekorların) gerçek yapılardakinden başkalığı, çok kez yapıda hiç kullanılmayan, fakat görünüş bakımından gerçek yapı duygusu uyandıran gereçten yapılmasındadır. Bir de, sinemada bezemler çok kez tam değil ancak gerekli bölümleri yapılarak kurulur. Örneğin bir oda bezemi için odanın tümünü yapmak her vakit gerekli değildir; üç, kimi zaman iki duvarının yapılması yeter. Öte yandan optik olanaklar, görsel yanılmalar, film hileleri yardımıyla, çok yalın birkaç parçayla çapraşık bezemlerin gerçekleş-

tirilmesi de eldedir ve sinemacıya bezem (dekor) alanında büyük kolaylıklar sağlar.

Bezemin Kullanılış Biçimleri

Sinemadaki bezemleri *doğal* ve *yapma bezemler* (dekorlar) olarak ikiye ayırabiliriz. Doğal bezemler, doğada kendiliğinden bulunan bezemlerdir. Sinemada bezemlerin gerçeğe tam olarak uyması gerektiği göz önüne alınırsa, doğal bezemlerin bunu sağlamaktaki önemli payı anlaşılır. Gerçekten de bir gecekonduyu, bir meyhaneyi, bir garı, bir ameliyat odasını... filmde can-



R. 19. Sinema Tarihinin En Büyük Bezemi. Griffith'in dünya tarihinin dört ayrı dönemindeki olaylardan oluşturduğu dört bölümlük ve beş saate yakın filmi, birçok yönden olduğu gibi bezem bakımından da günümüze dek aşılmamış durumda. İÖ 529'da Babil'in Perslerin eline düşüşünü anlatan son bölümdeki bu bezem 13 km^2'lik yer tutuyordu. Babil'in surları 1,5 km uzunluğundaydı. Surların yüksekliği 27,5 m, üzerinde fil yontularının yer aldığı kuleler 30,5 metreydi. Bu bölümdeki kimi görünçlükler balondan çekilmişti. Bu bezem hem tarihsel bezemlerin hem de biçemleştirilmiş bezemlerin özelliklerini taşımaktadır (David-Wark Griffith, *Intolerence/Hoşgörüsüzlük*, 1916, ABD)



R. 20. Yapma Bezem. Tolstoy'un romanından uyarlanan bu filmde bir Rus tren istasyonu tümüyle işlikte kurulmuş ama gerçeği andırması için hiçbir ayrıntı unutulmamış (Julien Duvivier, *Anna Karenina*, 1948, İngiltere)

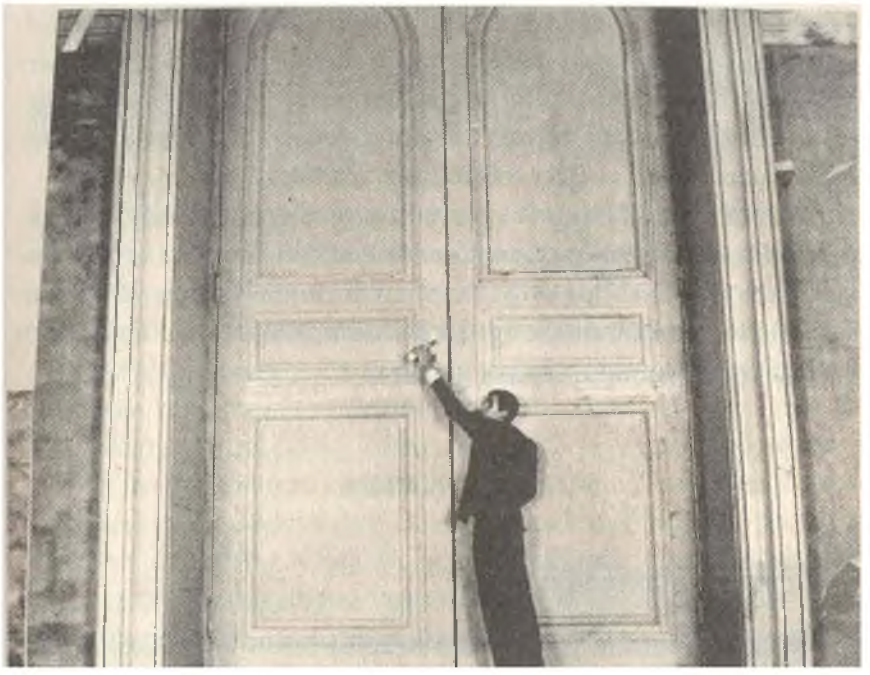
landırmanın en kolay, en sağlam yolu, bunları yapma bezemlerle yeniden yaratmaya çalışmaktansa, filmi gerçek bir gecekondu, bir meyhane, bir gar, bir ameliyat odasında çevirmektir. Böylelikle aynı bezemi (dekoru) yeniden kurarken gözden kaçabilecek, unutulabilecek, yersiz kullanılabilecek bütün ayrıntılar yerli yerinde bulunmuş olur. Günümüzde içeride ve dışarıda çevirim alabildiğine kolaylaşmış ve yaygınlaşmış olduğundan doğal bezemler yardımıyla bunu sağlamak da çok kolaylaşmıştır. Doğal bezemlerde çalışmanın tek güçlüğü, bu bezemlerin, yukarıda sözü edilen sinema koşullarına pek uygun düşmemesinden doğabilir. Fakat bu koşullara uygun doğal bezem seçilebilir ya da doğal bezemdeki ufak tefek değişikliklerle bu sağlanabilir. Kaldı ki en elverişli doğal bezemlerde çalışılırken bile, bunu görünçlüğün gereklerine göre en uygun biçime sokmak için az ya da çok değişiklikler yapmak zaten gereklidir.



R. 21. Biçemleştirilmiş Bezem. Alman dışavurumcu akımında çoğunlukla oyun, giysi, aydınlatma gibi bezem de biçemleştirilmiştir. Burada olduğu gibi ürkütücü, ürpertici, karabasanlı bir hava yaratmak için oyuncular, duvar olarak elle boyanmış bezemlere yapışık, bezemin içinden çıkarmış ya da bezemin bir parçasıymışçasına devinirler (Robert Wiene, *Das Kabinett des Dr. Caligari/Dr. Caligari'nin Muayenehanesi*, 1920, Almanya. Oyuncu: Conrad Veidt)

Çünkü bezemin yalnız gerçekliği değil, bunun sinemacının ereğine uygunluğu da büyük önem taşır. Bu yapılmadığı takdirde, bezem kimi zaman istenilmediği halde ön sıraya geçebilir; oyuncuları, donatımı, dramatik yapıyı geriye iterek ağır basabilir; izleyicinin dikkatini üzerine toplayabilir. Oysa bezemin sinemadaki yeri, genellikle, kendini belli etmeksizin filme gerekli havayı sağlamaktır, yoksa öbür öğeleri bastırmak değil.

Yapma bezem (dekor), çeşitli araç ve gereçlerle doğal bezemin işlikte yeniden kurulmasıyla elde edilir. Genellikle dışarıda, doğal bezemlerde çalışmanın büyük güçlükler çıkardığı, daha pahalıya geldiği durumlarda yapma bezeme başvurulur. Tarihsel filmlerde, bilimkurgu filmlerinde, masal filmlerinde, danslı müzikli filmlerdeyse yapma bezem hemen hemen kaçınılmaz bir zorunluluktur.



R. 22. Anlatımın Öğesi Bezem. Dev boyutlara ulaşan bir kapı ve bunun önünde cüceleşen bir insan (Anthony Perkins). Welles, Kafka'nın ünlü romanından uyarladığı filminde, kahramanı Joseph K'yi, içine düşeceği boğucu, cehennemi andıran bir dünyaya girişi bu kapıyla simgeliyor (Orson Welles, *Le Procès/Dava*, 1962, Fransa, İtalya, Almanya)

Bezemi, taşıdığı nitelik yönünden de, *gerçekçi* ve *biçemleştirilmiş* (stilize) bezem olarak ikiye ayırabiliriz. Gerçekçi bezem, adından da anlaşılabileceği gibi, doğal bezemin bütün özelliklerinin görüntüde yansıtılabilmesine dayanır. Böyle bir bezem (dekor), ister doğal olsun ister yapma, her şeyden önce gerçeği öne alır, izleyicide gerçek duygusunu yaratmayı erekler. Filmin konusu günümüzde de geçse, geçmiş çağlarda da yer alsa, kendi çağının bezem gerçeğini yansıtmak bu çeşit bezem anlayışının başlıca ereğidir.

Biçemleştirilmiş bezemdeyse, gerçekçilik ereğinin yerini, yoğrumsal güzellikler yaratmak ereği alır. Sinemacı bu çeşit bezemde de yine genellikle doğal, gerçek bezemden yola çıkar ama bu bezemi az ya da çok yalınlaştırır, soyutlaştırır, bezemin doğallık

ve gerçekçiliğiyle değil yoğrumsal güzelliğiyle izleyiciyi etkilemeyi erekler. Özellikle müzikli danslı filmlerde, masalımsı filmlerde, korku filmlerinde, bilimkurgu filmlerinde ya da belli bir çağa, ülkeye bağlı olmayan geçmiş zamanları yansıtan filmlerde biçemleştirilmiş bezem (dekor) önemli bir yer tutar.

Bezemin her filmde aynı önemi taşımadığını da belirtmek gerekir. Bezem, özellikle insanın çevresiyle sıkı ilişkisini ortaya koyan filmlerde, özellikle doğa ile insan arasındaki savaşımı (mücadeleyi) yansıtan filmlerde ağırlık kazanır, kimi zaman da dramın başlıca öğesi olarak ön sıraya geçer.

B. DONATIM

Donatımın Sinedaki Yeri

Bir bezem içinde yer alıp bu bezemi bütünleyen çeşitli yardımcı gerece *donatım* denir. Bir örnek vermek gerekirse, boş bir daire yalnızca bir bezemdir. Ama bu boş dairenin döşenmesinde kullanılan her şey (koltuk, halı, avize, abajur, yatak, tablo, vazo, masa...) donatımdır; bir mutfakta bütün mutfak eşyası yine donatıma girer; nitekim bir bakkal dükkânı bezeminde bütün bakkaliye gereçleri ve eşyası da yine donatım olur. Buna göre donatım, bezemin ayrılmaz bir parçasıdır ve bezem ile donatımın birbirine tümüyle denk düşmesi gerekir. Yine yukarıdaki örneğe dönelim: Lüks bir dairenin, bir varsılın dairesinin donatımı ile orta halli bir ailenin yaşadığı dairenin donatımı ya da bir gecekondunun donatımı birbirinden tümüyle başkadır. Bunun gibi bir bakkal dükkânı ile bir eczanenin donatımı da birbirine hiç benzemez. Donatım yalnız bezemle değil, bu donatımla ilgili kişiyle de uygun düşmelidir. Çok kez bir film kahramanının yaradılışı, beğenisi, eğilimleri, bağlı olduğu toplum katı, gerçek durumu, özlemleri, onun döşemiş olduğu bezeme bağlı olarak, donatımla da ortaya konabilir. Donatımdaki ufak bir ayrıntı, bir kişi üzerine bize en kestirme yoldan en varsıl bilgiyi sağlayabilir.

Donatımın Kullanılışı

Genellikle donatımın sinemada üç çeşit kullanılış yolu vardır: doğal, dramatik, yoğrumsal.

- Donatımın doğal kullanılışı, bu donatımın, ilgili bezem içinde kendine düşen yerini almasıyla gerçekleşir. Yine yukarıdaki örneğe dönelim: Bir mutfaktaki donatımın hem eksiksiz olarak bulunması, hem de bulunduğu mutfağa uygun düşmesi gerekir. Bezemde olduğu gibi donatımda da doğal kullanılışı en kolay, en kestirme sağlama yolu, görünçlüğü gerçek bir mutfakta çevirmektir. Hatta donatım yönünden bu davranış, bezemdekinden de gerekli ve yerinde davranıştır. Çünkü donatımı işlikteki bir bezem içinde yeniden düzenlerken eksiklik ya da fazlalığa düşmek çok daha sık rastlanan bir durumdur. Oysa bu çeşit bir aksama, görünçlüğün gerçekliğini, doğallığını yitirmesinde büyük bir rol oynar.
- Donatımın dramatik kullanılışı, herhangi bir donatımın, dramatik örgünün bir bölümünde ya da tümünde önemli bir rol yüklenmesiyle gerçekleşir. Bir çocuğun bütün düş dünyasını, özlemlerini dile getiren bir oyuncak; bir sürü insanın birbirini ortadan kaldırmaya çalışmasına yol açan bir altın yontucuk (heykelcik); bir cinayetin bütün gizeminin üzerinde düğümlendiği bir ipucu... kimileyin bir filmde baş oyuncular denli önemli bir yer tutabilir, dramın baş öğelerinden biri durumuna geçebilir.
- Donatımın yoğrumsal kullanılışına gelince, bu durum, bir görünçlükte, doğal olarak yer alması gereken bir donatımın, dramatik gelişmeye ya da bir durumu açıklamaya yine doğal olarak yardımcı olmasıyla ortaya çıkar.

C. GİYSİ

Giysi ve Sinemadaki Yeri

Sinemada giysi, genellikle belli bir kişinin, toplumun, ülkenin, çağın özelliklerini ilk bakışta yansıtan bir öğedir. Giysi, fil-

min konusunun geçtiği çağı, ülkeyi, giysi sahibinin toplum katını, bu kişinin beğenisini açığa vurabilir. Belirli bir kişi belirli bir giysinin dışında pek düşünülemez. Bundan dolayı kişilerin kendilerine uygun giysilerle görünmeleri sinemada büyük bir önem taşır.

Bezemde olduğu gibi giyside de gerçekçi giysi ile biçemleştirilmiş giysiden söz edilebilir.

- Gerçekçi bir giysi, kişiye en uygun düşen giyim tarzını bulup bunu gerçekleştirmekle ortaya çıkar. Gerçekçi giysi çağdaş ya da tarihsel olabilir. Çağdaş giysiyi yaratmak oldukça kolaydır. Ama iş tarihsel konulu filmlerdeki gerçekçi giysiye geldi mi, o çağın giyinişini en ince ayrıntılarına dek araştırıp ortaya çıkarmak ve buna uygun giysileri yaratmak gerektiği için sinemacının işi çok güçleşir. Bu çeşit filmlerde, giysinin taşıdığı önem de bundan doğar (R. 25). Kaldı ki, yakınçağlarda bile, modanın baş döndürücü hızla değişmesinden dolayı, değişik ülkelerde belirli bir yıldaki giysiyi bulup yaratmak yine büyük emek ister.
- Biçemleştirilmiş giysi, tıpkı biçemleştirilmiş bezem gibi, belli bir çağa, belli bir ülkeye, belli bir topluma, belli bir kişiye bağlanamayan, giysi yaratıcısının düş gücüne dayanan bir giysi çeşididir. Genellikle müzikli danslı filmlerde, bale filmlerinde, masalımsı filmlerde, bilimkurgu filmlerinde en çok bu çeşit giysi kullanılır. Geçmiş çağları konu alan, fakat belli bir tarihe, ülkeye bağlanamayan filmlerde de biçemleştirilmiş giysiye çok rastlanır.
- Giysi kimi zaman da simgesel (sembolik) bir anlam taşır. Kişi ile giysisi ayrılmaz biçimde birbirini akla getirir, özellikle büyük güldürü sanatçılarının yarattıkları ölmez tiplerin her birinin kendine özgü, değişmez giysileri, bu simgesel kullanışa bir örnektir. Bir melon şapka, bir kamış baston, kayık kadar bir pabuç bir araya geldi mi, hemen Şarlo'yu (Chaplin) anımsatır.



Şarlo ve Simgeleri

Ç. MAKYAJ

Sinemada Makyajın Yeri

Makyaj, kısaca, bir oyuncuya filmin gereklerine uygun görünüş sağlamak işidir. Genellikle oyuncular filmlerde doğal görünüşleriyle yer alırlar. Ancak kimileyin bu doğal görünüşte az ya da çok değişiklik yapmak gerekir. Oyuncunun doğal görünüşüyle çalışacağı filmlerde bile kimi ufak tefek düzeltmeler, değişiklikler iyi bir görüntü sağlamak için gerekli olabilir. Makyaj filmlerde, genellikle, şu üç erekle kullanılır: oyuncunun resmegiderliğini artırmak ya da bunu sağlamak; oyuncunun belli bir tipi canlandırmasını, bir kompozisyon yaratmasını sağlamasına yardımcı olmak (R. 24); yaşamöyküsel, tarihsel filmlerde, tanınmış, geriye resimleri, tabloları, fotoğrafları, yontuları kalmış kişileri canlandıran oyuncuların bunlara benzerliğini sağlamak.

Resmegiderlik (fotojeniklik), herhangi bir kimsenin güzel, çekici bir görüntü verebilme yeteneğidir. Kimilerinde bu bir Tanrı vergisidir, doğuştan vardır. Görünüşte hiçbir özelliği olmadığı halde, görüntüde çok güzel, çok çekici görünen kimseler vardır. Bunun tersine, gerçekte çok güzel, çok çekici oldukları halde görüntüde hiç de iyi sonuç vermeyen kimseler de vardır. Öyleyse, makyajdan beklenen görevlerden biri, resmegiderliği artıracak ya da sağlayacak düzeltmeleri, değişiklikleri gerçekleştirmektir. Genellikle her tipe en uygun düşen bir makyaj çeşidi vardır. Tipi her yönden inceleyerek bu makyaj çeşitlerini bulmak, değerlendirmek ve gerçekleştirmek makyajcıya düşer.

Kimi zaman bir oyuncunun kendi doğal görünüşü dışında bir tipi canlandırması ya da konu gereği, olduğundan genç ya da yaşlı görünmesi gerekebilir (R. 24) ya da oyuncu herkesçe tanınan ünlü bir kişiyi canlandıracaktır; bu ünlü kişiye davranışları kadar fiziğiyle de elden geldiğince benzemesi gerekebilir (R. 23). Bu durumlarda makyaj daha da önem kazanır. Öte yandan, örneğin korku filmlerinde (R. 40), bilimkurgu filmlerinde olduğu gibi, makyajın ön sıraya geçtiği de olur.

Giyside olduğu gibi makyajda da, güldürü ustalarının yarattıkları tipe uygun düşen, değişmez makyajlarının bulunduğunu anımsatmak yerinde olur.

IX. OYUN/OYUNCU



Oyuncunun Sinemadaki Yeri

Oyuncu, bir filmde herhangi bir kişiyi canlandıran kimseyi belirten genel bir terimdir. Kimi film türleri, kimi konular bir yana bırakılırsa, bütün filmler insanı konu alır. Kimi belgesel filmlerde, hatta öykülü filmlerde kahraman, başından geçeni kendi canlandırır, yani oyuncu kendi kendini oynar. Ne var ki genelde bu iş için oyuncuya başvurulur.

Oyuncu görüntünün en canlı öğesidir; düşünen, karar veren, tepki gösteren, toplum içinde başka kişilerle ilişki kuran, yaşamını sürdürmeye uğraşan, bunun için sürekli çabalayan bir varlıktır. Görünüşü, davranışı, yüz anlatımı, oyunuyla görüntüde bütün bunları oyuncu gerçekleştirir, canlandırır. Oyuncunun başlı-



R. 23. Oyuncu Anthony Quinn, Ressam Paul Gauguin'in kendi elinden çıkan resmi önünde. Makyajcı saç, bıyık, kaş düzenlemesiyle ikisi arasında şaşırtıcı bir benzerlik sağlıyor (Vincente Minnelli, *Lust for Life/Ölmeyen İnsanlar*, 1956, ABD) (Aynı filmde Ressam Vincent van Gogh ile Kirk Douglas arasındaki benzerlik için R. 32'ye bakınız)

ca görevi, oyunlukta (senaryoda) kendi payına düşen kişiyi en küçük ayrıntılarıyla, tüm özellikleriyle yansıtabilmek; bu kişilerin gerçekliğini izleyicinin benimseyebileceği biçimde yansıtmaktır. Bu bakımdan oyuncunun filmin öbür özdeksel (maddi) öğelerinden büyük bir ayrılığı yoktur. Ama kimi durumlarda oyuncunun ön sıraya geçtiği de olur. Örneğin yıldızcılığa dayanılarak çevrilmiş filmlerde her şey, izleyicide hayranlık uyandıran herhangi bir yıldızın en büyük özelliklerini (vücut, yüz güzelliği, cinsel çekicilik, davranış...) bol bol kullanmaktır. Bu tür filmlerde yıldız her şey, öbür bütün öğeler 'bahane'dir. Ancak, yıldızcılığa dayanan filmlerin değerlisi pek az görülmüştür. Kimi zaman da oyuncunun kişiliğinin ağır basmasıyla ya da dramatik yapının özelliğinden dolayı filmin bütün yükünün bir oyuncuya yüklendiği, bu yüzden oyunun, oyuncunun ön sıraya geçtiği görülür. Fakat dramatik yapının sağlamlığı, oyuncunun ölçülülüğü, yö-

netmenin kılavuzluğuyla yine de çok kez bir denge sağlanabilir. Zaten sinemada yönetmenin oyuna karışması hem bu bakımdan, hem de sinema oyununun özellikleri ve nitelikleri bakımından kaçınılmaz bir zorunluluktur. Yönetmenin yol göstericiliği olmaksızın, en usta oyuncuların bile sinemada başarılı bir oyun gerçekleştirebilmeleri hemen hemen olanaksızdır.

Sinema Oyununun Özellikleri

Sinema oyununun özelliklerinden biri, oyuncunun canlandıracağı rolün çok kısa parçalara bölünmesidir. Oyunluk, çekim adı verilen kısa kısa parçalara bölündüğünden ve bunların her biri ayrı ayrı film üzerine alındığından, oyuncu da oyununu kesik kesik bir çalışmayla gerçekleştirmek zorundadır. Bu parçaların çoğu bir iki dakikayı geçmez, hatta büyük bölümü saniyelerle ölçülür. Bu parçalardan bir bölüğü kendi aralarında kümeleştirilse bile, kümeleştirilmiş bu parçaların uzunluğu da çok değildir. Kaldı ki çevirim uygulayımı yönünden, kümeleştirilmiş olan çekimler arasına bile kesintiler girer.

Oyun yönünden belki bundan daha da büyük sakınca taşıyan ikinci bir özellik, bu çekimlerin çevrilişinde çok kez oyunluktaki sıranın, mantıklı sıranın gözetilmemesidir. Çevirim uygulayımının gereklerinden dolayı, çekimler aynı bezem içinde geçişlerine göre kümelendirildiklerinden, gerçekte birbirini izleyen çekimlerin birbirine çok uzak düştükleri; buna karşılık oyunluğun başında, sonunda, ortasında yer alan çekimlerin birbiri ardından çevrildikleri sık sık görülür. Bu durumda, bir gün önce ölen oyuncu, ertesi gün dipdiri, yeni serüvenler ardında koşabilir; bir çekimde nefret duyduğu kimseyle, onun hemen ardından çevrilen çekimde canciğer görünmek zorunda kalabilir. Demek ki, sinema oyuncusu, belirli bir duygunun filizlenmesini, gelişmesini gösteren durumlarda bile mantıklı sıradan ayrılmak zorundadır.

Sinema oyununun bir başka özelliği, çalışmaların çok uzun bir süreye yayılmasıdır. Bir çalışma gününde ancak yarım düzine kadar çekim gerçekleştirilebilir. Bu yüzden oyuncunun tek



R. 24. Bir Oyuncu ve Sekiz Rol. Alec Guinness bu filmde, aynı ailenin -biri kadın olmak üzere- sekiz mirasçısını canlandırıyor (Robert Hamer, *Kind Hearts and Coronets/Sevişenler*, 1949, İngiltere)

bir rolü canlandırması, iki üç ay alabilir. Bu da, oyuncunun, canlandıracağı kişiye bütünlük kazandırabilmesini alabildiğine güçleştirir.

Sinema oyunu, aynı zamanda, izleyicisiz gerçekleştirilen bir oyundur. Sinema oyuncusu, tiyatrodaki uğraştaşı (meslektaşı) gibi izleyici önünde değil de, binlerce mumluk göz kamaştırıcı ışık altında, soğuk ve nesnel merceğin önünde, her şeyi eleştirici bir gözle izleyen bir uygulamanlar topluluğu karşısında oynar. Tiyatro oyuncusunun, rolüne alıştıktan, rolünü pişirdikten, yaratacağı kimsenin 'derisine girdikten' sonra izleyici önünde hemen hemen kendiliğinden, büyük bir rahatlıkla yürüyen oyunundan sinema oyuncusu yoksundur. Tiyatro oyuncusu aylarca aynı rolü her gün görünçlükte yineleyerek bunu gittikçe olgunlaştırabilir, "pişirebilir". Oysa sinema oyuncusu aylarca süren çalışmasının her gününde bu rolün yalnız bir parçasını oynayabilir. Sinema oyuncusunun bu alanda tek üstünlüğü, alıcı karşısında teklediği ya da rolünü istenilen ölçüde başarıyla gerçekleştiremediği vakit, aynı çekimin defalarca yinelenebilmesidir.

Bütün bunlardan dolayı, sinemada bir rolün bir bütün oluşturacak biçimde canlandırılmasında en büyük sorumluluk yönetmendedir. Yönetmen, çevirmekte olduğu filmi başından sonuna dek, en küçük ayrıntısıyla, bitmiş durumuyla kafasında canlandırır; filmin çekimlerinin bütün içindeki yerini, kendinden önceki ve sonraki çekimlerle ilişkisini, bu çekimlerde oyuncuya düşen payı bilir. Oyuncunun belli bir çekimde ne yapması, nasıl davranması, hangi duyguyu canlandırması gerektiğini yönetmen kararlaştırır. Bununla birlikte, oyuncunun da elindeki oyunluğu iyice sindirerek, yaratacağı kişinin bir bütün olarak nasıl anlaşılması, bu bütünlüğü sağlamak için ne yapması gerektiğini bilmesi zorunludur.

Sinema Oyununun Nitelikleri

Sinema oyununun başlıca iki niteliği vardır. Bunlar, birbirine sıkı sıkıya bağlı olarak, aşırılıktan kaçış ve gerçekçiliktir. Bu iki nitelik, aynı temele, yani sinema uygulayımına dayanır. Tiyatro oyuncusu ile sinema oyuncusunun uygulayım olanaklarının karşılaştırılması, bu iki sanat kolundaki oyun niteliğinin neden başka başka olduğunu daha iyi belirtir: Tiyatroda oyuncu, izleyici karşısında değişmeyen bir uzaklığı bütün oyun boyunca sürdürür. Tiyatro oyuncusu en ön sıradaki izleyici kadar en arka sıradaki izleyiciye de kendini gösterebilmek, duyurabilmek ereğiyle, seste, devinimde, yüz anlatımında, makyajda az çok aşırılığa kaçmak zorundadır. Titizlikle geliştirilmiş, üzerine basa basa uygulanan bir görünçlük konuşması, aşırı devinimler, aşırı mimikler, yakından bakıldığında acayip görünen makyaj, tiyatro oyuncusu için kaçınılmaz araçlardır. Oysa sinema oyuncusunun bütün bunlardan kesinlikle kaçınması gerekir. Doğal ölçülerin dışında bir devinim, aşırı bir makyaj, görünçlükte uygulanan çeşitten konuşma sinemada hemen göze batar, oyuna sahtelik katar, izleyiciyi rahatsız eder, çok kez gülünçlüğe yol açar. Sinema oyuncusu daha doğal, daha gerçekçi bir yaratma olanağına, anlatım yönünden de hemen hemen sonsuz denebilecek bir çalışma alanına sahiptir. Tiyatroda izleyicinin kulağına erişemeyen bir fısıltı, izleyi-

cinin gözünden kaçabilecek ufak bir davranış, görünçlükte 'görünmez' olan bir ayrıntı; omuz, baş, ayrıntı çekimleriyle izleyicinin gözüne ve kulağına hemen ulaşır. Yönetmenin, oyun bakımından elindeki bu 'canlı gereç' üzerindeki egemenliği, yalnız uğraşman (profesyonel) oyunculardan değil, ömründe görünçlüğe, alıcı önüne çıkmamış, hatta tümüyle bilgisiz, özenci (amatör) oyunculardan bile başarılı bir sonuç almasını sağlayabilir.

Demek ki, izleyicinin yerine devinen alıcı, oyuncuya alabildiğine yaklaşarak, onun en ufak davranışlarını, yüzündeki belli belirsiz değişmeleri, sesinin en pes perdelerini, bu ses perdesindeki yükselip alçalmaları, titremeleri, fısıltıları izleyiciye ulaştırır. Tiyatrodakinden değişik olarak, gerçek görünüşteki bezemler, bu ses-görüntü doğallığını, gerçekçiliğini daha da arttırır. Bundan dolayı sinema oyunu, insanların doğal davranışlarını olanca gerçekliğiyle yansıtabilir ve yansıtmalıdır.

Sinemada Oyuncu ve Oyunun Ortaya Çıkardığı Değişik Sorunlar

Az önce de belirttiğimiz gibi, oyuncu, herhangi bir kişiyi canlandıran kimsedir. Öte yandan oyunun en büyük niteliklerinden birinin de doğallık, gerçekçilik olduğunu söylemiştik; öyleyse bir sinema oyuncusu belli bir kişiyi gerçeğe ne denli uygun yansıtırsa o denli başarılıdır. Kuşkusuz her kişinin kendine özgü nitelikleri, belirleyici özellikleri olduğu gibi, her ulusun, her toplumun bireylerinde rastlanan genelleşmiş, hatta kalıplaşmış birtakım davranışlar, belli durumlar karşısında belli tepkiler, bütün bunlarda kendini belli eden genel bir tartım da vardır. Bir Kuzey Avrupalı ile bir Güney Avrupalının aynı durumlar karşısındaki davranış ve tepkileriyle bunlardaki hız aynı değildir. Bir İtalyan ile bir Almanın davranışlarında çok büyük ayrılıklar vardır. Bütün bunlar sinemada da yankısını bulur.

Sinema izleyicisi yönünden bunun büyük bir önemi vardır. Çünkü belli bir ülkede, diyelim ki Türkiye'de, tiyatro izleyicileri değişik ülkelerin tiyatro oyunlarını genellikle hep kendi oyuncularından izlerler; dolayısıyla bu değişik ülkelerin oyunlarındaki

değişik kişileri kendi ülkemizin oyuncuları canlandırırlar; bu kişileri kendi anlayışlarına göre yorumlayıp, kendi davranışları, tepkileri, tartımlarıyla yansıtırlar. Oysa sinema izleyicisinin durumu böyle değildir. Sinema izleyicisi değişik ülkelerden gelen filmleri izler. Bu filmlerdeki kişileri genellikle o ülkelerin oyuncuları canlandırırlar. Dolayısıyla sinema izleyicisinin karşısına da, değişik ulusların, toplumların bireylerindeki değişik davranış, devinim, tepki ve tartımlara uygun olarak değişik oyun çeşitleri çıkar; izleyici bu değişik oyun çeşitlerine ne denli alışıksa, yadırgama oranı da o denli azalır. Bunu, tersiyle de kanıtlamak eldedir: İzleyici, daha önce hiç görmediği bir ülkenin sinema yapıtıyla karşı karşıya geldiğinde, en çok yadırgadığı durumlar arasında oyun tarzı yer alır.

Özenci Oyuncular

Bir başka sorun, sinemacının yalnız uğraşman değil, özenci (amatör) oyuncularla da çalışmak zorunda kalabilmesinden doğar. Kimi zaman sinemacı bütün bir film boyunca özenci oyuncu kullanmak zorundadır; özellikle belgesel filmlerde bu kaçınılmaz bir zorunluluktur. Böyle durumlarda sinemacı, özenci oyuncuyu alıştırarak, rahatlatarak, kimi zaman oyuncunun hiç haberi olmaksızın alıcıyı çalıştırarak en iyi sonucu sağlamaya çalışır. Özenci oyuncudan beklenen şey kendi günlük yaşamını hiçbir yapmacığa, abartmaya kaçmaksızın yansıtmasıdır. Özenci oyuncuyla çalışmak sinemacı için uğraşman oyuncuyla çalışmaktan daha güçse de, bu alandaki başarılı bir çalışma, çok daha doğal, inandırıcı bir sonuç verir.

Tipleme

Özenci oyuncularla çalışmaya yakın bir başka çalışma biçimi, tiplemedir. Tipleme, dış görünüşüyle belli bir tipi en iyi biçimde yansıtan, görüntülükte görünür görünmez izleyicinin kafasında belli bir tipin görüntüsünü uyandıran kimsenin oyuncu olarak kullanılmasıdır. Örneğin, uğraşman olsun olmasın, oyuncu ola-

rak seçilen bir kimsenin kapıcılıkla hiçbir ilişkisi olmayabilir, ama bu kimsenin görünüşü 'tipik' bir kapıcının bütün özelliklerini taşıyabilir, İşte bu kimsenin kapıcıyı canlandırmakta kullanılması bir tipleme örneğidir. Bu durumda, sinemacı, bir kimsenin daha yalnız dış görünüşünden belli bir kişiyi canlandırmakta çok elverişli bir sonuç sağlamış demektir. Bu elverişli sonuç, aynı oyuncunun başarılı bir biçimde yönetilmesiyle daha da artırılabilir. Genellikle filmlerde üçüncü, dördüncü derecedeki ufak rollerin başarılı olmasının başlıca nedeni de bu roller için sık sık tiplemeye başvurulmasıdır.

Yıldızcılık ve Sakıncaları

Yıldızcılık sinema oyununun gereklerinden değil, sinema işleyiminin belli koşullardaki gereklerinden doğmuştur; dolayısıyla sinema oyununun niteliklerine çoğunlukla aykırı düşer. Buna karşın sinema işleyimi belli bir noktada yıldızcılığa başlamaktan ya da başlatılan yıldızcılığı sürdürmekten vazgeçememektedir.

Yıldızcılığm nedeni, filmin bir işleyim ürünü olarak görülmesi, düşünülmesi, buna göre hazırlanması, piyasaya sürülmesi ve değerlendirilmesidir. Yapımcı bir oyuncuya, bir yıldız adayına yoğun tanıtıyla (reklamla) yatırım yapar; yıldızı herhangi bir ürün gibi tanıtı kampanyasıyla alıcıya kabul ettirmek ister. Bu yoğun kampanyayla izleyicinin beyni yıkanır. Yoğun tanıtı kampanyasının oluşturduğu bu gerçekdışı yaratık artık yapımcının da, izleyicinin de, hatta doğrudan doğruya yıldızın da dışında kendine özgü varlığını sürdüren bir yaratık olup çıkar. Filmin öbür belli başlı bütün öğeleri bu yaratığa göre düzenlenir, oyunluklar bu yaratığa göre yazılır, oyun arkadaşları buna göre seçilir. Bu yaratık, izleyici artık bıkıncaya, yıldızın daha genci, daha iyi pazarlanmışıyla karşılaşıncaya dek varlığını sürdürür. İzleyicinin bir çeşit afyonu sayılabilecek olan yıldızcılık, oyunda kalıplaşmaya, hep aynı tipi yinelemeye, ölçünleşmeye yol açar.

X. İÇERİK/KONU/DRAMATİK YAPI/ OYUNLUK/ANLATI

A. DRAMATİK YAPI

İçerik İzlek, Konu, Dramatik Yapı Terimlerinin Anlamı, İlişkileri

Her sanat ürünü gibi film de bir şey anlatmak; bir düşünceyi, bir görüşü yansıtmak; izleyiciye belli bir bildiriyi (mesaj) ulaştırmak ereğiyle oluşturulur. Kısacası, sinemacının da, her sanatçı gibi bir diyeceği vardır ve bunu izleyicisine sinema görüntüleriyle aktarmaya çalışır. Sinemacının görüntülerle aktarmak istediği bu düşünce, görüş, bildiri filmin içeriğini (muhtevasını) oluşturur, sinema yapıtının özünü yaratır; izlek de (tema), bu içeriğin, bu özün en kısa yoldan özetlenmiş biçimidir. Konu, bu izleği (te-

mayı) filmde işlerken verilen biçimdir; izleğin türlü dolantılarla geliştirilerek aldığı kılığı anlatır. Bütün film içinde konunun işlenmesi, geliştirilmesiyle de dramatik yapı kurulur.

Sinemacı herhangi bir izleği işlemeye karar verdiğinde, özellikle öykülü filmlerde bunun için bir konu düşünür. Konu, belli bir noktadan çıkıp, geliştirilip, bir sonuç noktasına ulaşıncaya dek sinemacının titizlikle seçtiği belli bir yolu izler. Konuya giriş, konunun açılması, yürüyüşü, gelişmesi; kişilerin ve bu kişilerin içinde yer aldıkları çevrenin tanıtılması; kişiler arasında ve kişiyle çevresi arasındaki ilişkiler; bu ilişkileri etkileyen çeşitli olaylar, sinemacının önceden tasarladığı bir plana göre gerçekleştirilir. Bütün bu öğeler ve bunların düzenlenişi filmin dramatik yapısını oluşturur.

İzleğin Dramatik Yapıdaki Yeri ve Özellikleri

Filmin içeriğini, özünü oluşturan izleği daha yakından inceleyelim: İzlek, dramatik yapının çekirdeği, nüvesi olarak ortaya çıkar; dramatik yapı bu çekirdeğin çevresinde gelişir, olgunlaşır. Çünkü dramatik yapının temeli, başlangıç noktası her vakit bir izlektir. Sinemacının, filmi bir şey anlatmak ereğiyle çevirdiğini söylemiştik. Bir filmin ilk görüntülerinden son görüntülerine dek sinemacının anlatmak istediği, ilk ve son görüntüler arasında enine boyuna işlediği, geliştirdiği, bir konuya bağlı olarak anlattığı ana düşünceye, görüşe izlek denildiğini biliyoruz. Belgesel filmlerden öykülü filmlere dek her sinema yapıtı belli bir izleğe dayanır. O halde sinemacının ilk işi, filmi için bir izlek seçmektir. Daha doğrusu sinemacı öteden beri benimsediği, ortaya koymak istediği bir izleği sinema yoluyla gerçekleştirmek üzere işe koyulur. Çevremizdeki her olaydan bir izlek çıkabilir. Sinemacı gündelik deneyimlerine dayanarak bir izlek bulabilir. Okunan bir roman, oyun ya da şiirden, bir gazete haberinden, dinlenilen bir olaydan bir izlek (tema) çıkarılabilir. Bu izlekler, toplumsal koşullara göre değerlendirilir. Belirli izleklerin günün konusu olduğu, sonra arka sıraya geçip yerine başka izleklerin geçtiği görülür. İzleğin seçiminde, sine-

macının kendi eğilimlerinin, isteklerinin yanı sıra yapımevlerinin baskısı, denetleme (sansür), toplumsal ve ekonomik etkenler, izleyicinin koşullanması ve baskısı da rol oynar. Bu konuda, genellikle, sinemacının kendi istekleri ile bu isteklere yabancı etkenler arasında bir çatışma vardır. Çünkü öbür sanatçılardan değişik olarak sinemacı düşüncelerini, görüşlerini sinema görüntüleri yoluyla seyircisine ulaştırmakta hemen her vakit büyük engellerle karşılaşır. Sinema işleyiminin kendi koşulları, filmi herhangi bir işleyim ürünü gibi görmek ve değerlendirmek eğilimi, çoğunlukla sinemacının sanat çabasıyla çatışır ve yine çoğunlukla sinemacıyı işleyim koşullarına boyun eğmeye zorlar. Bunun sonucu olarak sinemacı yine çoğunlukla, kendi seçmediği, benimsemediği sudan izlekleri (temaları) işlemek zorunda kalır. Oysa izlek, bir sinema yapıtının içeriğini, özünü oluşturduğundan sanatçı için çok büyük önem taşır. Üstelik sinema, yığınlara ulaşan bir sanat dalı olduğundan, sanatçının sorumluluğu da aynı oranda büyüktür. Bu sorumluluk da her şeyden önce, sinema sanatçısının ancak söylemeye değer şeyi varsa bunu ortaya koymasını, ancak inandığı, yürekten benimsediği izlekleri işlemesini gerektirir.

İzlek, filmin dramatik yapısının çekirdeği olduğuna göre, bu izleğin ilgi çekici, sağlam, yalın, işlemeye elverişli olması gerekir. Bu özellikler, izleğin, daha doğrusu bu izlekle anlatılmak istenenin izleyici tarafından kolaylıkla kavranmasını sağlar. Az önce belirttiğimiz gibi, sinema yığınların karşısına çıkan bir sanat olduğu için, anlatmak istediğinin de bu yığınlara ulaşabilmesini sağlamak üzere izleğin açık, yalın, ilgi çekici olması kaçınılmaz bir zorunluluktur. Sinemacı bunu sağlamak ereğiyle, ele aldığı gereçte titiz bir seçme yapar; bu gereçten ancak izleği en iyi yansıtacak olanları alıkoyar. Gerek filmin anlaşılabilir olmasını, filmin ereğinin açık ve belirli olmasını sağlamak, gerekse filmin bütünlüğünü gerçekleştirmek yönünden sinemacının tek bir ana izleği ele alması, bunu işlemesi daha yerinde olur. Aynı film içine sıkıştırılmak istenen birden çok izlek ya da bir izlek çevresinde birbirine arapsaçı gibi dolanmış olgular dizisi hem filmi anlaşılmaz kılığa sokar hem filmin asıl anlat-

mak istediğinin, ereğinin kaybolmasına yol açar hem de filmi gereksiz yere uzatır.

Öykülü filmlerde izlek belirli bir konunun içinde işlenir. Bundan da anlaşılabileceği gibi, aynı izlek (tema) istenirse birbirinden çok değişik konular içinde de işlenebilir; aynı izlekten değişik sinemacılar, hatta aynı sinemacı, konuları başka başka filmler yaratabilir. Öykülü filmlerde sinema yapıtı, sinemacının yaratma gücüyle düzenlediği bir öykü çerçevesinde oluşturulduğundan izleğin işlenmesi, dolayısıyla dramatik yapı büyük bir önem kazanır.

Dramatik Yapının Kuruluşu

Dramatik yapı, tıpkı, romanlarda, tiyatro oyunlarında olduğu gibi, öykülü filmlerde de bu konudaki genel kurallara uyularak kurulur: Bir öykülü filmde ortaya birtakım kişiler sürülür; bunların ne yaptıkları, ne yapamadıkları, başlarına nelerin geldiği anlatılır. Bu kişiler belirli bir çevrede, belirli bir toplumda yaşarlar. Bu kişiler ile bu çevre ve toplum arasında bir ilişki doğar. Bu ilişkilerde çok kez birbirine karşıt istek ve davranışlar ortaya çıkar. Bu karşıt istek ve davranışlar da çatışmaya yol açar. Bu çatışma, dramı oluşturur. Kişilerin birbirleriyle, kişilerin dış güçlerle (doğa ya da toplumla), kişilerin kendi kendileriyle savaşıma girmeleri bu çatışmanın belli başlı çeşitleridir. Bu çatışma sürekli ya da aralıklı olabilir; büyük ya da küçük bunalımlara yol açabilir; bunlar arasında yatışma dönemleri yer alabilir. Ama dram mutlaka çatışma üzerine kurulur. Duraklama, yatışma dönemleri ancak geçici durumlardır. Zaten dramın gelişmesi, dramatik yapı da bunalımların, çatışmaların, yatışma ve duraklama dönemlerinin şu ya da bu yolda sıralanışından doğar. Çatışan güçler duraklama, yatışma dönemindeyse, ortada bir denge vardır. Bu dengenin bozulması, yani bunalımların, çatışmanın ortaya çıkması dramın olgusunu oluşturur. Bir öykülü film, bu çeşit olguların birbiri ardından sıralanışıyla oluşmuştur.

Görülüyor ki, sinemacı belli bir izleği seçtikten sonra, bunu en iyi biçimde verebilmek, işleyebilmek ereğiyle, bu izleğe (te-

maya) uygun kişileri, çevreyi, bunlaı arasındaki ilişkileri ele alır. Sinemacı, kişilerini derinliğine tanıtarak; kişileri arasında ve kişilerle çevre arasındaki ilişkileri düzenleyerek; düğümlerin atılmasını, düğümlerin çözülmesini, yatışma ve duraklamaları, bütün bunlardan doğan olguları en uygun yolda sıralayarak filminin dramatik yapısını kurar. Dramatik gelişmenin iniş ve çıkışlarını düzenleyerek izleyicinin ilgisini baştan sona dek uyanık tutmaya çalışır. Bütün bunları yaparken, seyircinin ana izleği (teması) gözden hiç kaçırmamasını sağlamaya uğraşır. Ancak sinemacının da bütün bu çalışmaları gerçekleştirirken gözden kaçırmaması gereken çok önemli bir nokta vardır: Bütün bu seçimler, bu düzenlemeler, bu kişi yaratmalar, bu olgu sıralamalar izleyicide hiçbir vakit bir yapmacık duygusuna, doğal olmamak duygusuna, inandırıcılıktan uzak olmak duygusuna yol açmamalıdır. Sinemacının bütün düzenlemeleri, yaşamın doğal akışına tıpı tıpına uygun düşmelidir. İzleyici izlediği sinema yapıtında usta bir elin, yaratıcı bir elin varlığını nasıl olsa bilmektedir ama bu el hiçbir vakit bir kuklacının eli olmamalıdır.

İzleğin Sinemanın Özelliklerine Uydurulması

Aynı izleğin birbirinden çok ayrı konular içinde işlenebileceğini belirtmiştik. Bunun gibi, aynı izlek, birbirinden değişik özellikler taşıyan filmde, romanda, öyküde, oyunda da kullanılabilir. Ancak izlek filmde kullanılırken sinemanın özelliklerine uymak zorundadır.

Sinemacının belli bir izleği filmde kullanırken, bu izleği (temayı) görüntüler içinde düşünmesi, görüntü olarak tasarlaması gerekir. Sinemacının izleği işlerken, sanat değeri yüksek bir roman, öykü ya da bir oyun metni değil, filmin çevrilmesine temel olacak bir metni hazırlaması gerekir. Bu metin, bitmiş filmde yer alacak görüntülerin sözcüklerle anlatılmasından başka bir şey olmayacaktır. Bunu gerçekleştirirken sinemacı bir yandan kolaylıklarla, bir yandan da güçlüklerle karşılaşır. Örneğin yazar belli bir nesneyi, belli bir çevreyi anlatmak için bir sürü sözcük yığınına, sayfalarca süren betimlemelere başvurmak zorunda kalır. Buna

karşılık sinemacı bunu birkaç görüntüyle verebilir. Ama öte yandan yazarın birkaç cümlede verebildiği ruhsal bir durumu ya da soyut bir kavramı görüntülükte anlatabilmek için yönetmen de uzun görüntüler dizisine başvurmak zorunda kalır. Bu durumda sinemacı için tek çıkar yol simgelere (sembol), karşılaştırmalara, çeşitli söz sanatlarının görüntüdeki karşılıklarına başvurmaktır. Kaldı ki kimi zaman yalın bir davranış çok karmaşık ruhsal durumları açığa vurmaya yeter.

Sinemacının elden geldiğince kestirme yoldan gitmesi, elindeki gereci kullanırken çok tutumlu davranması da kaçınılmaz bir zorunluluktur. Çünkü sinemacı bir yandan da filmin süresiyle sınırlanmıştır. Olağan bir film bir buçuk saati pek aşmaz; iki saati geçen bir film, uzun film sayılır. Buna göre sinemacı elindeki izleği bu kısa süre içinde işlemek zorundadır. Burada da sinemacının önüne başlıca iki güçlük çıkar: Sinema dilini iyi bilmek, iyi kullanmak; izleği açık, yalın olarak ortaya koymak zorunluluğu. Birincisinin eksikliği, sinemacıyı, anlatmasını bilmediği için lafı ağzında geveleyip uzattıkça uzatan bir kimsenin durumuna düşürür. İkincisi, sinemacıyı, açıklık uğruna, her şeyi anlatmak, hiçbir şeyi eksik bırakmamak korkusuyla ayrıntılar içine sürükler, asıl izleği gözden yitirtecek bir karışıklığa ulaştırır. Uyarlamalarda en çok rastlanan aksaklık da uyarlamaya temel olan yapıtaki bir sürü gereci filmin sınırlı süresi içine yerli yerine oturtamamaktan doğar. Kimileyin de filmin sınırlılığı bütünüyle ters yönde gelişir: Sinemacı, elindeki izleği işleyebilecek zengin gerece sahip değildir. Elinde ancak orta uzunlukta filme yetecek gereç vardır, fakat uzun bir film gerçekleştirmek zorunda olduğundan bu yetersiz gereci 'şişirmeye' çalışır.

Dramatik Yapıdaki Bölünmeler

Bir filmin dramatik yapısı çeşitli bölünmelere uğrar; dramatik yapı bu bölünmeler içinde gelişir. İzleyici bir filmi başından sonuna dek bir bütün olarak izlerken çoğunlukla bu bölünmeleri ayırt etmez ya da ancak pek belirli olanlarını ayırt eder. Oysa bir filmin dramatik yapısını ortaya çıkarmak, bu dramatik yapıyı de-

gerlendirmek, ancak bu bölünmelerin bir filmde nasıl gerçekleştirildiğini anlamakla olanaklıdır. Bu bölünmeler büyükten küçüğe doğru şöyle sıralanır: bölüm, ayrım, görünçlük, çekim.

- Bölüm: Filmlerde bölüm, aşağı yukarı, bir romandaki bölüme karşılık olarak ortaya çıkar; filmin ana parçalarından birini oluşturur. Bölümde, dramatik gelişimin belli başlı bir parçası yer alır.
- Ayrım: Bir bölümde birçok ayrım bulunur. Ayrım da, dramatik yapıyı oluşturan her bir olgunun içinde geliştiği film parçasıdır. Genellikle bir filmde yedi sekiz bölüm, yirmi beş otuz kadar da ayrım bulunur.
- Görünçlük: Görünçlük (sahne), aynı kişilerin, aynı bezem içinde yer aldığı çekimlerden oluşan bir bütündür; dramatik yapının bölünmelerinden biri olarak, genellikle, tiyatrodaki görünçlüğe benzer.
- Çekim: Çekime gelince, bu da dramatik yapının en küçük birimidir ve alıcının sürekli olarak bir kez çalıştırılmasıyla elde edilen film parçasıdır.

Tersine doğru gidersek, çekimler birleşerek görünçlüğü, görünçlükler birleşerek ayrımları, ayrımlar birleşerek bölümleri oluşturur. Her filmde bölüm, ayrım, görünçlük, çekim bölünmeleri yer almakla birlikte bunların uzunluk, süre bakımından nitelikleri aynı değildir. Kimi filmlerde çekimler tek başına bir görünçlüğü, hatta ayrımı verebilecek denli uzundur. Bu sonunculara *çekim-ayrım* adı verilir. Kimi filmlerde film tek bir çekimden bile oluşabilir. Kısa ve uzun çekimlerin sıralanışında da büyük değişiklikler görülür. Filmin dramatik yapısındaki bu bölünmeler, ele alınan konuya, bu konuyu işleyen sinemacının deyişine göre değişir. Ama hangi çeşitten olursa olsun, bu bölünmeler, bir filmin genel dizemini, tartımını oluşturur. Bir filmin dramatik yapısındaki sağlamlık, filmin anlatımındaki akıcılık büyük ölçüde bu bölünmelerin yerli yerinde yapılmasına bağlıdır. İzleyicinin dikkatini filmin başından sonuna dek sürekli olarak uyanık tutmak da, yine büyük ölçüde, bu bölünmelerdeki ustalığa dayanır.

B. OYUNLUK (SENARYO)

Oyunluk Teriminin Anlamı

Oyunluk (senaryo) terimi, genellikle, biri dar öbürü geniş olmak üzere iki anlamda kullanılır. Dar anlamda oyunluk, çevirim oyunluğunun kısaltılmışıdır; dolayısıyla çevirim oyunluğu yerine kullanılır. Geniş anlamda oyunluk ise, izleğin (temanın) sinemanın özelliklerine göre işlenmesini veren metindir. Bu metin birkaç sayfalık özetten bir film öyküsüne, yüzlerce sayfalık ayrıntılı bir çevirim oyunluğuna dek değişir; bundan dolayı da birkaç evrede oluşan değişik metinlerin genel adı olarak da kullanılır. Bu iki kullanış birbirine karıştığı için oyunluk (senaryo) terimi de gitgide karışık, karanlık ve belirsiz bir anlama bürünmüş, ne anlatılmak istendiği kolaylıkla anlaşılamayan bir sözcük durumuna geçmiştir. Gerçekte, sinemada, izleğin sinema özelliklerine göre işlenmesi birkaç evrede gerçekleşir ve bu evrelerden her birinin ayrı adı vardır. Çevirim oyunluğu da bu evrelerden biridir. Dolayısıyla, karışıklığı önlemek bakımından, çok genel terim olan oyunluk yerine, oyunluğun hangi evresi anlatılmak isteniyorsa onun adını kullanmak, eğer oyunluğu dar anlamda çevirim oyunluğu kısaltması olarak kullanıyorsak bunu da ayrıca belirtmek doğru olur.

Oyunluğun Kaynakları, Kaynaklarına Göre Oyunluğun Çeşitleri

Oyunluk, izleğin sinema özelliklerine göre işlenmesini gösteren bir metin olduğuna göre, her oyunluk izleğe dayanır. İzleğinse çok çeşitli kaynaklardan sağlanabileceğini görmüştük. Ancak, oyunluk hazırlanırken başvurulacak iki ana yol vardır: Ya doğrudan doğruya sinema için bir metin hazırlamak ya da önceden başka bir erekle hazırlanmış metni oyunluk biçimine sokmak. Birinci durumda gerçekleştirilen oyunluğa *özgün* (orijinal) *oyunluk* denir; ikinci durumdaki oyunluk ise bir uyarlama sonucu ortaya çıkar.

Özgün oyunlukta (senaryoda) doğrudan doğruya bir sinema metni hazırlamak ereğiyle yola çıkılır. Sinemacı, seçmiş olduğu iz-

leği (temayı), bu izlek içinde geliştireceği konuyu sinema terimleri içinde düşünür, tasarlar, sinemanın olanaklarına, özelliklerine göre düzenler. Böyle bir çalışmada her şey görüntü olarak tasarlanır, sonra bu görüntülerin gerçekleştirilmesi için gerekli bütün açıklamalar, bilgiler yazıya dökülerek oyunluk oluşturulur.

Uyarlamanın Gerçekleştirilmesi, Uyarlamadaki Başlıca Sorunlar

Uyarlama çalışması, özgün oyunluk (senaryo) çalışmasına benzemez. Burada, daha önce başka bir erekle hazırlanmış olan bir metni, örneğin bir romanı, öyküyü, tiyatro oyununu, şiiri, baleyi, operayı, yazıyı... oyunluk biçimine sokmak söz konusudur. Dolayısıyla uyarlamada başka bir sanatın ürünlerini sinema sanatının gereklerine uydurmak çabası ağır basar. Başka bir deyişle,



R. 25. Uyarlama. Tolstoy'un ünlü romanından uyarlama (King Vidor, *War and Peace*/*Savaş ve Barış*, 1955. Önde solda Audrey Hepburn)

sinemacı yabancı bir sanatın ürünlerini gereç olarak alır, sonra bu gereci görüntü diline en uygun nasıl çevirebileceğini düşünür ve bunu gerçekleştirmeye çalışır. Özgün bir oyunluk zaten sinemanın olanakları, özellikleri düşünülerek hazırlandığından ortaya çıkan tek sorun bu oyunluğun başarılı olup olmamasıdır. Uyarlamadaysa birbirinden çok değişik iki sanatın dilleri, uygulayımları arasında uygun karşılıklar arayıp bulmak sorunu başta gelir; yabancı sanat ürünündeki gerecin görsel-işitsel yönden karşılıkları ağır basar. Bundan dolayı da roman, öykü, şiir, oyun gibi gereçler oyunluk kılığına geçerken önemli değişikliklere uğrar. Örneğin bir romanın sinemaya uygulanmasını ele alalım: Bir roman her şeyden önce oylum (hacim) yönünden filmden daha yüklüdür. Olağan bir film bir buçuk saati geçmez; oysa iki-üç yüz sayfalık kısa bir romanın okunuşu yedi sekiz saat sürer. Bir film olsa olsa bir uzun öykü boyundadır. Ama film, uzun öyküden alındığında bile onu tıpı tıpına izlemez, çünkü ikisinin anlatım özellikleri başka başkadır. Roman, öykü sözcüklerle ortaya konur, çok kez soyut kavramlardan yararlanır, sık sık ruhsal gözlemlere, çözümlemelere ya da uzun betimlemelere yer verir. Buna karşılık bir film görüntülerle ortaya konur. Bu görüntüler somuttur. Bir roman ya da öykünün uyarlanmasında göz önünde bulundurulacak ilk nokta bunların sinemada kullanılabilecek yönlerinin, özellikleri bozulmayacak biçimde alınması, sinema özellikleri taşımayan bölümlerinin sinema özelliklerine göre hazırlanmasıdır. Bu arada, sinema özelliklerine çok yakın anlatımlı yazın ürünlerinin de bulunduğunu hatırlatmak yerinde olur. Sinema - yazın alışverişinin gittikçe çoğalması, sinema ile yazının birbirini karşılıklı etkilemesi bu yakınlığı arttırır. Bundan dolayı uyarlamaya yatkın olan ya da olmayan yazın ürünlerinden de söz açılabilir.

Görünüşteki benzerliklerine karşın, tiyatro yapıtı ile oyunluk arasındaki başkalık, roman ya da öykü ile film arasındakinden de büyüktür; bir tiyatro oyunu, sinemaya uyarlama yönünden, romandan, öyküden daha elverişsizdir. Oylum bakımından oyun ile film arasında büyük bir başkalık yoktur; ama anlatım yönünden büyük başkalıklar vardır. Tiyatro büyük ölçüde söze dayanan bir sanat olduğu halde, sinema görsel bir özellik taşır. Genellikle,

görünçlükteki gibi belli bir bezem (dekor) içinde beş altı kişinin konuşup durması, sinemada dayanılamayacak bir durum sayılır. Bir oyunu yalnız işitmekle de olgusunu, konusunu, düğümlerini ve çözümlerini izleyebiliriz, ama bir filmi yalnız konuşmalarından izleyemeyiz. Yalnız konuşmalarından izlenebilen bir film zaten başarılı bir film değildir. Bundan dolayı bir oyun uyarlanırken bu oyunun olgusu, kişileri, konuşmaların önemlileri alınır; bütün bunlar tiyatronun dar, kapalı, çizemsel bezemlerinden, çevresinden doğa içine çıkarılır; sinema evreninde bunların karşılıkları bulunmaya çalışılır; sözden çok devinimlere dayandırılır.

Oyunluk Çalışmasının Evreleri

Sinema çalışmalarının dayandığı uygulayım zorunluluklarından dolayı oyunluk birkaç evrede gerçekleştirilir. Bu evreler, sırasıyla, özet, geliştirim, ayrımlama ve çevirim oyunluğudur.

- Özet: Oyunluk ister özgün ister uyarlama olsun, önce konuyu anlatan beş altı sayfalık bir metin hazırlanır. Bu metne *özet* (sinopsis) denir. Bu özet, yapımcının, yönetmenin, binlerce konu arasından herhangi birini seçmesinde kolaylık sağlar. Özet, konunun genel çizgilerini ve başlıca kişilerini ortaya koyar; ele alınan ana izleği belirler; oyunluğun bir bakıma çekirdeğini, taslağını oluşturur.
- Geliştirim: Özetten sonra sıra geliştirim evresine gelir. Geliştirim, özetin kırk elli sayfa içinde genişletilmiş, varsıllaştırılmış, işlenmiş biçimidir. Bu evrede oyunluğun dramatik yapısı belirir; başlıca kişiler başlıca özellikleriyle tanıtılır; konunun belli başlı gelişme noktaları ortaya çıkar; kişilerin, olayların ortaya konması, olguların sıralanması gerçekleştirilir; konuşmaların en önemlileri hazırlanır.
- Ayrımlama: Oyunluğun (senaryonun) üçüncü evresi ayrımlamadır. Ayrımlamada en önemli çalışma, dramatik yapının, daha önce gördüğümüz ayrımlara ve görünçlüklere (sahnelere) bölünmesidir. Ayrımın, kendi başına dramatik bir gelişmeyi ortaya koyan ikinci derecede bir olgudan

oluştuğunu görmüştük. Ayrımlamada bu ikinci derecedeki olgu ortaya sürülür, geliştirilir, sona erdirilir. Bundan dolayı çekim nasıl dramatik yapının en küçük birimiyse, ayrım da aynı yapının ana birimi olarak ortaya çıkar. Görünçlük (sahne) de, daha önce gördüğümüz gibi, aynı bezem içinde, aynı kişiler arasında geçen ayrım parçasıdır.

Görüldüğü gibi, ayrımlama evresinde artık filmin yapısı bütünüyle ortaya çıkmıştır. Filmin bölünmeleri kesinleşmiş, bunlar belirli bir sıraya dizilmiş, konunun en küçük ayrıntıları ortaya konmuş, kişilerin en ufak özellikleri belirtilmiştir. Oyunluğun biri görüntüler, öbürü konuşmalar ve çeşitli seslerle ilgili iki ayrı sütuna ayrılması da bu evrede gerçekleşir.

- Çevirim oyunluğu: Çevirim oyunluğunun gerçekleştirilmesi oyunluk çalışmalarının son evresidir. Bu evrede artık söz konusu olan nokta, bütün hazırlıkları yapılmış olan oyunluğun, filmin çevrilmesine temel olacak bütün bilgileri kapsayan bir kılığa sokulmasıdır.

Çevrim Oyunluğunun Hazırlanması

Çevirim oyunluğunun en kısa tanımı, tamamlanmış bir filmin alacağı kılığı, daha çevirime başlamadan önce en ufak ayrıntılarına dek belirtmeye çalışan bir metindir diye yapılabilir. Sinemacı, ayrımlamaya dayanarak, çevirim oyunluğunu en ufak ayrıntılarına kadar hazırlayınca, film çekim çekim, hatta görüntü görüntü, yönetmenin gözünde artık bitmiş demektir. Bundan sonra bütün iş, bu çevirim oyunluğunu tüm özellikleriyle film üzerinde gerçekleştirmeye kalır.

Çevirim oyunluğunun hazırlanması sinemacıdan sinemacıya değişir. Kimi sinemacılar kabataslak bir çevirim oyunluğunu yeterli görürler; çevirim sırasında bu oyunlukta az ya da çok değişiklik yaparlar. Sinemacıların büyük bir çoğunluğuysa çevirim oyunluğunu çok ayrıntılı olarak hazırlarlar; oyunluğu çevirirken de ya hiç değişiklik yapmazlar ya da ufak tefek değişikliklerle yetinirler. Bu çeşit çevirim oyunluklarında kimi zaman çekimlerin

ne kadar süreceği, hatta belli başlı çekimlerdeki görüntülerin resimleri, görünçlüklerin taslakları bile yer alır.

Bir çevirim oyunluğu ortalama iki yüz, üç yüz daktilo sayfalık metindir. Çevirim oyunluğunun her sayfası iki sütuna ayrılmıştır. Soldaki sütunda görüntüyle, sağdaki sütundaysa konuşmalar ve seslerle ilgili bütün açıklamalar yer alır.

Bir çevirim oyunluğu çekimlere ayrılmıştır. Genellikle olağan uzunluktaki bir filmde beş altı yüz çekim bulunur. Bu çekimler birden başlayarak sıra sayısı alır. Bu sayılara *çekim sayısı* adı verilir. Buna göre, çevirim oyunluğunda en küçük birim çekimdir. Bundan dolayı, çevirim oyunluğunda, görüntü ve sesle ilgili bütün açıklamalar her çekim için ayrı ayrı yapılır. Buna göre, bir çevirim oyunluğunun yazılışında, yani oyunluğa verilecek biçimde başlıca şunlar göze önüne alınır: çekim sayısı (her çekimin, oyunluktaki yerine göre aldığı sıra sayısı); çekimin kapalı bir yeri mi açık havadaki bir yeri mi gösterdiği (bunlar 'iç' ve 'dış' terimleriyle belirtilir); çekimin gündüz mü gece mi geçen bir görünçlüğü gösterdiği ('gündüz', 'gece' terimleriyle belirtilir); çekimin geçtiği yer; çekim çeşidi (yani çekim ölçeğine göre çekim boyu, alıcı açısı, görüş noktası); alıcı devinimleri. Bütün bunlar çevirim oyunluğunun solundaki sütunda, bütün öbür gerekli açıklamalarla birlikte ve çekimin neyi göstereceği ayrıntılarıyla anlatılarak belirtilir. Sağdaki sütunda aynı çekimde yer alabilecek konuşmalar, çeşitli doğal sesler, müzikle ilgili açıklamalar bulunur. Sağdaki sütun ile soldaki sütun arasındaki ilişki, çevirim oyunluğunun yazılışında göz önünde tutulur; yani soldaki sütunda, bir kimsenin konuşmaya başladığı, bir gürültünün, bir müziğin başladığı belirtildiğinde, bunun hemen karşısında sağdaki sütunda da bu konuşmanın metni, gürültü ve müzikle ilgili açıklama yer alır. Ayrıca çekim, görünçlük, ayrım, bölüm gibi filmin çeşitli bölünmelerinin birbirine hangi noktalama çeşidiyle bağlandığı da gerekli yerlerde belirtilir. Arka sayfadaki Orson Welles'in *Citizen Kane/Yurttaş Kane* (1941) filminin oyunluğundan alınan bir örnek bulunmaktadır. Bu oyunluğun özelliği, tamamlanmış ve gösterime hazır bir filmin, bakımlıkta incelenerek oluşturulmuş olmasıdır. Bu çeşit oyunluğa (senaryoya) *kesin oyunluk* adı verilir.

Amerikan basın kralı Charles Foster Kane (Orson Welles), ikinci eşi Susan (Dorothy Comingore) için yaptırdığı görkemli Xanadu adlı şatosunda ölmek üzeredir. Son nefesinde ağzından tek bir sözcük, "Rosebud" (Koncagül) çıkar ve ölür. ABD'nin ünlü aylık haber filmi *March of Time/Zamanın Yürüyüşü*'nü andıran *The Life on the March/Yürüyen Yaşam* bir sayısını Kane'e ayırmaya karar verir ve 'anahtar sözcük' olarak da "Rosebud"un gizini çözmeye çabalar. Gazeteci Leland (Joseph Cotten) bununla görevlendirilir. Leland, Kane'in en yakınları ve çalışma arkadaşlarıyla tek tek konuşur. Her biri Kane'in yaşamının en önemli olaylarını anlatır, özyapısının bir yönünü kendi açısından belirtir. Film, bunların anlattıklarından oluşur. Ne var ki hiçbiri "Rosebud"un ne olduğunu, ne anlama geldiğini bilemez. Sonunda Xanadu'da Kane'in biriktirdiği binlerce koleksiyon parçası ve öteberi arasından işe yaramayanlar yok edilirken, izleyiciler, yalnız onlar, bir kızağın yakılmak üzere fırına atıldığını ve arkasında "Rosebud" yazılı olduğunu görürler. "Rosebud", Kane'in büyük bir mirasa konup, ailesinden koparıldıktan sonra, tüm varsıllığına karşın bir daha asla ulaşamadığı çocukluğunun en mutlu günlerinin anılarını, özlemlerini ve düşlerini simgelemektedir. Tıpkı yine Kane'in ölüm anında elinden kayıp yuvarlanarak parçalanan cam yuvarlak gibi. Cam yuvarlağın içindeki kar yağışı altında bir evi gösteren baba ocağı aynı şeyleri simgeler. Bir bakıma, filmin en başında ve en sonunda Xanadu şatosunun parmaklıklı kapısı üzerinde yer alan "Girmek yasaktır" levhası da, izleyiciler için değil ama, Kane'in yaşamını ve gizini deşmeye çalışan haber filmcileri için bir uyarı niteliği kazanmakta, kişinin iç dünyasına yabancıların giremeyeceğini, gizlerini çözemeyeceğini belirtmektedir. Aşağıdaki parça, filmin bu son bölümünü içermektedir.

Çevirim oyunluğunun ikinci sütununda uzunluk, ayak (a.) ve resim (r.) olarak verilmiştir. 1 ayak = 30,48 cm'dir; 1 ayakta 16 resim bulunmaktadır. Süre, saniye (s") ve salise olarak verilmiştir. Çevirim oyunluğunda geçen çekim adı kısaltmaları şöyledir: AÇ= Ayrıntı Çekimi, BÇ = Baş Çekimi, GÇ = Genel Çekim, GöÇ = Göğüs Çekimi, O = Omuz Çekimi, YGÇ = Yarı Genel Çekim.

	Uzunluk a./r.	Süre s"
XANADU. GÜNDÜZ. İÇ. ODA		
1. *AÇ. Cam Küre'yi tutan Kane* (R. 26a). *Cam kürenin içinde kar tanecikleri döner. Kane'in fısıldaması işitilir* (R. 26b).	17/4	11" 5
	KANE (*dıştan*): Rosebud...	
Kane'in yüzüne dikey çevrinme: Gözleri yaşlı ve öne eğiktir		
2. *İÇ. ODA. YGÇ. Hizmetçiler ve kimi konuklar dipte toplanırlarken Raymond ağır ağır yaklaşır.*	7/6	4" 9

3. *OÇ. Kane gözleri yaşlı, dibe doğru bakar. Kane alıcıya doğru ağır ağır yaklaşır, alıcı Kane'i izler. Kane odadan çıkar. Geride darmadağınık oda görülür. GÇ. Kane dimdik Raymond'un önünden geçer, alıcı gerileyerek Kane'i izleyen bir topluluğu gösterir. Kane döner, sola doğru gider. Kimseyi görmüyor gibidir. Sol dipte görüntüden çıkarken aynadan görünür.*	46/15 *Müzik başlar.*	31" 29
4. *İÇ.GÇ. Alıcıya doğru yavaşça ilerleyen Kane'in toplu çekimi. Şaşkın bir hali vardır. Koridorda birikenler Kane'e bakmaya devam ederler. Kane'in hareketini izleyen alıcı çevrinme yapar. Kane sağa doğru gider, görüntüden çıkarken iki karşılıklı ayna arasından geçer, görüntüsü sonsuza dek yansır* (R. 26c). *Kararma.*	46/15 *Müzik.* *Müzik kesilir.*	31" 29
XANADU. AKŞAMA DOĞRU		
5. İÇ. ODA.GÇ. *Thompson sağda, önde, uçtan görünür. Raymond onun karşısında bir sütuna dayanarak konuşmasını sürdürür.*	61/9	41" 04

THOMPSON: Anlıyorum... Rosebud konusunda bütün bildiğiniz bu mu?

RAYMOND: Evet. Bir de tam ölürken işittimdi; sadece "Rosebud" dedi ve elindeki cam küreyi bırakıverdi. Cam küre yere düşüp parçalandı. Ondan sonra ağzından başka kelime çıkmadı, öldüğünü anladım... Daha önce bir sürü anlamsız şeyler söylediydi.

THOMPSON: Siz duygulu bir insansınız, değil mi?

RAYMOND: Eee... Hem evet, hem hayır.

THOMPSON: Her neyse. Bütün bunlar bin dolar etmez.

Thompson öte yana doğru gider, merdivenden inmeye başlar, alıcı kendisini izler. Raymond ona doğru döner.

RAYMOND: İsterseniz başka şeyler de sorabilirsiniz.

Thompson döner.

THOMPSON: Bu akşam resimleri çeker çekmez gideceğiz.

6. *İÇ.HOL.GÇ. Thompson merdivenleri inmeye devam eder. Aşağıda fotoğrafçılardan biri hole yığılmış heykellerin, sandıkların, paketlerin resmini çeker.*

29/6 19" 58

Hole doğru geriye kaydırma. Raymond basamakların sonunda Thompson'a yetişir (R. 26ç).

RAYMOND: Acele etmeyin, rahatınıza bakın.

RAYMOND: Sinyali işletince tren istasyonda durur, ama beklemekten pek hoşlanmazlar.

Alıcı geriye kaydırmayla holde hareketli çalışanları gösterir: Fotoğrafçılar, gazeteciler, Kane'in koleksiyonunun sayımını yapanlar (26.d).

GENÇ BİR KADIN: No. 9182.

RAYMOND: B. Kane istediğinde trenin bütün gün beklediği zamanları hatırlıyorum da...

Alıcı geriye kayarak kızı geçer.

GENÇ KADIN: *İsa'nın Doğumu* ...

DELİKANLI: *İsa'nın Doğumu.*

BİR ADAM: Bir tablo daha...

DELİKANLI: ... Donatello'nun yaptığı sanılıyor. 1921'de Floransa'da satın alınmış.

THOMPSON: Haydi, biraz çabuk olalım.

GENÇ KADIN: İşte bir tane daha...

BİR ADAM: Değmez.

BİR BAŞKA ADAM: Peki. Öbürü gelsin. Bunun resmini çekin.

GENÇ KADIN: Peki.

YARDIMCI: Dördüncü yüzyıldan bir *Venüs*. 1911'de satın alınmış. Fiyatı 25 bin dolar.

YARDIMCI: Çektin mi?

DELİKANLI *(dıştan)*: Hey!

DELİKANLI *(dıştan)*: İnelim mi?

YARDIMCI: Evet, inelim.

7. İÇ. HOL. GÇ. *Kutular, sandıklar, heykellerle dolu hol, üstten görüş. Aşağıdakiler başlarını alıcıya doğru kaldırırlar.*	6/2	4" 08
8. İÇ. HOL. GÇ *Alıcı solda, önde duran ve uçtan görünen Thompson'un yüzünden geçerek sandık, heykel vb yığınlarının ve üstteki galerinin alttan görüş çekimini verir. Yukarıdaki delikanlı ellerini sallayarak bağırır.*	6/8	4" 33
	DELİKANLI: Tamam!	
9. İÇ. HOL. BÇ. *Raymond bir sandığın yanında ayakta duran ve dipte başka bir sandığın üzerine eğilen Thompson'la konuşmaktadır.*	51	34"
	RAYMOND *(dıştan)*: Bütün bunlar ne kadar eder dersiniz...	
	RAYMOND: ... Bay Thompson? THOMPSON: Milyonlarca dolar ...	
Alıcı geriye kayarak kızı geçer.		
Çalışan adamların önünden geçerek sola doğru giderler.	THOMPSON: ... tabii ilgilenen çıkarsa RAYMOND: Her neyse, bütün bunları Amerika'ya getirdi ya. SANTORO: Nedir bu? EDDIE: Bir *Venüs* daha. BILL: 25 bin dolar. Başsız bir kadın için dünyanın parası. DICK: 25 bin dolar ha!	
Thompson'la Raymond eşyaların sayımını yapanların çevresini dolanarak sola, öne doğru giderler.	THOMPSON: Milyonlarca dolar. RAYMOND: Bankalar tongaya bastı ha? THOMPSON: Vallahi bilmem artık. Bir yolunu bulurlar her halde. O'CONNEL: Hiçbir şeyi atmazdı...	
Kocaman bir kupanın üstündeki yazıyı okuyan Walter'e çevrinme. Thompson ile Raymond sağdan görüntü dışına çıkarlar. Genç bir kadın öne gelir.	WALTER: "'*Inquirer*'in dört yüz altmış yedi çalışanından B. Kane'e hoş geldiniz."	
	HARRIET: Little Salem, Colorado'dan Mary Kane'e ait bir fırın. Değeri: 2 dolar.	
Genç kadın bir sobanın yanında durur, çevresinde bir topluluk kümelenir.	ALLAN: Her şeyin kaydı var. Kelepirden sanat eserine kadar.	

Heykelleri ve öbür eşyayı ambalaj yapmaya çalışan adamların yarı toplu çekimi. Walter sola doğru gider.

44/6 29" 58

WALTER: Vay canına, adamın gerçekten koleksiyon hastalığı varmış ha?

Alıcı sola çevrinir. Thompson ile Raymond sol önde kalırlar. Alıcı geriye kaydırma yaparak genç kadını geçer.

THOMPSON: Hem de ne olursa olsun, her şeyin koleksiyonu...

RAYMOND: Öyle herkese benzemeyen bir koleksiyoncu.

Genç kadın iki adamı öne kadar izler.

LOUISE: Hey! Buraya bakın, bir yapboz!

O'CONNELL: Daha önce de sürüyle çıktı bundan.

WALTER: Holün dibinde bir Birmanya tapınağı ile üç İspanyol tavan bezemesi var.

KATHERINE: Evet, sandıklarından hiç çıkarılmamış.

HEUTNER: Şurada bir İskoç şatosunun parçaları var... Ama açmak zahmetine katlanmadık.

Thompson öne doğru gelip paltosunu alırken alıcı geriye kayar. Kadın ve erkeklerden bir gazeteci topluluğu Thompson'u izler.

WILSON: Düşünüyorum da, bütün bunları bir araya getirseler, sarayları, tabloları, oyuncakları, hepsini... Ortaya ne çıkardı acaba?

Thompson öne döner.

THOMPSON: Charles Foster Kane.

ALLAN: Ya da "Rosebud" ... *(Bir sessizlik.)* Ne dersin, Jerry? *(Herkes güler.)*

KATHERINE: Rosebud mu, nedir o?

11. İÇ. HOL. GÖÇ. *Topluluğa dönük Thompson öndedir. Raymond konuşur.*

RAYMOND: Ölürken söylediği şey.

Alıcı geriye kaydırmayla topluluğu gösterir.

EDDIE: Ne olduğunu anlayabildin mi bunun?

THOMPSON: Hayır.

WALTER: Ne ele geçirebildin, Jerry?

THOMPSON: Doğrusunu istersen hemen hiç.

Thompson yapboz parçalarını genç kadının elindeki kutuya döker, sonra kutuyu ondan alıp öne gelir.	THOMPSON: Yola koyulsak iyi olacak. WALTER: Şimdiye kadar ne yaptın? THOMPSON: Yapbozla oyalandım. LOUISE: Rosebud'un ne demek olduğunu ortaya çıkarsaydın, bahse girerim ki, her şeyi anlayacaktın. THOMPSON: Hayır, ben öyle düşünmüyorum. Hayır. B. Kane istediği her şeyi elde eden, sonra da kaybeden bir insandı. Rosebud, belki de elde edemediği bir şeydi... Ya da kaybettiği bir şey. Her ne olursa olsun, bu sözcük hiçbir şeyi açıklamayacaktı. Bana kalırsa, hiçbir sözcük bir insanın yaşamını açıklamaya yetemez. Hayır, bana kalırsa Rosebud yapbozun bir parçasıdır... kayıp bir parçası.	
Thompson paltosunu giyer. Zincirleme.	THOMPSON: Haydi bakalım, yola çıkalım, yoksa treni kaçıracağız *Müzik.*	
12. İÇ. HOL. GÇ. *Sayısız heykel, sandık, paket vb bulunan holün üstten görüş çekimi. Thompson ile arkadaşları öne doğru ilerler. Zincirleme.*	9/10 *Müzik.*	6" 41
GECE. XANADU. BODRUM		
13. İÇ. GECE. GÇ. ÜSTTEN GÖRÜŞ. *Gökdelenlerle dolu bir şehrin uzaktan görünüşünü andıran bir görünüm... Gerçekte bunlar sayısız sandık, heykel, kutu vb yığınıdır. Zincirleme.*	11	7" 33
14. İÇ. GECE. BODRUM. GÇ. *Dipteki sandıkların vb üzerine yavaş kaydırma. Alıcı, madenden bir karyolanın çevresini dolaşır, Kane'in annesine ait eşyalara yaklaşır. Bir adam görüntüye girer, dibe gelir, bir kızağı alır, döner, görüntüden çıkar.*	76/9	51" 04

15. İÇ. BODRUM. YGÇ. *Kocaman bir fırına çeşitli eşyayı atan adamlar. Dipte duran Raymond eliyle işaretler yaparak talimat verir. Bir adam elinde kızakla alıcıya doğru gelir.*	22	15" 06
	RAYMOND: O zımbırtıyı da at!	
Adam fırına yaklaşır, alıcı onu izler. Adam döner, görüntüden çıkar. BÇ. Alıcı, yanmakta olan kızağı saran kor halindeki ateşe kaydırma yaparak fırının kapağına yaklaşır (26e). *Yanan kızağın üstünde* "Rosebud" *sözcüğü okunur* (R. 26f). *Zincirleme.*		
16. İÇ. FIRIN. BÇ. *Kızak yanmağa devam eder.* "Rosebud" *sözcüğünü oluşturan harfler yavaş yavaş yanar, boyalar kabarır, kabuk halinde dökülmeye başlar. Alıcı, ocağa yaklaşmağa devam eder. Kararma.*	36	24"
XANADU. DIŞ. GECE.	70	47" 06
17. DIŞ. DAĞ. YGÇ. *Tepenin ve Xanadu şatosunun görünüşü: Şatonun bir kanadı. Alttan görüş. Bir bacadan koyu bir duman yükselir. Göğe doğru yükselen koyu dumanı izleyerek diklemesine kaydırma. Sonra* "Girmek yasaktır" *yazılı levhanın görüldüğü giriş kapısının parmaklıklarına doğru aşağıya yavaş çevrinme. Zincirleme.*		
Xanadu tepesinin yeni çekimi: Şato dipte, sağda tepenin doruğunda profil halinde görülür (R.26g). *Alıcı giriş parmaklıklarına doğru çevrinirken görüntülükte* "SON" *sözcüğü belirir. Kararma.*		
Bunun ardından filmden alınmış sahneler ve kimi altyazılarla verilen tanıtma yazıları başlar.		



R. 26a, b, c, ç, d, e, f, g. *Yurttaş Kane*'den görüntüler (bu görüntülerin oyunluktaki yerleri ve açıklaması için oyunluğa bakınız)

Yurttaş Kane, yukarıda sayfalarda çıkışı, uygulayımı, sinema anlatımına getirdikleri ayrıntılarıyla anlatılan derinlemesine görüntü uygulayımıyla çevrilmiş, bu uygulayımın en yetkin örneklerinden birini oluşturmuştur. Bu oyunlukta daha ilk bakışta, derinlemesine görüntü uygulamasının özellikleri göze çarpmaktadır. Bu oyunluk (senaryo) örneğini, *Yurttaş Kane*'den sekiz yıl sonra genelgeçer uygulamayla çevrilen ve *Sinema: Uygulayımı*.

Sanatı. Tarihi (1985) adlı kitabımızda verilen bir başka filmin (David Lean, *The Passionate Friends/Seven Kalpler*) oyunluk örneğiyle karşılaştırırsak durum daha iyi anlaşılır:

Yurttaş Kane	17 çekim	7' 31"	süre
Seven Kalpler	18 çekim	2' 5"	süre

Burada ilk bakışta göze çarpan durum şudur: Her iki filmin de örnek alınan bölümlerindeki çekim sayısı neredeyse eşittir. Ancak *Yurttaş Kane*'in süresi *Seven Kalpler*'in süresinin 3,75 katıdır. Bu da *Yurttaş Kane*'deki çekimlerin olağandan uzun sürdüğünü ortaya koymaktadır.

İkinci bir özellik bu iki filmde kullanılan çekim çeşitlerinin de birbirinden çok değişik olduğudur:

- *Yurttaş Kane*'de Ayrıntı, Baş, Omuz, Göğüs gibi yakın çekimler 6 taneyken, Bel, Diz, Boy, Yarı Genel, Genel gibi uzak çekimler 11 tanedir.
- Buna karşılık *Seven Kalpler*'de Ayrıntı, Baş, Omuz, Göğüs gibi yakın çekimlerin sayısı 13; Bel, Diz, Boy, Genel gibi uzak çekimlerin sayısı 5'tir; yani iki filmdeki çekim çeşitleri neredeyse birbirinin karşıtıdır.

Derinlemesine görüntünün özellik ve nitelikleri anlatılırken açıklandığı gibi bu durum doğrudan doğruya iki çeşit sinema anlatım anlayışından kaynaklanmaktadır. Geleneksel sinema anlayışı görünçlüğü kısa kısa çekimlere bölerken, derinlemesine görüntü anlayışı görünçlüğü bütünlüğü içinde ele almaktan yanadır ve bu bütünlük içinde daha yakın çekimlere gereksinim duyduğunda, bunu görünçlüğü ufak parçalara bölmekle değil, anlatımın akışını bozmaksızın, alıcıyı konuya/nesneye yaklaştırarak yapmaktadır. Nitekim burada verdiğimiz *Yurttaş Kane* oyunluğunda çekimler çoğunlukla uzak çekimlerle başlamakla birlikte, alıcı devinimleriyle bu çekimler uzaktan yakına, sonra yeniden yakından uzağa doğru değişebilmektedir. Buna göre *Yurttaş Kane*'in hemen her uzak çekiminde gerçekte çok değişik çekim çeşitleri yer almaktadır. Aradaki fark, bunun uzun süreli tek bir çekim içinde kesintisiz gerçekleştirilmesindedir.

Sinemada Anlatı Yolları

Sinemacının belli bir konuyu anlatırken başvurduğu başlıca iki temel yol vardır. Bunlardan biri öznel anlatı, öbürü nesnel anlatıdır:

- Öznel anlatı: Sinemacı filmin konusunu kişilerden birinin görüş noktasından, onun ağzından anlatıyorsa buna *öznel anlatı* denir. Öznel anlatıda alıcının merceği o kişinin yerini alır; izleyici de olayları, varlıkları, durumları o kişinin görüş noktasından izler, yani izleyicinin görüşü bu kişinin görüşüyle birleşir, özdeşleşir. Bir başka deyişle, öznel anlatı, tekil birinci kişinin anlatısıdır. Ne var ki sinemada bütün bir filmin başından sonuna dek tekil birinci kişi tarafından anlatılması pek az rastlanan bir durumdur. Öznel anlatı daha çok filmin gereken yerlerinde başvurulan bir anlatı biçimidir. Filmin konusu gereği, görünçlük belli bir kişinin gözünden aktarılmak, onun görüş noktasından verilmek isteniyorsa, alıcı birinci tekil kişi durumuna geçer. Filmdeki kişilerden birinin duygularını, o anda duyduklarını yansıtmak istediğinde de sinemacı tekil birinci kişi anlatısına başvurabilir. Bu durumda ortaya çıkan çekime *öznel çekim* adı verilir.
- Nesnel anlatı: Nesnel anlatıda durum bunun tam tersidir. Bu çeşit anlatıda alıcı, dolayısıyla izleyici, olayları yansız bir tanık gibi izler; alıcı, üçüncü tekil kişinin durumundadır. Alıcının bu yolda çalıştırılmasıyla sağlanan çekim de nesnel çekimdir. Genellikle filmlerde en çok başvurulan anlatı biçimi de budur. Ancak, nesnel anlatı da her vakit yüzde yüz uygulanan bir anlatı çeşidi değildir. Sinemacının nesnel anlatıyı kullanmakla birlikte, zaman zaman işe karıştığı, daha doğrusu işe karıştığını belli ettiği; alıcıyı yansız tutumundan ayırarak belli bir görüşü, belli bir yorum biçimini ortaya koymaya, izleyicinin bu görüş ve yorum biçimini benim-

semesini sağlamaya çabaladığı da olur. Buna, etkileyici anlatı biçimi de diyebiliriz.

Öte yandan, belli bir filmin dramatik yapısının ortaya konuşunda, olguların sıralanışında, örgünün düzenlenmesinde, öykünün zamandizinsel (kronolojik) sıralanışında başvurulan kimi yollar vardır ki, bunları kurguyu incelerken anlatım başlığı altında göreceğiz.

XI. SES

Sesin Özellikleri

Bir filmde *görüntü kuşağının yanında ses yolu da yer alır. Görüntü kuşağı görme duyumuzu, ses yolu da işitme duyumuzu etkiler. Görme duyumuz ile işitme duyumuz arasında kimi temel başkalıklar vardır. Görüş alanımız sınırlı, sesleri algıladığımız alan daha geniştir. İnsan gözü, olağan olarak 120^{o}'lik bir alanı kapsar; bu alanın dışında kalan herhangi bir şeyi görebilmek için o yana yönelmek gerekir. Oysa işitilebilir ses hangi yönden gelirse gelsin, işitme duyumuzca algılanabilir; bunun için ses kaynağına yönelmemiz gerekmez (ama sesin kaynağının nerede olduğunu anlamak istersek o yana doğru yöneliriz). İşitme duyumuzun bir başka özelliği, anlıkta (zihinde) bir seçme yapmayı gerektirmesidir. Herhangi bir sesi algılayabilmeniz, o andaki ruhsal du-

rumumuza bağlıdır. Radyo çalınan bir odada bulunduğumuzu düşünelim: Radyoyu işitiriz, ama bir ara kendimizi okumaya vermişsek artık radyonun sesini duymaz oluruz ya da bunun tersine, kendimizi herhangi bir işe verdiğimiz sırada, herhangi bir ses dikkatimizi bundan çelebilir, kendine çekebilir, sesin kaynağını araştırmaya yöneltebilir ya da anlığın belli bir andaki çabasına bağlı olarak, çeşitli sesler arasından ancak o anda doğrudan doğruya ilgilendiğimiz sesi ayırt edebiliriz.

Başka bir özellik, işitme duyumuzu görme duyumuzdan ayrı kullanabilmemizdir: Bir şeye bakarız, ama aynı anda duyduğumuz bir sesle ilgilenebiliriz ya da bir sesi duyarken, örneğin karşımızdakinin konuşmasını dinlerken ya da dinler gibi görünürken, görme duyumuzla bir şeyi izleyebilir ya da anlığımızdan bir şey geçirebiliriz.

İşitme duyumuz bir sestoplar gibi çalışır ama sinemada sesi algılayan sestoplar ile insanda sesi algılayan işitme duyusu arasında da temelli bir ayrılık vardır: İşitme duyumuzun sıraladığımız özelliklerine karşılık, sestoplar hiçbir seçme yapmaz. Sestoplar da tıpkı mercek gibi; merceğin, görüş alanına giren her varlığın görüntüsünü ayırt etmeksizin alışı gibi kendine erişen her sesi ayırt etmeksizin toplar. Sestoplar nereye yerleştirilmişse, ses kaynağına göre durumu neyse, nasıl ayarlanmışsa, sesi ona göre alır.

Bundan dolayı, sinemacı, görüntülerde yaptığı seçmeyi, düzenlemeyi ses için de yapmak zorundadır. Sinemacı işitme duyumuzun özelliklerinden, dramatik etkiler sağlamakta yararlanır. Sinemacı ayrıca, görüntü ile sesi algılamamız sırasında görüntü-ses ilişkisini de göz önünde tutmak zorundadır. Denemelerin ortaya koyduğu üzere, görsel algılama, işitsel algılamadan daha çabuktur. Görüntülerin anlamını daha kolay, daha çabuk kavradığımız halde, sesin (sözün) anlamını aynı kolaylık ve çabuklukla kavrayamayız. Bu durum, sözün soyut ya da somut bir kavramı ortaya koyuşuna göre azalıp çoğalan, yavaşlayıp hızlanan bir çabaya yol açar. Bunun uygulamadaki sonucu şudur: Görüntü ile ses eşlemesi olduğunda, izleyici birincilerin anlamını hemen kavrayarak ardından gelen görüntülere geçer; fakat sözün anlamını daha geç kavrar. Bundan dolayı izleyici kendini görüntülere kaptırırsa sesi gereğince izleye-

mez; sözü anlamaya çalışırsa görüntüleri kaçırabilir, öte yandan, herhangi bir kavramın somut olarak ortaya konması, aynı kavramın sözle anlatılmasından daha eksiksiz, daha kestirmedir.

Sesin Sinemaya Kazandırdıkları

Demek ki, sinemada görüntü her vakit ses öğesinden daha önemlidir, daha ağır basar. Bununla birlikte sesin sinemaya yeni bir boyut kazandırdığı da yadsınamaz. Sinemanın en iyi sesli filmleri incelendiğinde, görüntünün yanı sıra sesin de sinemaya yepyeni bir varsıllık kattığı gözden kaçmaz. Ses, her şeyden önce, sinemayı gerçeğe daha çok yaklaştırmıştır. Özellikle konuşmalar ve doğal seslerin bu gerçekçiliği sağlamakta büyük bir payı vardır. Bunlar günlük yaşayışımızın ayrılmaz birer parçası olduklarına göre, filmlerde yer almamaları kuşkusuz büyük bir eksiklikti. Bu eksikliğin başka yollardan giderilmeye çalışılması sonunda ortaya çıkan *arayazılar, filmin akıcılığını, doğallığını bozduğu gibi, üstelik bu eksikliği daha da göze çarpar duruma sokmaktaydı. Sesin sinemaya katılışıyla birlikte bu aksaklık da ortadan kalktı.

Sesin ortaya çıkışı aynı zamanda sessizliğin de kendi başına dramatik bir öğe olarak ele alınabilmesini sağladı. Büyük bir uğultunun, şiddetli bir gürültünün, konuşmaların birdenbire kesilmesinin, ortalığı derin bir sessizliğin bürümesinin ne denli büyük bir etki uyandıracağı açıktır. Öte yandan, son derece sessiz bir görünçlükte, ufak gürültüden yeğin bir patlamaya dek, bir fısıltıdan bir çığlığa dek çeşitli seslerin yine çok etkili olarak kullanılması da eldedir. Yine ses yardımıyla bir filmin kişilerinin düşüncelerini içinden konuşmayla vermek; dıştan ses işlemiyle bir filmdeki görüntülerin anlatılması demek olan açıklamayı yapmak ya da filmin olaylarının anlatılması olan öykülemeyi sağlamak da eldedir. Nihayet müzik yardımıyla görüntülerin etkililiği artırılabilir.

Sinemadaki Ses Çeşitleri

Sinemada işitme duyumuzla algıladığımız doğal olayı, ses genel terimiyle adlandırıyoruz. Ama bu sesler gerek değişik özellik-

leri gerek kaynakları gerek film üzerinde gerçekleştirilmeleri gerekse sinemadaki yerleri bakımından başlıca üçe ayrılır: söz, doğal sesler, müzik.

A. SÖZ

Sözün Sinemadaki Yeri

- Bir filmde, kişilerin düşünce, istek, duygularını belirtmek için çıkardıkları seslerin hepsi sözü oluşturur. Bunlar bir konuşmadan, bir söylevden, bir monologdan, bir okumadan başlayıp, acı ya da sevinç belirten ünlemlere dek değişir. Dolayısıyla, kişilerin yaradılışlarını, özelliklerini, ilişkilerini, tepkilerini vermekte sözün sinemadaki payı çok büyüktür. Bir kişinin söylediği söz ile bu sözü söyleyiş tarzı, bir kişinin kendine özgü sözcük dağarcığı büyük bir önem taşır; çünkü bütün bunlar o kişinin bilgisini, görgüsünü, deneyimini, yaradılışını, toplumsal durumunu açığa vurur.

Ancak söz, yapısı yönünden sinemada ortaya birtakım sorunlar çıkarır. Bunlardan en önemlisi, sözün gerçek zaman içinde oluşması, filmsel zamanla her vakit uyuşmamasıdır. Gerçi öbür ses çeşitleri, yani doğal sesler ile müzik de gerçek zaman içinde oluşur; ama sinemacı bunları kullanmayabilir. Söz ise, sesli sinemadan sonra sinemacının vazgeçemediği bir öğe olarak ortaya çıkmışlır ve sinemacının söz üzerindeki düzenleme, 'oynama' alanı çok dardır. Sinemacı, gerçek zamanı bir ölçüye dek kısaltıp filmsel zamanı sağlar, ama söz, gerçek zaman içinde ortaya çıktığından bunda bir kısaltma yapamaz. Bunun sonucu olarak da, birçok durumda zamanı ve çekimlerin uzunluğunu belirleyen, sessiz sinema döneminde olduğu gibi kurgu değil, sözdür. Dolayısıyla, filmlerde sessiz film çağındaki kadar akıcılık, canlılık sağlanmak isteniyorsa, sözü elden geldiğince filmsel zamanla bağdaştırmaya çalışmak gerekir.

Sözün Çeşitleri

- Söyleşme: Söz çeşitleri arasında sinemada en çok rastlananı söyleşmedir. Söyleşme birden çok kişi arasında geçer. Söyleşmenin yeri, tiyatro ile sinemada başka başkadır. Tiyatroda hemen her şey olan, oyunun temelini oluşturan söyleşme, sinemada son derece ölçülü, doğal, gerçeğe çok yakın olarak kullanılır. Bir tiyatro oyununun olgusu söyleşmeyle gelişir; oysa filmdeki olgu görüntülerle gelişir. Öte yandan, yakın çekimlerin kullanılışı, seslendirme uygulayımlarının olanakları, insan sesini tiyatrodakiyle karşılaştırılamayacak ölçüde varsıllaştırır: Sesin yükselip alçalmaları, fısıltı biçimini alması, duygulara bağlı olarak sesin nitelik değiştirmesi... bütün bunlar ancak sinemada gerçekleştirilebilecek durumlardır. Dolayısıyla, sinemacı, günlük yaşayıştaki söyleşmeyi olanca doğallık ve gerçekliğiyle sinemada yansıtabilecek olanaklara sahiptir.
- İçinden konuşma: Kimileyin de sesin kaynağı görüntü içindedir ama duyulan sözler görüntüde yer alan kişinin doğrudan doğruya konuştukları değil de aklından geçirdikleridir, duygu ve düşünceleridir. Böylece, konuşmayan, dudakları kıpırdamayan ama sözleri işitilen bir kimsenin yer aldığı görüntüdeki duruma *içinden konuşma* adı verilir: Filmin kişisi karşımızdadır, bir olayı aklına getirir, bir şeyi düşünür ve dudakları kıpırdamadığı halde aklından geçenleri, düşüncelerini duyarız.
- Öyküleme: Sözün sık kullanılan bir çeşidi de öykülemedir. Öykülemede, filmin kahramanının sesi ya dıştan ya içinden konuşma olarak yer alır ya da kendisini belki de bütün film boyunca hiç görmeyeceğimiz bir üçüncü kişinin sesi yine dıştan konuşma olarak izlenir. Buna öyküleme adı verilmesinin nedeni, bütün bu durumlarda duyulan sesin hep filmin konusunu, filmde olup bitenleri anlatmasından, kimi bölümleri özetlemesinden ileri gelir.
- Açıklama: Öykülemeye benzeyen bir yöntem de belgesel filmlerde görüntülerle ilgili aydınlatıcı bilgi vermek için

dıştan konuşmanın kullanılmasıdır. Belgesellerde buna *açıklama* denir.

- Dıştan (ses): Sözün günlük yaşayıştaki duruma uygun kullanılışlarının yanı sıra, belirli bir etki sağlamak ereğiyle, sinemaya özgü kullanılış biçimleri de bulunmaktadır. Bunlardan biri, dıştan (ses) yöntemidir. Dıştan (ses), sesin, görüntü içinde yer almayan, çerçeve dışındaki bir kaynaktan çıkması durumudur. Sinemacı uzaktaki bir sesi, o anda kaynağını göstermek istemediği ya da kaynağı bilinmeyen bir sesi izleyiciye duyurmak, izleyiciyi bir bekleyiş, bir gerilim havasına sokmak için dıştan (ses) yöntemine başvurur.

Sözün bütün bu değişik kullanışlarında dikkat edilmesi gereken en önemli nokta, filmin bu öğesinin görüntüde verilen şeyi yinelememesidir. Çünkü böyle bir kullanış görüntüye hiçbir şey katmayacağı gibi, yersiz, gereksiz söz kalabalığına yol açmaktan başka bir sonuç da doğurmaz. Söz ancak görüntünün bütünleyicisi, görüntüde bulunmayan bir kavramın katkıcısı olduğunda yerli yerinde kullanılmış olur. Kimileyin de söz ile görüntü arasında karşıtlamalara başvurmak, çok güçlü dramatik etkiler doğurabilir. Özellikle öykülemelerde ve açıklamalarda yer alan kavramın tam tersi kavramların sözle anlatılması büyük bir yergiye, gülmeceye yol açabilir.

B. DOĞAL SESLER

Doğal Sesin Özellikleri

Doğal sesler ya da başka bir adla gürültü, filmlerde insan sesinin ve müziğin dışında yer alan bütün doğa seslerini, gürültüleri kapsar. Bir kapının açılıp kapanma sesi, bir ayak sesi, bir gök gürültüsü, bir yağmur sesi, bir çağlayanın sesi, bir hayvan uluması, bir tren sesi vb hep doğal seslerdir.

Bu sesler doğrudan doğruya film çevrilirken yerinde saptanabileceği gibi, daha önce teker (plak), mıknatıslı kuşak vb araçlar üzerine alınıp hazır olarak sesliklerde (ses arşivlerinde) de bulun-

durulan kaynaklardan da sağlanabilir; hatta eskiden olduğu gibi, işliklerde yapay olarak (örneğin at nalı sesinin başka araçlarla elde edilmesi gibi) elde edilebilir. Günümüzdeyse bütün ses etkilerinin hazır olarak sunulduğu ses etkileri belgelikleri bulunmaktadır. Önemli olan bu sesin nasıl sağlandığı değil, filmde kullanılış biçimi, istenilen sonucun en iyi biçimde gerçekleştirilmesidir.

Doğal Seslerin Kullanılış Yerleri

Doğal seslerin kullanılış yerleri bellidir. Bunlar doğada hangi koşullar altında ortaya çıkmışsa, filmde de aynı koşullar altında ortaya çıkmış olarak yer alır. Bir kapının kapanışından çıkan ses, bu kapının kapanışını gösteren görüntüyle birlikte verilir (ya da kapının kapanışını doğrudan doğruya göstermese bile bunun gerçekleştiğini izleyiciye dokundurur ve bunda da en önemli pay doğal sese düşer). Özellikle belgesel filmlerde görüntünün gerçekliği, canlılığı görüntüler kadar bunlarla eşlemeli olarak yer alan seslere de bağlıdır. Balta girmemiş bir ormanın görüntüsünde hiçbir devinim yer almasa, yaprak bile kıpırdamasa, burada kaynaşan çeşitli yaratıkların sesleri bu görüntüye büyük bir canlılık, zenginlik kazandırabilir. Bununla birlikte doğal sesler bu gerçekçi, doğalcı (natüralist) kullanışın yanı sıra dramatik etki sağlamak ereğiyle de kullanılabilir. Korkunç bir uğultunun, gürültünün herhangi bir nedenle birdenbire kesilivermesi ya da bunun tam tersine, derin bir sessizlik içindeki bekleyişin ani bir patlama gibi büyük bir gürültüye yerini bırakması, seyirciyi son derece etkileyen kullanışlardır.

Doğal sesler de dıştan (ses) yöntemiyle kullanılabilir. Bu durumda, doğal sesin kaynağı gösterilmeksizin bu kaynağın varlığı duyurulabilir; bunu duyan film kahramanı üzerinde bu sesin yarattığı etki yansıtılabilir.

Doğal sesler, kaynağı gösterilsin gösterilmesin, filmlerde bir yerin 'hava'sının verilmesinde önemli bir rol oynar, hemen hemen 'ses bezemi' diyebileceğimiz bir etkinliğe ulaşmayı sağlar. Bir garın, bir limanın, bir çarşının, bir üretimliğin (fabrikanın), bir okulun... kendine özgü çeşitli sesleri, oranın havasını vermekte bezemler denli önemli öğelerdir.

C. MÜZİK

Sinemada Müziğin Yeri

Önceleri, sinema salonlarında çalınan müzikle görüntüler arasında pek bir ilişki gözetilmiyordu. Müzik, daha çok, gösterici-nin gürültüsünü bastırmak görevini yüklenmişti. Ama yavaş yavaş, çalınan müziği görüntülere, görüntülerin tartımma uydurma çabası öne geçti. Böylece belli durumlarda belli parçaların çalınması gibi bir gelenek doğdu. Müzik sanatının ünlü parçaları belli birtakım görünçlüklere göre sınıflandırıldı; görüntülükte bu görünçlükler yer aldığında bu parçalar çalınıyordu. Örneğin canlı, devinimli görünçlüklerde tartımı hızlı, neşeli parçalar; ağır görünçlüklerde tartımı yavaş, duygulu parçalar gibi. Yapımevleri, filmin genel tartımını, belli görünçlüklerde çalınması gereken parçaları belirten açıklamaları da filmle birlikte oynatımcıya yollamaya başladılar. Bunun yanı sıra, yavaş yavaş, doğrudan doğruya belli bir film için bestelenmiş özgün müzik hazırlanması da yaygınlaştı.

Sesli sinemanın ortaya çıkışıyla birlikte, müziğin de öbür sesler gibi *ses kuşağına alınması, görüntüyle eşlemeli olarak kullanılması olanaklaştı. Ancak, sinemada müziğin ilk kullanılış biçimi hemen her vakit ağır bastı: İkisi de zamansal sanat olan müzik ve sinemada, bunların tartımlarını birbirine uydurmak; duygusal yönden taşıdıkları özellikleri birbirine denk düşürmek çabası başta geliyordu.

Oysa ikisi de zamansal sanat olmakla birlikte, müziğin tartımı ile görüntülerde yer alan çeşitli devinimlerin tartımı nitelik yönünden aynı değildir. Müziğin tartımı bestecinin isteğine göre düzenlenebildiği ve bir ölçüde mekanik bir nitelik taşıdığı halde, sinemadaki varlıkların devinimi, özellikle canlıların tepkileri sinemacının isteğine göre düzenlenebilecek çeşitten değildir. Ya da başka bir deyişle, sinemacı bu tartımı da müzikteki gibi düzenlemeye kalksa, canlılar bir otomat, makine, kukla kılığına bürünmüş olur. Kaldı ki sinemacının, görüntülerini müzik yoluyla pekiştirmek için, müzik ile görüntü arasında tartım birliği sağlama-

ya çalışması, ozanın sözcüklerini belli kalıplara, ölçülere dökme çabasını andırır ki, görüntü ile sözcüğün niteliklerindeki başkalıklar yüzünden, elde edilen sonuç aynı olmaz.

Görüntü ile müzik arasındaki tartım uyumunu andıran ve büyük ölçüde de buna dayanan bir başka kullanılış yolu, görüntülerin seslerle bir çeşit betimlenmesidir. Görüntüdeki varlıkların özelliklerini, devinimlerini seslerle yansıtmak biçiminde kendini gösteren bu eğilim, en aşırı noktasına canlandırma sinemasında varmıştır. Oysa görüntülerin sesle betimlenmesi, görüntüde yer alan varlıkların, görüntüde anlatılanın bir kez de sözle yinelenmesi gibi fazlalıktan başka bir şey değildir.

Bütün bunlardan ortaya çıkan sonuç şudur: Müzik, yapısı bakımından sinemada zaten günlük gerçekle ancak çok uzak bir ilişkisi bulunan bir şeydir. Müzik, görüntüleri pekiştirmek için kullanıldığına göre, bunun görüntüleri bastırmayacak, görüntüde yer alanları betimlemeyecek, bunları yineleyip güçten düşürmeyecek, müziğin tartımına uydurmak için filmin tartımını zedelemeyecek yolda kullanılması gerekir. Deneyler, müziğin sinemadaki yerinin ya görüntülerle örgensel (organik), içten bir ilişki kurmakta ya da bunun çok daha çapraşık biçimi olan, görüntü ile müziğin çatışmasını yansıtan karşısürüme (kontrpuana) başvurmakta olduğunu ortaya koymaktadır.

Film Müziğinin Özellikleri, Başlıca Çeşitleri

Kimi filmler için hazırlanmış müzikler sonradan filmden ayrı olarak kendi başlarına konserlerde yorumlanacak biçimde geliştirilmiştir ama bunların sayısı çok azdır. Dolayısıyla, film müziği, genellikle, kendi kendine yeter bir müzik değildir; yani film müziği, filmden ayrı çalınmak için değil, görüntülerle bir bütün oluşturmak için hazırlanır ve ancak bu bütünü gerçekleştirebildiği ölçüde değer kazanır. Bu bütünlüğü sağlamanın değişik yolları olduğunu az önce belirtmiştik. Bu bütünlük, canlandırma sinemasında, güldürülerde sık sık rastlanan, öykülü filmlerde de etkisini gösteren kullanışla, yani filmin görüntülerinin notalarla betimlenmesiyle başlar; görüntülerin kendine özgü dizemine

uyan, bu dizemi değerlendiren müziğe; görüntülerle örgensel bir bağ kuran müziğe ya da karşısürüme dek değişir.

Bu bütünlüğü sağlamanın değişik yolları olması, film müziğinin de değişik kullanılışlarına yol açar:

- Bunlardan en çok kullanılanı destekleyici müziktir. Destekleyici müzik, söyleşmelerin ve doğal seslerin yanında ya da tek başına, filmin görüntüleriyle birlikte giden, varlığını belli belirsiz duyurarak bu görüntülerin etkililiğini artıran müziktir. Destekleyici müzik de gürültü gibi bir 'ses bezemi' yaratmakta kullanılabilir. Belli bir ülkenin, belli bir yörenin müziği, ezgileri o ülkenin, o yörenin havasını vermekte büyük bir yardımcıdır.
- Kimileyin belli bir müzik parçası, filmin belli bir kişisini belirlemekte kullanılır; bu kişiyle sık sık birlikte kullanılan müzik, o kişinin artık ayrılmaz parçası olur ve kişi ortalıkta görünmediğinde çalındığı vakit de yakınlarda olduğunu izleyiciye duyurur.
- Buna yakın bir kullanış 'yinelemeli kavram'dır (leitmotiv). Yinelemeli kavram, filmdeki herhangi bir düşünceyi, görüşü yansıtan müzik tümcesidir; birkaç kez bu düşünceyle, görüşle birlikte kullanıldıktan sonra artık film boyunca onun simgesi durumuna geçer.
- Kimileyin de filmin konusuyla ilgili bir izlek şarkısı kullanılır. İzlek şarkısı ya filmin konusuna uygun olarak hazırlanır ya da önceden var olan bir şarkıya uygun bir konu filmde işlenir. İzlek şarkısının sözleri filmin konusuna uygun düşer, bu konuyu özetler.
- Film müziğinin en güç, fakat en önemli olanı, filmin belirli bölümleri için, bu bölümlerin genel kavramıyla ilişkisi olan müzik parçaları hazırlamaktır. Müzik ile görüntü arasındaki bu örgensel bağ, daha çok, her ikisinin taşıdığı kavramlar arasındaki çatışmaya dayanır. Filmin görsel öğeleri ile ses öğeleri arasında bu ilişki kurulduğu, görsel etkiler ile müzik örgüleri (motifleri) arasında bir karşısürüm oluşturulduğunda, filmde görüntü ve müzik yönünden görsel-işitsel karşısürüm sağlanabilir.

Müzikli Film

Müzikli film, içinde müziğe geniş yer ayrılan, müziğin görüntüler denli önem kazandığı ya da müziğin gelişigüzel olmakla birlikte bol bol kullanıldığı filmleri anlatır. Tanınmış bestecilerin, yorumcuların, ses sanatçılarının yaşamöyküleri, operalar, operetler, revü filmleri, danslı filmler bunun başlıca çeşitleridir. Ancak, görüntüleri, konuyu çok vakit yerli yersiz seçilmiş uzun müzik parçalarına bağlı olarak işlemeye dayanan bu çalışma sonunda başarılı bir film çıktığına pek seyrek rastlanır. Bu tür çalışmalar daha çok, filmin, üzerine ses saptanan herhangi bir araç (örneğin teker [plak], mıknatıslı ya da optik kuşak) gibi kullanılmasına dayanır. Klasik ya da popüler müzik parçalarının, ünlü ya da popüler besteciler ve şarkıcıların çekiciliği ön sırada yer alır. Müzikli filmlerin en başarılı örnekleri, müzik, dans, bale, bezem, renk ustalığının zevkli biçimde, sinema sanatının gereklerine uyularak kaynaştırılmasıyla verilebilmektedir.

XII. RENK

Rengin Sinemadaki Yeri

Doğada, siyah ve beyazın dışında da renkler vardır; ama sinemada uzun bir süre yalnız siyah-beyaz film kullanılmıştır. Bugün de siyah-beyaz, film yapımında az da olsa kullanılmaktadır. Rengin sinemada kullanılmasındaki bu gecikmenin bir nedeni, doğadaki renkleri film üzerine aktaracak yöntemin bulunamamasıydı. Renkli film yöntemleri ilk ortaya çıktıklarında da, siyah-beyaz film yine ağırlığını sürdürdü; çünkü bu yöntemler başarılı değildi. Ancak 40'lı yıllarda geliştirilen yöntemler, doğadaki renkleri gerçeğe yakın biçimde film üzerine yansıtabilmeyi sağladı; 50'li yıllardan başlayarak rengin sinemada yetkin kullanılış örnekleri ortaya çıktı. Buna karşın siyah-beyaz film yine de yerini bütün bütüne renkli filme bırakmadı. Bunun

nedeni, yalnızca doğadaki renkleri olduğu gibi film üzerine yansıtabilecek yöntemlerin yeter olmayışı değildi; bir de bu renkleri bir ressam ustalığıyla kullanabilecek sinemacılar gerekiyordu. Başka bir neden de, renkli film ile siyah-beyaz filmlerin kullanış yerlerinin ayrı ayrı oluşuydu. Renkli çevrildikleri halde hiçbir şey kazanmayan, hatta tam tersine bir şeyler yitiren filmler olduğu gibi, gerçek değerini ancak renklide bulan filmler de vardır. Bu gerçeği kanıtlamak için şu örnekler yeter: Kimi renkli filmler, siyah-beyaz eşlem (kopya) olarak gösterildikleri ya da siyah-beyaz televizyonda sunulduklarında, özgünlerine göre herhangi bir eksiklik duygusuna yol açmaz; kimileriyse bu eksikliği hemen duyurur. Başka bir örnek de, kimi filmlerin kimi bölümlerinin renkli, kimi bölümlerinin siyah-beyaz çevrilmesidir. Nitekim bu bölümleri renk yönünden bunun tersine tasarlamak bile izleyiciye rahatsızlık verebilir.

Rengin Sinemada Kullanılışı

Rengin sinemada kullanılış biçimleri de birbirinden ayrıdır. Kuşkusuz, rengin sinemada yer alışının başlıca nedeni, doğayı olduğu gibi yansıtmak isteğidir. Ses gibi renk de doğanın ayrılmaz öğelerinden biridir. Çeşitli renklerin ve bu renklerin sayısız ayırtılarının (nüanslarının) yer aldığı doğayı yalnız siyah-beyaz yardımıyla yansıtmak ve görmek zorunluluğu, bir bakıma belli bir tarihe dek sinema gerecinin sinemacıya koyduğu bir sınırdı. Nitekim sinemacı bu sınırı aşmak ereğiyle, daha sinemanın ilk yıllarından başlayarak, zaman zaman görüntü kuşağındaki kimi nesneleri tek tek doğal rengine boyamak gibi, iğneyle kuyu kazmak denilebilecek yöntemlere bile başvurmaktaydı. Daha sonra, ses gibi renk de, doğadaki yerini filmde de buldu. Böylelikle rengin ilk ve en yaygın kullanılışı, doğadaki renk gerçeğinin filme aktarılması biçiminde ortaya çıktı.

Ancak, bir sanatçı olarak sinemacı, rengin yalnız böylesine doğaya bağlı bir kullanışıyla yetinmek zorunda değildir. Bir ressam doğadaki renkleri nasıl yeni baştan ve kendi renk anlayışına göre düzenleyebilirse; renklerin ayrı ayrı niteliklerinden; 'sı-

cak', 'soğuk', 'yumuşak', 'çiğ' renklerden belirli bir duyguyu yansıtmakta yararlanırsa, sinemacı da ele aldığı konunun, çalıştığı film türünün sağladığı az ya da çok geniş sınırlar içinde aynı olanaklardan yararlanabilir. Böylelikle, renkli film, renk yönünden çok varsıl bir doğa parçasını, renk yönünden çok değişik bezem ve giysileri olduğu gibi yansıtmak için gerçekçi kullanıştan başlayıp, çeşitli renklerin çeşitli duygulara daha uygun düşmesine ya da kimi renklerin simgesel bir değer taşımasına dayanarak bu simgesel kullanışı değerlendirmeye dek değişen geniş bir uygulama alanı bulur.

XIII. KURGU

A. KURGUNUN ANLAMI

Kurgu ve Kurgulamanın Anlamı

Çevirim oyunluğu (senaryosu) konusunu incelerken, alıcının sürekli olarak bir kez çalıştırılmasıyla elde edilen film parçasına çekim adı verildiğini görmüştük. Bir filmin böyle yüzlerce çekimden oluştuğunu, çevirim oyunluğunda bu çekimlerin her birinin birden başlayarak birer çekim sayısı aldığını da belirtmiştik. Bu çekimler, çevirim oyunluğunda konunun gelişmesine, dramatik yapıya uygun olarak mantıklı bir yoldan sıralanmaktaydı; ama sinema uygulayımının zorunlulukları yüzünden bu çekimler sırasız, karışık olarak çevriliyordu. Öyleyse bir filmin çevrilmesi sona erdiğinde, sinemacının önüne yüzlerce çekimden (üstelik ki-

mi çekimlerin birden çok çekildiği göz önüne alınırsa binlerce çekimden) oluşan bir küme çıkar. Sinemacının yapacağı ilk çalışma da, bu çekimleri, oyunluktaki çekim sayılarına göre sıraya koyup uç uca eklemektir. Kurgunun ilk işlemi de budur. Ama buna kurgu değil, dizileme denir ve dizileme sonunda kurgu değil, ancak kaba kurgu gerçekleşir.

Filme istenilen biçimin verilebilmesi için bu kaba kurguyu ince kurgunun, sonra da asıl kurgunun izlemesi gerekir. Çünkü kurguyla ereklenen şey, çekimleri yalnızca oyunluktaki mantıklı sıraya göre dizmek değildir. Kurgu, eldeki çekimler arasında seçim yapmak, bunları çevirim oyunluğundaki (senaryosuna) sıralarına göre dizmek, bu çekimlerin uzunluklarını büyük bir titizlikle saptamak, çekimlerin içerik yönünden ilişkilerini göz önüne almak, bunları belirli bir anlatıma göre düzenlemektir. Kurgu yardımıyla filme özgü uzam ve zamanı yaratmak, filmsel gerçeği ve evreni kurmak, filmin dizemini ve tartımını gerçekleştirmek, filme belli bir anlatım kazandırmak, filme akıcılık vermek ancak böyle sağlanabilir. Buna göre kurgu, çok yönlü ve çok karmaşık bir işlemdir. Kurguya gelinceye kadarki bütün çapraşık sinema çalışmaları da bir bakıma sinemacıya bir ham özdek (madde) hazırlamak anlamına gelir, işin asıl önemli bölümü kurguyla başlar. Bunun nedeni şudur: Sinemacı daha filmini çevirmeden önce yapıtını kafasında bir bütün olarak tasarlamıştır; çevirim oyunluğu bu tasarının kâğıt üstüne dökülmüş biçimidir. Ne var ki filmin çevrilmesi bu tasarıya, bu çevirim oyunluğuna ne denli uygun gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, yine de sinemacının kafasında canlandırdığından değişik bir sonuç verir. Asıl filmi, bu çekimleri düzenleyerek yeniden kurmak gerekir. Bu da, görüntüleri taşıyan bu çekimleri, görüntüler arasındaki ilişkiye göre düzenlemekle olur. Bir film her şeyden önce, çekimler arasındaki bir ilişkiye dayanır. Çünkü bir yandan her çekim bir önceki çekimde ortaya sürülen bir durumun doğal bir sonucudur, bunun ortaya koyduğu bir soruyu yanıtlar ve bir sonraki çekime izleyiciyi hazırlar; bir yandan da, art arda dizilen iki çekimden elde edilen sonuç, artık ne birinci çekimin taşıdığı anlam, ne ikinci çekimin taşıdığı anlam, hatta ne de bu iki çeki-

min taşıdıkları anlamın toplamıdır; ortaya yepyeni bir şey, deyim yerindeyse yeni bir anlam, üçüncü bir anlam çıkmıştır.

Burada belirtilmesi gereken bir önemli nokta daha vardır: Kurgu işlemi, görünüşte bütün çekimlerin tamamlanması, yani filmin çevrilmesinin sona ermesiyle başlamakla birlikte, gerçekte kurgu daha çevirim oyunluğu hazırlanırken, hatta daha önceki aşamada sinemacının kafasında gerçekleştirilmiştir. Ancak bu tasarlanmış, bu önsel (a priori) kurguya göre gerçekleştirilmiş çevirimler elde edildiği takdirde kurguda da başarılı sonuçlar sağlanabilir. Yoksa çevirim aşamasında gelişigüzel çekimler gerçekleştirip de kurguyla tam bir başarıya ulaşmak mümkün değildir. Zaten bundan dolayıdır ki, çevirim oyunluğunu gerçekleştirmenin en önemli işlemine *kurgulama* adı verilir; yani kurgulama, daha kurgu gerçekleştirilmeden kurguyu tasarlamak, çevirim oyunluğunu ilerideki kurguyu göz önüne alarak hazırlamak demektir.

B. KURGUNUN EVRİMİ

Kurgunun Evrimi

Kurgunun evrimine kısaca bir göz atmak, kurgu ve kurgulamanın hangi zorunluluklardan doğduğunu, nasıl geliştiğini, dolayısıyla kurgunun anlamını daha iyi kavramamızı sağlar.

İlk filmler için bir kurgu çalışmasına gerek yoktu. Çünkü bu filmler zaten alıcının sürekli olarak bir kez çalıştırılmasından oluşan, birer ikişer dakikalık filmlerdi. Gerçi on, on beş dakikalık bir gösterim süresi sağlamak ereğiyle çoğunlukla bu filmlerin yedi sekizi birbirine ekleniyordu ama bu bir kurgu değildi. Bu tıpkı, günümüzde, birbiriyle ilgisi bulunmayan başka başka olayların yer aldığı film parçalarının birbirine eklenerek bir haber filmi oluşturulmasını andırıyordu.

Filmlerin uzunluğu arttıkça, her bir görünçlük ayrı ayrı çevrildiğinden, çevirimden sonra bu görünçlüklerin birbirine eklenmesi zorunluluğu da ortaya çıktı. Ama burada da yine bir kurgu çalışmasından söz edilemezdi. Çünkü daha önceki çalışmalarda ol-

duğu gibi bunda da, kendi başlarına bir bütün olan görünçlüklerin uç uca eklenmesinden öte bir çalışma söz konusu değildi; bu çalışma, daha çok tiyatro oyunlarındaki tablo, görünçlük, perde bölünmelerini andırmaktaydı.

Kurgu ancak alıcının devinimlilik kazanmasından, değişik çekim boyları, değişik çekim uzunlukları ortaya çıktıktan sonra, buna koşut bir gelişme gösterdi. Çekimlerin gerek bu yönlerden başkalık göstermesi gerek başka başka zamanlarda, ayrı ayrı yerlerde çevrilmeleri, gerekse filmler uzadıkça çevirimdeki çekim sıralarının değişmesi, sinemacıları bu çekimleri düzenleme çabasına itti. Yavaş yavaş, birbirinden ayrı, tek tek görünçlükler, tablolardan oluşan film anlatımı bir yana bırakılarak, birbiriyle yakın ilişkileri bulunan, birbirine mantıklı sırayla bağlanan çeşitli çekimler, anlatımın temel birimleri olarak kullanılmaya başlandı. Artık her çekim, kendinden sonraki çekime doğru bir gelişmeyi gösteriyor, bu çekimle örgensel bir bağ kuruyordu. Böylelikle filmin konusu, bir çekimden öbürüne doğru gelişerek çözüme doğru yürütülüyordu. Her çekimin hem biçimi hem içeriği, iki çekim arasındaki ilişki, çekimin kendinden önceki ve sonraki çekimle oluşturduğu bütün önem kazandı. Sinemacılar, değişik uzunlukta, değişik boydaki çekimlerin şu ya da bu yolda sıralanmasıyla bir dizem, bir tartım sağlanabileceğini anladılar. Aynı çekimleri değişik olarak sıraladıkları, düzenledikleri vakit başka başka tartım ve dizemlere, değişik anlatım biçimlerine, hatta değişik kavramlara ulaşabileceklerini öğrendiler. Değişik yer ve zamanlarda çevrilen çekimlerin bir araya getirilmesiyle sinemaya özgü filmsel gerçek ve filmsel evrenin yaratılabileceğini buldular.

C. KURGUNUN TEMEL İŞLEMİ

Kurgunun Temel İşleminden Doğan Sonuçlar

Tek başına her çekim belli bir kavramı anlatan görüntüler bütünüdür; tıpkı belli bir kavramı karşılayan sözcükler gibi. Ama sözcükleri nasıl, belli ve sınırlı kimi durumlar dışında tek başına kullanmazsak, çekimler için de durum aynıdır. Tek başına sözcü-

gün belli bir dönemde bir ya da birkaç anlamı, belli bir türü vardır; bu sözcük kesin anlamını öbür sözcüklerle birlikte kurulan tümce içinde kazanır; öbür sözcüklerle birlikte anlamında ayırtılar ortaya çıkar; tümce içindeki yeri bakımından başka bir türe atlayabilir. Yazarlar, ozanlar seçtikleri sözcükleri belli bir sıralamaya göre dizerek bir yandan bu sözcüklerin birliğiyle ortaya yepyeni bir kavram koyarlar, bir yandan bir dizem sağlarlar. Sinemacının da çekimlerle yaptığı şey, aşağı yukarı budur. Sözcükler gibi çekimler de asıl anlamlarını, işlevlerini (fonksiyon) öbür çekimlerle oluşturdukları bütün içinde kazanır. Bu konuda, Pudovkin ile Kuleşov'un yaptıkları klasik deneyleri bir kez daha anmak yerinde olur: Bir oyuncunun son derece yansız (nötr) yüz anlatımını gösteren bir çekim, bir çorba tabağını, bir tabutu, oyuncağıyla oynayan çocuğu gösteren çekimlerden sonra yinelediğinde başka başka etkiler yapmakta, ayrı ayrı yorumlanmaktadır (sırasıyla acıkmış bir kimse, acı çeken bir insan, sevgi belirten bir kişi). Bu deney, bir çekimin anlamının, kendinden sonra gelen çekimin anlamıyla birleşerek, onun etkisiyle değişebildiğini gösterir. İkinci deney, üç ayrı çekimle yapılmıştır: Gülümseyen bir kimse, aynı kimsenin kaygılı yüz anlatımı ve ona tabanca doğrultmuş bir başka kimse. Bu çekimler bir kez gülümseyen kimse - tabanca doğrultulmuş adam - kaygılı kimse; ikinci kez, kaygılı kimse - tabanca doğrultmuş adam - gülümseyen kimse biçiminde sıralandığında, ortaya çıkan sonuç birbirinin tam tersidir: Birincisinde korkak, ikincisinde yürekli bir insanla karşı karşıya bulunduğumuz duygusu uyanır.

Ç. İÇERİK BAKAMINDAN KURGU

İçerik Bakımından Kurgu ve Çeşitleri

İçerik bakımından kurgu, çekimlerin bundan önce gördüğümüz üzere, anlam yönünden bir bağ kurularak yan yana getirilmesine dayanır. Bundan dolayı da, içerik bakımından kurgu, sinema dilinin varsıllığını sağlayan en önemli araçlardandır. Yerinde seçilmiş iki ya da daha çok çekimin yan yana getirilmesiyle

son derece varsıl bir anlatıma ulaşılabilir. Söz sanatlarında olduğu gibi kurguda da karşıtlamalara, benzetmelere, eksiltilere (elipslere) başvurularak anlatıma büyük bir canlılık, açıklık, kestirmelik sağlanabilir. İçerik bakımından kurgu başlıca benzetmeli, karşıtlamalı, bağıntılı, çarpıcı kurgu çeşitlerine ayrılır. Benzetmeli ve karşıtlamalı kurgularda, çekimlerin taşıdıkları kavramlar birbiriyle karşılaştırılır.

- Benzetmeli (analojili) kurguda bu karşılaştırma iki kavram arasındaki herhangi bir andırıştan yararlanarak bir düşünceyi daha iyi anlatmayı sağlar (örneğin serpilen yemlerin üzerine üşüşen bir sürü tavuğu gösteren çekimin ardından sofraya konan yiyeceğe oburca atılan yoksul ailenin kalabalık çocukları. Chaplin aynı kavramı tek bir çekimde, bu çocuklara yem serpiştirerek verdiğinde, bu kez eksiltiden [elipsten] yararlanır).
- Karşıtlamalı (antitezli) kurguda, iki çekimde yer alan birbirine karşıt iki kavramın çarpıştırılmasıyla aynı sonuç sağlanmaya çalışılır (örneğin açlıktan sinek gibi ölen binlerce insanı gösteren çekimin ardından denize dökülen ya da yakılan üretim fazlalarını gösteren çekim).
- Bağıntılı (rölasyonel) kurgu, çekimlerin çağrışıma yol açabilecek biçimde birleştirilmesiyle oluşur. Bu çekimlerdeki kavramlar birbirini andırabilir ya da birbirinin karşıtı olabilir; fakat bağıntılı kurguda önemli olan nokta, bu çekimler birbiri ardından gösterildiğinde, yeni bir kavrama, üçüncü bir kavrama yol açabilmesi, çağrışım yoluyla bu kavramı akla getirebilmesidir. Özellikle, çeşitli nedenlerle görüntülükte açıkça gösterilemeyecek durumlar (örneğin denetleme yüzünden birçok ülkede yasak olan cinsel birleşmeler) bu yolla anlatılır. Simgesel bir özellik taşıdığından buna simgesel kurgu da diyebiliriz (örneğin sevişmeye başlayan bir çifti gösteren çekimi göğe yükselen havai fişeklerin çekiminin izlemesi; Alfred Hitchcock'un *Notorious/Aşktan da Üstün* filminde yine bir trende sevişmeye başlayan çiftin çekimini aynı trenin uzun katarının bir tünel ağzından içeri girerken gösteren çekimin izlemesi).

- Çarpıcı kurgu (montage des attractions), şimdiye dek görmüş olduğumuz benzetmeli, karşıtlamalı, bağıntılı kurgunun özelliklerinden yararlanarak, çok kısa, içerikleri çarpıcı olan çekimlerin hızla birbiri ardından gelmesiyle izleyicide çarpıcı, vurucu bir etki yaratma, belirli tepkilere yol açarak belirli sonuçlara yöneltme işlemidir.

D. FİLMSEL UZAM VE ZAMAN BAKIMINDAN KURGU

Filmsel Uzam

Çevirim oyunluğunda (senaryosunda) yer alan çekimlerin, uygulayımsal zorunluluklardan dolayı değişik zamanlarda, değişik yerlerde çevrildiğini biliyoruz. Bunlar, kurgu yoluyla oyunluktaki sıralarına göre dizildiklerinde, hiç olmazsa aynı görünçlük, aynı ayrım içinde, zaman ve yer bakımından birbirini izleyen bir bütün oluşturur.

Sinemacı bu tür çalışmayı daha da geliştirebilir; isterse birbiriyle hiç ilişkisi olmayan yerlerde ve zamanlarda çevrilmiş çekimleri de birleştirerek, gerçekte olmayan bir yeri ve gerçek sürenin dışında bir zamanı yaratabilir, üstelik bunlar da bir bütünlük taşıyabilir. Bu yer ve zaman, artık varlığını ancak filmde kazanan yepyeni bir uzam (mekân) ve zamandır, yani filmsel uzam ve filmsel zamandır. Başka bir deyişle, filmsel uzam ve zaman, yalnız görüntülerde gerçeklik kazanan, doğada ancak kimi öğeleri yer alan uzam ve zamandır. Sinemacı, doğadaki uzam ve zamanı kendi bildiğince biçimlendirerek filminin uzam ve zamanını kendisi yaratır. Sinemacı gerçek yaşamda bir araya gelmesi olanaksız zamanları da (geçmiş zaman, gelecek zaman, şimdiki zaman) bir araya getirebilir; gerçek yaşamda bir araya gelmesi olanaksız uzam parçalarını da (örneğin aynı görüntü içinde hem şimdiki zamanda yaşayan kimseyi, hem de aynı kimsenin çocukluğunu gösteren; hem şimdiki zamanda yaşadığı yeri hem çocukluğundaki yeri veren ikiye bölünmüş görüntü). Sinemacı zamanı doğal akışıyla verebileceği gibi bu akışı hızlandırabilir, yavaşlatabilir, durdurabilir, zaman içinde atlamalar yapabilir, zamanı tersine döndürebilir; uzam içinde de atlamalar yapabilir.

Filmsel Zaman

Filmsel zamanın temelinde ve zaman üzerindeki bu alabildiğine özgürce egemenlikte, en çok *derişik zaman* denilen kullanış yatar. Derişik zaman herhangi bir olgunun doğadaki gerçek süresinin az ya da çok kısaltılmasıyla ortaya çıkar. Sinemacı herhangi bir olguyu, başından sonuna dek doğal süresiyle vermek zorunda değildir. Tam tersine, sinemacı çok kez bu olguyu elden geldiğince kısaltmak zorundadır; çünkü filmlerin belli bir süreyi aşmaması zorunluluğu sinemacıyı zamanda alabildiğine tutumlu olmaya yöneltir. Sinemacı bu derişik zamanı gerçekleştirebilmek için, olgunun güçsüz noktalarını, güçsüz zamanlarını eler, yani dramatik gelişmeye bir katkısı olmayan olayları atar, bunun yerine, olgunun birkaç ana noktasından seçilmiş parçaları izleyiciye sunar; izleyici aradaki boşlukları kendi düş gücüyle bütünler. Filmsel uzam ve zamanın nasıl gerçekleştirildiğine en yalın örnek olarak, evinden okuluna giden bir öğrenciyi ele alalım. Sinemacı filmsel uzam ve zamandan yararlanamasaydı, derişik zamanı kullanamasaydı, öğrencinin evinin kapısından çıkıp sınıfına girinceye kadarki her şeyi kesintisiz olarak, gerçek uzam ve zaman içindeki akışıyla vermek zorunda kalacaktı ve belki bir buçuk saatlik bir filmde yalnız bu olgu yirmi dakika, yarım saati alacaktı. Oysa sinemacı bunun yerine öğrencinin kapıdan çıkışını, birkaç basamak inişini, sokakta gidişini, bir dolmuşa atlayışını, az sonra dolmuştan inip okula varışını, birkaç adımlık yürüyüş, birkaç basamak çıkıştan sonra sınıfa varışını göstermekle bu "evden okula gidiş"i izleyiciye sunmuş olur.

E. FİLMSEL GERÇEK VE FİLMSEL EVREN BAKIMINDAN KURGU

Filmsel Gerçek

Filmsel gerçek deyimi, doğadan derlenen gereçle filmde yaratılan ve izleyicide uyandırdığı sonuç yönünden gerçek duygusu

veren bir durumu anlatır. Aslında sinemanın, doğadaki gerçeği olduğu gibi aktarmaya son derece yatkın bir araç olduğunu biliyoruz. Sinemacının doğadaki gerçeği, hiç olmazsa dış görünüşü yönünden, aktarmakta ayrıca bir çaba harcamasına pek gerek yoktur. Ama kimi zaman yalnızca alıcının taşıdığı olanakla doğadan olduğu gibi aktarılan gerçek, görüntülükte de aynı sonucu sağlamayabilir ya da sinemacı herhangi bir gerçeği izleyiciye biraz abartarak vermek zorunluluğunu duyabilir. Bu gibi durumlarda sinemacı doğadan saptadığı gerçeğe başka gereçler de katarak ya da doğadaki gerçeği, kendisiyle ilgili olmayan gereçle yeniden yaratarak izleyiciye sunar: Görüntülükte bir şimşek çakışının verileceğini varsayalım: Sinemacı bunu doğadan olduğu gibi aktarabilir ya da doğadan doğrudan doğruya şimşek çakışını aktarırken bunu ek ışıklarla, ek gürültülerle besleyebilir; hatta şimşek çakışını tümüyle yapma olarak, işlikte çeşitli sinema hileleriyle gerçekleştirebilir. Burada önemli olan şimşek çakışının nasıl gerçekleştirildiği değil; görüntülükte gösterildiğinde izleyicide gerçeklik, doğruluk duygusunu uyandırıp uyandırmaması; izleyicide istenilen etkiyi yaratıp yaratmamasıdır. Filmsel gerçek, hangi yoldan olursa olsun, görüntüler yardımıyla görüntülükte yaratılan gerçektir.

Filmsel Evren

Sinemacı filmini gerçekleştirirken kendi içinde yaşadığı dünyada çalışır. Filmin konusu başka dünyalarda, başka çağlarda da geçse, değişik bezemler de kullanılsa filmin çevrildiği yer bu dünyadır. Ama ister çağımızı, günümüzü anlatsın ister başka dünyalara, çağlara uzansın, sinemacı bu çalışmasında filmsel zaman, derişik zaman, zaman ve uzam içinde atlamalar, ayrı zamanda ayrı uzamda aynı anda bulunmalar gibi yöntemlere sık sık başvurur. Böylelikle sinemacı bize, dışımızdaki dünyanın film görüntülerinde ortaya çıkan, görüntülerle yaratılan, doğada doğrudan doğruya karşılığı olmayan yeni bir dünya, yeni bir evren sunar. Bu evrene *filmsel evren* adı verilir.

Kurgudan Doğan Devinim ve Çeşitleri

Görüntünün öğelerini sıralarken, en önemli öğe olarak devinimi belirtmiştik. Sinemada devinimin karmaşık bir öğe olduğunu, çünkü birkaç kaynaktan doğduğunu da söylemiştik. Bunlardan alıcının devinimleri ile varlıkların devinimlerini daha önce gözden geçirmiş, kurgudan doğan devinimiyse kurgu bölümünde ele alacağımızı açıklamıştık. Çünkü kurgudan doğan devinim vardır ama kurguyu yalnız devinim çerçevesinde ele alıp incelemek de yetmez. Nitekim kurgu bölümünün başından buraya dek gördüklerimiz, kurgunun devinimden başka önemli yönleri olduğunu ortaya koydu, ileride kurgunun daha başka yönlerini de göreceğiz.

Şimdi devinim yönünden kurguya bir göz atalım. Sinemada devinimin kurgudan doğan çeşidi de vardır. Bu devinim, çekimlerin sıralanışından, bir çekimden öbürüne geçişten doğan devinimdir. İki çekim arasında birbirine ne denli yakınlık, benzerlik olursa olsun, birinden öbürüne geçerken ortaya az çok değişik bir durum çıkar. En yakın iki çekim bile, birinden öbürüne geçilirken bir atlama, sıçrama, kesiklik duygusu yaratır. Çekimler arasındaki yakınlık azaldıkça bu duygu daha da pekişir. Doğrudan doğruya fiziksel bir atlamanın, sıçramanın, kesikliğin yarattığı bir devinimin yanı sıra, çekimlerin kavramlarının çatışmasından doğan bir devinim duygusu da vardır.

Kurgudan doğan bir başka devinim, birinci çekimdeki varlığın onu izleyen çekimdeki durumunun yarattığı devinimdir. Bu, genellikle filmsel gerçeğin kullanılmasında, film hilelerinde sık rastlanan bir devinimdir. Diyelim ki, birinci çekim savrulan bir mızrağın yol alışını gösteriyor; ikinci çekim bu mızrağı bir insana saplanmış olarak veriyor. Gerçekte bu iki çekim çevrilişte birbirinden ayrı zaman ve yerlerde çevrilebildiği, üstelik ikincisinde herhangi bir devinim söz konusu olmadığı halde, bu iki çekim birbirini görüntülükte izlediğinde izleyicide uyanan duygu, mızrağın büyük bir hızla gidip adamın sırtına saplandığı ve bunun aralıksız, tek bir

devinim içinde gerçekleştiğidir. Üstelik sinemacı, mızrağın yol alışını gösteren çekimi uzun ya da kısa süre göstererek, gerçekte yarısı duruk olan bu devinimin hızını azaltıp çoğaltabilir.

Kurgu, yalnızca yarısı devinimli, yarısı devinimsiz iki çekimden kesiksiz bir devinimi yaratmakta değil, hepsi devinimsiz olan varlıklardan devinim yaratmakta da kullanılabilir. Mermerden yontulmuş üç aslan yontusunu ele alalım, biri uyuyan aslanı, biri uyanan aslanı, biri silkinip ayağa kalkmış aslanı göstermiş olsun. Bu üç aslan heykelinin çekimlerini uygun uzunlukta birbirine kurgu yoluyla eklediğimizde, görüntülükteki görüntü, artık cansız aslan yontuları değildir; herhangi bir nedenle uyanıp, silkinip, ayağa kalkıp, kükreyen bir aslandır (nitekim *Bronenosets Potyomkin/Potemkin Zırhlısı*'nda gerçekleştirilen budur).

Kurgunun yarattığı devinim çeşidine hemen bütün sanat üzerine filmlerde rastlanır (R. 30). Genellikle cansız, duruk gereci kullanan sanat dallarının sinemada değerlendirilmesine dayanan bu filmlerde, sinemanın çeşitli olanaklarının yanı sıra kurgunun devinim yaratıcı niteliğinden de yararlanılır (örneğin Toulouse-Lautrec'in dans eden çeşitli kişileri, ayak, el, vücut, baş görüntülerinin birbirini hızlı bir kurguyla izlemesi sayesinde gerçekten dans ediyormuş gibi görünebilirler).

G. UZUNLUK BAKIMINDAN KURGU

Uzunluk Bakımından Kurgu ve Sağladıkları

Devinim bakımından kurgudan hemen sonra, uzunluk bakımından kurguyu ele almak yerinde olur. Çünkü uzunluk bakımından kurgu ya da asıl adıyla ölçümlü kurgu bir filmde belli bir dizem (ritim) sağlanmasında, filmin tartımının (tempo) düzenlenmesinde en büyük rolü oynadığı gibi, kurgudan doğan devinimin uyumluluğu da (ahenklilik) ancak ölçümlü kurguyla gerçekleştirilebilir.

Genellikle bir filmin tartımını ve dizemini, görüntü içindeki varlıkların devinimi ile çekimlerin uzunluk bakımından sıralanı-

şındaki düzen oluşturur. Her filmin kendine özgü bir dizemi vardır. Bu dizem, ele alınan konuya, filmin türüne, sinemacının deyişine göre değişir. Tartım ve dizemin düzenlenmesinde gözetilmesi gereken başlıca nokta, filmin her çekimindeki tartım ve dizeminin o parçada anlatılanla uygun düşmesini sağlamaktır. Hiçbir çekimin uzunluğu bu çekimde anlatılmak istenenin gerektirdiği en kısa süreden daha az ya da daha çok olmamalıdır. Birincisi anlaşılmamaya ya da yanlış anlamaya, ikincisi sıkıcılığa yol açar, filmin tartım ve dizemini aksatır.

Uzunluk Bakımından Kurgunun Çeşitleri

Ölçümlü kurgunun başlıca çeşitleri eşölçümlü kurgu, yavaş kurgu, hızlı kurgu, gittikçe yavaşlayan ya da hızlanan kurgu, almaşık (nöbetleşe) kurgu ve çapraşık kurgudur.

- Eşölçümlü kurgu: Bu çeşit kurguda bütün çekimler eşit uzunluktadır. Bundan dolayı bu kurgu tekdüzelik (monotonluk) duygusuna yol açar. Ancak bu tekdüzelik duygusunu eksiksiz olarak verebilmek için, çekimlerde yer alan görüntülerin, özellikle görüntülerdeki deviniminin de eş olması gerekir. Bu çeşit kurgunun kullanılış yeri çok azdır.
- Yavaş kurgu, hızlı kurgu: Ölçümlü kurguda, çekimler uzunca ise, bunun sonunda yavaş kurgu; çekimler kısa ise hızlı kurgu ortaya çıkar. Ağır gelişen, duygulu, acılı görünçlüklerde genellikle yavaş kurguya başvurulur. Canlı, sevinçli, coşkulu görünçlüklerde, olgunun hızla geliştiği bölümlerde, kovalama görünçlüklerdeyse hızlı kurgudan yararlanılır. Çünkü yavaş kurguda birbirini izleyen uzun çekimler izleyicide bir yavaşlık, ağırlık, zamanın bir türlü geçmemesi gibi bir duygu yaratırken, hızlı kurguda tersine kısa kısa çekimler hızlılık, canlılık duygusu yaratır.
- Gittikçe yavaşlayan kurgu: Ölçümlü kurgunun öbür iki çeşidi olan gittikçe yavaşlayan kurgu ile gittikçe hızlanan kurgu da, aşağı yukarı yine yavaş ve hızlı kurgudaki gibi

birbirinin tam tersi iki işlemle sağlanır. Gittikçe yavaşlayan kurguda, kısa çekimlerle işe başlanır, bu çekimler yerlerini yavaş yavaş daha uzun çekimlere bırakır; bunun sonunda görünçlüğün tartımı da gittikçe yavaşlamaya, ağırlaşmaya başlar. Genellikle, gittikçe yavaşlayan kurgu, başarısızlıkla sonuçlanan ya da sonuçsuz kalan, izleyiciyi bir gerilim, geciktirim, bekleyiş içine atan görünçlüklerde kullanılır. Olgu bir başarısızlığa doğru geliştiği; kötümser, ağır bir hava verilmek istendiğinde, bu kurguya başvurulur.

- Gittikçe hızlanan kurgu: Gittikçe hızlanan kurgudaysa uzundan başlayan çekimler yerlerini gittikçe kısalan çekimlere bırakır; görünçlüğün tartımı gittikçe hızlanmaya başlar. Bu çeşit kurgu, sonuca doğru yol alan görünçlüklerde kullanılır.

Görülüyor ki, ölçümlü kurgu çeşitleri filmin güçlü ve güçsüz zamanlarının düzenlenmesi demek olan dizemi, yavaşlık ve hızlılık duygusunu yaratan tartımı sağlamakta başlıca işlemlerdir. Ölçümlü kurgu yardımıyla zamanı değerlendirmek, belirtmek, vurgulamak, üzerine basa basa kullanmak eldedir.

- Almaşık kurgu, çapraşık kurgu: Almaşık kurgu ile çapraşık kurgunun tartım ve dizemi düzenlemekteki rolleri, yukarıdaki kurgu çeşitlerinden daha da önemlidir; çünkü bunlarla daha değişik tartım ve dizemler sağlanabilir. Üstelik almaşık kurgu ile çapraşık kurgu bir yönden de anlatım bakımından kurguyla ilgilidir. Almaşık kurgu, uzun ve kısa çekimlerin almaşıklama (nöbetleşe) birbirini izlemesinden oluşur; bunun sonunda, düzgün değişen bir dizem sağlanır, iki ayrı olgunun biri kısa öbürü uzun ya da tek bir olgunun ana bölümü uzun, ayrıntısı kısa olarak anlatılmak istendiğinde almaşık kurgudan yararlanılır.
- Çapraşık kurgu, uzunlu kısalı çekimlerin, herhangi düzenli bir sıra gözetilmeksizin, içeriklerine ve tartım ile dizemi yaratmaktaki özelliklerine göre sıralanmasından oluşur.

Sayı Bakımından Kurgu

Sayı bakımından kurgu, belli bir filmdeki çekimlerin sayısıyla ortaya çıkar. Filmlerin sürelerinin belirli bir sınırı aşmadığını biliyoruz. Bu belirli süre içinde yer alacak çekimlerin sayısı da ancak bu sınırların elverdiği ölçüde değişebilir. Bu bakımdan, uzunluk bakımından kurgu ile sayı bakımından kurgu arasında sıkı bir ilişki vardır. Çünkü bir filmde ne denli çok uzun çekim kullanılırsa, çekim sayısı o denli azalır, film az sayıda uzun çekimlerden oluşur; bunun tersine bir filmde ne denli çok kısa çekim kullanılırsa, çekim sayısı o denli artar, çünkü film çok sayıda kısa çekimlerden oluşur. Çekimlerin sayısının az ya da çok oluşu hem film türüne hem de sinemacının deyişine bağlıdır. Örneğin bir ruhsal çözümlemede, bir dramda genellikle az sayıda çekim yer alır; çünkü bu tür filmlerin yapısı gereği, olguların, durumların gelişmesi daha sürekli, uzun çekimlere gereksinme gösterir. Buna karşılık örneğin güldürülerde çekim sayısı daha çoktur, film genellikle birbirini hızla izleyen tek tek gülütlerin (gag'ların) yer aldığı kısa çekimlerden oluşmuştur. Bir filmde çok sayıda kısa kısa çekimler ya da az sayıda uzun çekimler kullanılmasının aynı zamanda sinemacının tutumuna bağlı olduğunu, sinemacının deyişinden kaynaklandığını biliyoruz. Birinci tutuma çözümleyici tutum; çoğunlukla derinlemesine görüntü işlemine bağlı olarak başvurulan ikinci tutuma da bireşimci tutum dendiğini daha önce görmüştük. Kurgu bakımından da birincisine *çözümleyici kurgu*, ikincisine *bireşimci kurgu* denir.

- Çözümleyici kurgu: Bunun nedeni, çözümleyici kurguda sinemacının görünçlüğü çok kısa çekimlere bölmesi, görünçlüğün bütün ayrıntılarını vermesi, olgunun en küçük parçalarını ortaya koyması, böylelikle izleyiciye hemen her şeyi önceden hazırlanmış, açıklanmış, çözümlenmiş olarak sunmasıdır. Bundan dolayı çözümleyici kurguda izleyici fazla güçlük çekmeden, fazla yorum payı kalmaksızın filmi izler.

- Bireşimci kurgu: Bireşimci kurgudaysa bir görünçlük birkaç, hatta kimi zaman tek bir çekimden oluşur; sinemacı görünçlüğü bir bütün olarak, genel görünüşüyle ortaya koyar. Genellikle uzun çekimlerden oluşan bu çalışmada sinemacı derinlemesine görüntüye, çapraşık alıcı devinimlerine, görünçlüğün içinde yer alan varlıkların devinimlerine başvurur. Bu görünçlük içindeki ayrıntıları bulup çıkarmak, görünçlüğün önemli noktalarını bulmak, görünçlüğün çözümünü yapmak, yorumlamak izleyiciye düşer.

H. ANLATIM BAKIMINDAN KURGU

Anlatım ve Kurgu

Anlatım bakımından kurgu denince, bir filmdeki konunun anlatılışına, konunun zaman içinde gelişmesine, olguların birbirini izlemesine kurgu yardımıyla verilen biçim anlaşılır. Kurguyla sağlanan bu anlatım düzenlemesi filmin tümü için olduğu denli, belli bölümleri için de geçerlidir. Anlatım bakımından kurgu, genellikle, kurgunun bütün öbür çeşitlerinden çok daha büyük ölçüde, bir filmin daha ilk tasarısında ana çizgileriyle belirlenir. Çünkü anlatım bakımından kurguda fazlaca değişiklik yapmak olanağı yoktur ya da bu alanda bir değişiklik yapıldığında, filmin yapısı, anlatılışı da değişir.

Anlatım bakımından kurgunun başlıca beş çeşidi vardır. Bunlar düz anlatım, geriye dönüş, ileriye atlayış, koşut gelişim, zamandaş gelişimdir. Bütün bu kurgu çeşitleri filmin anlatımına değişiklik, çeşni katan, tekdüzeliği gideren, izleyicinin dikkatini uyanık tutan, anlatımı varsıllaştıran, zaman ve uzam boyutunun çok çeşitli görünüşlerle filmin yapısına katkıda bulunmasını sağlayan işlemlerdir.

- Düz anlatım: Anlatım bakımından kurgunun en sık rastlanan, en yalın biçimi düz anlatımdır. Düz anlatımda, filmin konusu, başından sonuna dek zaman sırasına sıkı sıkıya uyularak ortaya konur; konuya giriş, sergileme, geliş-

me, düğümlenme, çözüm düzgün bir sıra izler. Olaylar bir neden-sonuç ilişkisi içinde, düzgün, mantıklı bağlantıyla gelişip ilerler. İzleyicinin ilgisi bütün film boyunca bu neden-sonuç ilişkisi, mantıklı bağlantı yardımıyla ayakta tutulmaya çalışılır. Genellikle, filmin kişileri denli izleyiciler de nasıl bir sonuca varılacağını filmin sonuna dek bilmezler. Belirli bir ruhsal gelişmenin, ruhsal çözümlemenin önem kazandığı, sonucun neye varacağının bir soru biçiminde anlığa takıldığı ruhsal dramlarda çoğunlukla düz anlatımdan yararlanılır. Olayların bir neden-sonuç ilişkisi içinde sıralanarak düğümlendiği, gittikçe karanlıklaşan bu düğümün yine mantıklı bir sonuçlanmayla çözülmeye çalışıldığı polis filmlerinde de en çok kullanılan anlatım yolu yine budur. Serüven filmlerinin, kovboy filmlerinin, tarihsel filmlerin çoğunda yine bu anlatım biçimiyle karşılaşırız.

- Geriye dönüş: Geriye dönüş, düz anlatımın tersi olarak ortaya çıkar, çünkü zaman sırasının bozularak, şimdiki zamandan geçmiş zamana doğru bir atlamadır. Geriye dönüş ya tüm ya da bölümsel (kısmi) olur. Tüm geriye dönüşte, filmin konusu çözüm noktasından ya da bu noktaya yakın bir yerden anlatılmaya başlanır; şimdiki zamanı gösteren bu girişten sonra herhangi bir nedenle geriye gidilir, başlanılan noktaya kadarki bütün olaylar geçmiş zamanda ve zaman sırasına uyularak anlatılır, yeniden çözüm noktasına ulaşılır. Bundan dolayı tüm geriye dönüş, gerçekte, filmin tümüne yakın bir bölümde bir düz anlatımdan pek değişik bir anlatım değildir. Yine de bir sonucu izleyiciye önceden gösteren, sonra bu sonuca neden ve nasıl varıldığını anlatmak üzere izleyiciyi geçmiş zamana götüren bu anlatım biçimi, bu sonucu kaçınılmaz bir durum, değişmez bir alınyazısı gibi izleyiciye benimsettiğinden, geçmiş zamandaki bütün olaylar hep bu açıdan izlenir, kaçınılmaz bir sonuca doğru gidişin ağırlık ve acılığı, karşı konulmazlığı kendini sürekli olarak duyurur. Üstelik, film tam çözüm noktasına geçile-

cekken, sonuç kimi zaman izleyici için beklenmedik bir biçimde de çıkabilir.

Bölümsel geriye dönüş, filmin kimi bölümlerinde herhangi bir olayın açıklanması için yapılan kısa süreli bir geriye dönüştür: Eskiye bağlı bir olay anlatılırken, bu olayın nedenini açıklamak için geri dönülür, neden açıklandıktan sonra yeniden şimdiki zamana geçilir ve bırakılan noktadan sürdürülür. Kimileyin bir geriye dönüş içinde yeniden bir geriye dönüşe başvurulduğu da olur (iç içe geriye dönüş).

Bölümsel geriye dönüş çok sık da yapılabilir. Bunun en çapraşık biçimi, filmin kişilerinden birinin ya da birkaçının, geçmişle ilgili anılarını herhangi bir çağrışımla anımsadığında yapılan geriye dönüşlerdir ki buna çağrışımla geriye dönüş de diyebiliriz.

Genellikle bir geriye dönüşte, şimdiki zamandan geçmiş zamana atlanacağı vakit, izleyici çeşitli işlemlerle (görüntülerin bulanması, biçimbozumuna uğraması, bir aynadan yansıması, alıcının geçmiş anılara dalmak üzere olan kişinin baş çekimine doğru kaydırma yapması vb) buna hazırlanır. Ancak artık bu işlemler gittikçe daha az kullanılmakta, bunun yerine doğrudan doğruya geçmiş zamana atlanmaktadır. Özellikle çağrışımla geriye dönüşler hep böyle gerçekleştirilmektedir. Ne var ki bu çeşit geriye dönüşlerin gereken ustalıkla yapılmadığı takdirde çoğunlukla, hele gelişmemiş izleyici için çok şaşırtıcı, anlaşılmaz olarak ortaya çıktığını da belirtmek gerekir.

- İleriye atlayış: Geriye dönüş, şimdiki zamandan geçmiş zamana geçiş olduğu gibi, ileriye atlayış da şimdiki zamandan gelecek zamana geçiştir. Geriye dönüş sinemada sık sık kullanıldığı halde, ileriye atlayış yakın zamanlara dek pek az kullanılmıştır. Üstelik bu da çok kez gerçek bir ileriye atlayış yani gelecek zamana geçiş sayılmaz; daha çok ilerisiyle ilgili düşlerin, dileklerin yansıtılması biçimindedir. Gerçi, gelecek zamana atlayış her vakit bir tasarı, bir olasılık taşır; gerçekleşmesi denli gerçekleşmemesi de olağandır. Fa-

kat ileriye değin bir düş kurmak başka şey, şimdiki zamanın verilerinden yola çıkarak yakın ya da uzak gelecekte olabilecekleri sezinlemek, bunları bulmaya çalışmak, gerçekleşebilecek her olasılığa karşı gereken tutumu şimdiden benimsemek başka şeydir. Bu, bir çeşit, gelecek zamanı bilinçli olarak şimdiden kavramaya çalışmaktır ki, filmde ileriye atlayış dendiğinde anlatılmak istenen de budur. Şimdilik, filmlerde henüz gereğince geliştirilmemiş, işlenmemiş tek zaman da gelecek zamandır.

- Koşut gelişim, zamandaş gelişim: Koşut gelişim, birbiriyle ilişkisi bulunan iki ya da daha çok olgunun ve parçalarının anlatılmasında başvurulan bir yöntemdir. Bu anlatım, birbiriyle ilişkisi bulunan, ayrı ayrı zaman ve yerlerde ortaya çıkan birden çok olgunun ve parçalarının art arda ya da iç içe sıralanışıyla ortaya çıkar.
- Zamandaş gelişimde, bu olgular arasında ayrıca zaman bakımından da birlik vardır, yani aynı zamanda ortaya çıkar. Gerek koşut gelişim gerekse zamandaş gelişimde iki çeşit kurguya başvurulur. Bunlar koşut kurgu ile almaşık kurgudur:
- Koşut kurgu: Koşut kurguda, iki ya da daha çok olgu ve bunların parçaları birbiri ardından sıralanır; bir olgu anlatılıp bitirildikten sonra, bununla ilgili ikinci, üçüncü olguya geçilir. Yani koşut kurguda A, B, C, olguları ile bunların parçaları, (a, b, c) şöyle sıralanır: A (a^1, a^2, a^3) + B (b^1, b^2, b^3) + C (c^1, c^2, c)...
- Almaşık kurgu: Almaşık kurgudaysa, birbiriyle ilgili olgulardan seçilen parçalar (çekimler) birbiri ardından yerleştirilir, böylelikle çeşitli olguların parçaları iç içe geçer ve genellikle şöyle bir çizem (şema) çıkar: a^1, b^1, c^1 + a^2, b^2, c^2 + a^3, b^3, c^3 vb. Filmlerde, özellikle kovboy filmlerinde sık sık kullanılan almaşık kurgu, gittikçe hızlanan kurgu işlemiyle birlikte uygulanır; gittikçe hızlanan tartımı, gittikçe gerginleşen havası ile izleyiciyi sürükler; izleyiciyi bir bekleyiş, "olacak mı, olmayacak mı?" havası içine atar.

Uyum ve Sağladıkları

Daha önce de gördüğümüz gibi, bir film birçok çekimden oluşur. Film çevrilmeden önce bu çekimlerin sayıları ve nitelikleri kurgulama işlemiyle belirtilir. Film çevrildikten sonra da bu çekimler kurgu işlemiyle birbirine bağlanır. Dolayısıyla kurgulama ile kurgu, gerçekte aynı işlemin iki yönüdür; her kurgulama, ilerideki kurguya göre; her kurgu, önceki kurgulamaya göre gerçekleştirilir. Kurgulama ile kurgu aynı işlemin iki yönü olmasına, aralarında sımsıkı bir bağ bulunmasına karşın yine de birbirine her vakit denk düşmez, birbiriyle tam örtüşmez. Filmin çekimlere ayrılmış olması, başta zamanda, uzamda, devinimde olmak üzere birçok görüntü öğesinde bir kesiklik, bir uyumsuzluk ortaya çıkarabilir. Sinemacı kendi yarattığı filmsel uzam, zaman, gerçek ve evreni inandırıcı kılmak kadar, filmin akıcılığını sağlamak yönünden de bu kesiklik, uyumsuzluk duygusunu önlemek zorundadır. Bu da kurguyu büyük bir ustalıkla uygulamayı gerektirir; yani kurgulamanın yol açtığı kesiklik, uyumsuzluk ancak ustaca bir kurguyla önlenir. Sinemacının yarattığı filmsel olgunun inandırıcılığını, filmin akıcılığını uyum sağlar. Uyum, iki komşu çekim arasında çeşitli yönlerden sağlanan birlik, bütünlüktür. Öyle ki kimileyin kurgulamanın öngördüğü çekimler bu uyum için yeterli değildir; aradaki boşluğu doldurmak, uyumsuzluğu gidermek için bağlayıcı çekimler çevirmek, hatta kimi çekimleri yeniden çevirmek gerekebilir.

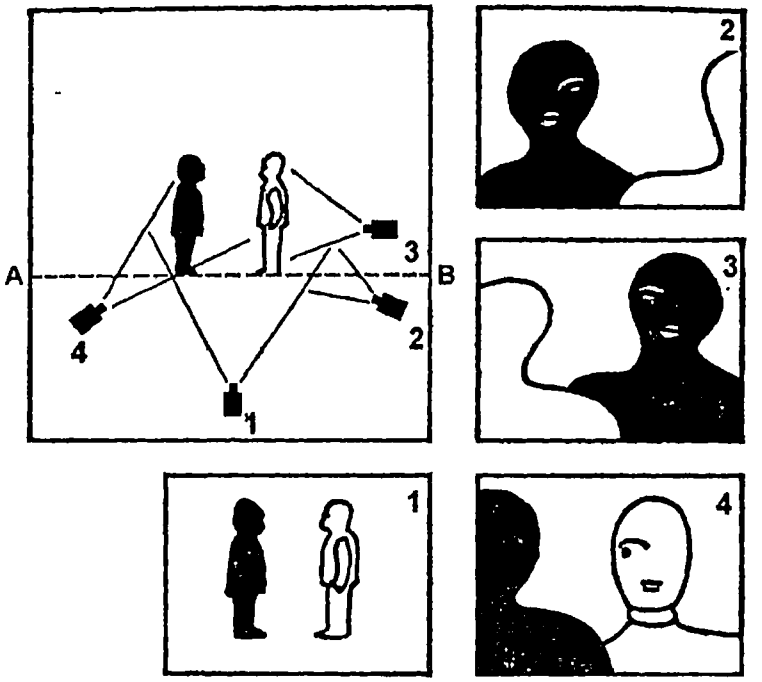
Uyumun Başlıca Çeşitleri

En önemli uyumlar devinimde, uzamda, yönde, bakışta, çekim ölçeğindeki uyumlardır. Bunlara ışıkta, renkte, odak uzunluğunda, giyside, donatımda uyum da katılabilir.

- Devinimde uyum: Devinimde uyum, iki ya da daha çok çekime bölünmüş bir devinimin kesiksiz, akıcı bir biçimde görünmesini sağlamaktır. Tek bir çekimde tamamlan-

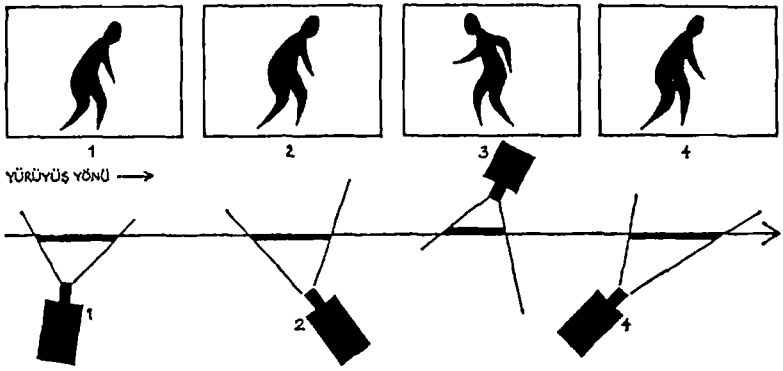
mış devinim zaten gerçekleşip bitmiş olduğundan bu durumda uyum sağlamak söz konusu olamaz; buna karşılık bir devinim çekimlere bölünmüşse bu uyumu kesinlikle sağlamak gerekir. Akla gelebilecek ilk olasılığın tersine, devinimde uyum, devinim bir çekimde bırakıldığı noktadan ikinci çekimde sürdürülerek sağlanamaz. Devinimde uyumu sağlamak için, çekimden çekime geçerken devinimin ufak bir parçasını atmak, yani devinimi kısaltmak, bir de alıcı açısını, görüş noktasını değiştirmek gerekir. Birincisinin nedeni şudur: Her çekim değişmesi, uzamda ve zamanda bir sıçramadır; dolayısıyla devinim, ilk çekimde bırakıldığı noktadan biraz daha ileride gösterilmek gerekir. İkinci işlemin nedeni şudur: Her çekim değişmesi, çekim ölçeğinde bir değişiklik gerektirir; çekim ölçeğindeki değişiklik ise alıcı açısında bir değişikliği zorunlu kılar. Bu da bizi çekim ölçeğinde ve alıcı açısındaki uyum konularına ulaştırır.

- Çekim ölçeğinde uyum: Çekim ölçeğindeki uyum, birbirine çok yakın boydaki çekimlere geçmekten sakınmakla sağlanır. Gerçekten de örneğin bir omuz çekiminden baş çekimine, bir bel çekiminden diz çekimine geçmekte hiçbir yarar yoktur; böyle bir geçişi yerinde gösterecek kadar büyük bir görünüş değişikliğinin varlığından söz edilemez; kaldı ki böyle bir değişiklik izleyicide filmin bir kopmaya uğradığı duygusu uyandırır. Birbirinden çok uzak boydaki çekimlere geçmekten de, -çarpıcı bir etki, dramatik bir sonuç sağlamak söz konusu değilse- kaçınmak gerekir.
- Alıcı açısında uyum: Çekim ölçeğindeki bir çekimden öbürüne geçilirken alıcı, konu ile ilk çekimdeki ekseninden ayrılmadığı takdirde de yine izleyicide hoşa gitmeyen bir duyguya, gereksiz bir atlama, sıçrama duygusuna yol açar. Ancak alıcı ile konu arasındaki ilk çekimde kurulan eksenden en az 30^{o} derece sağa ya da sola alıcının yerleştirilmesiyle bunun önüne geçilebilir (bundan dolayı buna 30^{o} kuralı adı da verilir).



Ş. 9. 180° ve Açı - Karşı Açı. Alıcı üçüncü durumda AB ekseninin öbür yanına geçtiğinden, siyahlı kişi görüntüde birdenbire sağa geçmiş görünüyor, ikinci ve dördüncü görüntüler doğru, üçüncüsü yanlıştır.

- Uzamda uyum: Uzamda uyum, bir çekimde yer alan varlıkların, onu izleyen çekimde de çerçevenin aynı yönünde bulunmasıyla sağlanır. Bu yapılmadığı takdirde, bir çekimde çerçevenin sağında görünen varlık, onu izleyen çekimde çerçevenin soluna geçtiği takdirde izleyicide bir atlama, bir tersyüz olma duygusu uyanır. Genellikle filmlerde en çok kullanılan açı-karşı açı ve uç çekimlerinde acemilerin en çok düştükleri yanlış da budur. Çünkü uzamda uyumu sağlamak için, alıcının hiçbir vakit, çekim değişirken, alıcı ile konu arasından geçtiği varsayılan çizginin bir yanından öbürüne atlamaması gerekir. Alıcı her vakit çizginin bir yanındaki 180°'lik açı içinde kalmalıdır (bundan dolayı buna 180° kuralı denir) (Ş. 9).



Ş. 10. 180° ve Yönde Uyum. Alıcı üçüncü durumda yürüyüş ekseninin öbür yanına geçtiğinden, yürüyüş yönü değişmediği halde çerçevedeki kişi birden ters yönde yol alıyor.

- Yönde uyum: Yönde uyum bir çekimde çerçeve içinde sağdan sola ya da soldan sağa devinmekte olan bir varlığın, eğer geri dönmediği, yoluna devam ettiği anlatılmak isteniyorsa, onu izleyen çekimde ilk çekimdeki yönde yol alır görünmesidir. Bu da yine ancak 180 derece kuralı sıkı sıkıya uygulamakla gerçekleştirilebilir. Çekimlerden herhangi birinde bu kuraldan ayrılınırsa, çerçevedeki varlık ters yönde yol almaya başlar.
- Bakışta uyum: Bakışta uyum, bir görüntüdeki kimsenin bakış yönü ile baktığı konunun, iki çekim arasında aynı doğru üzerinde bulunmasıdır. Bu uyum, bakan ile bakılan konu arasındaki bakış çizgisine uyularak sağlanır. Bir kimse ilk çekimde sağa, sola, yukarıya, aşağıya, ileriye vb bakıyorsa, baktığı şeyi gösteren ikinci çekimdeki konu da buna uygun bir yerde bulunmalıdır.
- Işıkta uyum: Işıkta uyum, aydınlatma bölümünde belirtildiği üzere, aynı yeri gösteren komşu çekimlerdeki ışıklılık derecesinin, aydınlatma biçiminin birbirine tıpatıp uymasıdır.
- Renkte uyum: Aynı uzam parçasını gösteren ve birbirini izleyen çekimlerde renk yönünden sağlanması gerekli uyum çeşidi. Genellikle içeride çevirimlerde ışık kaynakları iste-

nildiği gibi düzenlenebildiği ve denetlenebildiğinden bu uyumu sağlamak kolaydır. Hava koşullarına bağlı olan dışarıda çevirimlerde bu uyum çok güçlükle sağlanabildiğinden bu konuda çok titiz davranmak gerekir; çünkü renkte uyumsuzluk kendini hemen belli eder.

- Odak uzunluğunda uyum: Değişik odak uzunluğundaki mercekler görüngeyi bozduğundan, dolayısıyla konunun boyunu, uzamdaki yakınlık ve uzaklığını değişik gösterdiğinden odak uzunluğundaki uyum da önem kazanır. Bu uyumu sağlamak için aynı varlığın, aynı görünümün birbirinden çok değişik odak uzunluğundaki merceklerle alınmış çekimlerinin yan yana gelmemesi gerekir.
- Giyside ve donatımda uyum: Çevirimde birbirini izleyen çekimler, çoğunlukla az ya da büyük zaman aralıklarıyla çevrildiğinden giysilerin değişmemesi, donatımın aynı konumda bulunması büyük önem taşır. Bu gibi çekimlerdeki dikkatsizlikler gülünç sonuçlara yol alçabilir. Donatımda, ayrıca, aynı yeri gösteren çeşitli çekimlerde, bunların hep aynı yerlerde bulunmasını sağlamak gerekir.

NOKTALAMA

Noktalama ve Çeşitleri

Noktalama, dramatik yapının yukarıda gördüğümüz çeşitli bölümlerini birbirine bağlama işlemine denir. Filmlerdeki bölünmeler denli, bu bölünmelerin içinde yer alan görüntülerin ortaya koydukları, özellikleri de başka başka olduğu için, bunlara uygun düşen noktalama çeşitleri de değişiktir.

- Kesme: Noktalamanın en yalını, bir çekimin kendinden sonra gelen çekime doğrudan doğruya eklenmesiyle gerçekleştirilen kesmedir. Bu durumda ilk çekimin son görüntüsünden, ikinci çekimin ilk görüntüsüne doğrudan doğruya geçilir, deyim yerindeyse, atlanır. Bir görünçlükteki çekimler, çok kez kendi başlarına bir bütün oluşturmadıkla-

rından, birbirine yakın, birbirinin bütünleyicisi olan bu çekimler görünçlük bitinceye dek genellikle birbirine kesme ile bağlanır. Kimileyin, bir çekimin ardından hiç beklenmedik durumu gösteren çekim geldiğinde izleyicide çarpıcı bir etkiye yol açar. Buna göre kesme, aynı zamanda çarpıcı bir etki elde etmekte de başlıca yoldur. Genellikle kesme, filmlerde en çok kullanılan noktalama işlemidir; hatta geleneksel sinemada öbür bölünmeler için genellikle başka noktalama işlemlerine başvurulduğu halde, günümüzde bunların yerine de kesme sık sık kullanılmaktadır.

- Zincirleme: Kesme, yazıdaki virgüle benzetilirse, noktalı virgülü de zincirleme oluşturur. Zincirlemede, bir çekimin son görüntüleri gittikçe silikleşirken, bunu izleyen çekimin ilk görüntüleri yavaş yavaş belirginleşir ve yavaş yavaş öncekilerin yerini alır. Yani zincirleme bir çeşit özel *bindirmedir; çünkü iki ayrı çekimin komşu görüntüleri bir an üst üste biner, zincirlenir.

  Zincirleme, birbirine yakın, birbirinin bütünleyicisi olan görünçlükler arasında yapılır; ama genellikle kesmedeki çekimlerden değişik olarak, zincirlemeyle bağlanan görünçlükler arasında ya yer ya da zaman bakımından az çok başkalık bulunur. Zincirleme kimileyin çekimleri birbirine bağlamakta da kullanılır. Bir görünçlükten öbürüne geçiş kimileyin doğrudan doğruya, arada herhangi bir ilişki kurulmadan yapılır. Kimileyin de bu geçiş çağrışım yoluyla gerçekleştirilir; bir görünçlüğün son görüntülerinde yer alan herhangi bir varlığın, durumun akla getirdiği çağrışımla ikinci görünçlüğün ilk görüntülerine geçilir; bu görüntülerde çağrışıma konu olan ikinci varlık ya da durum yer alır. Zincirlemenin en sık kullanıldığı iki durum, zamanın geçtiğini göstermek ya da yerin, bezemin değişmesini ortaya koymaktır: Bir saat kadranını göstermek, bunun ardından aynı saatin daha ileri bir vakti gösteren kadranına zincirleme yapmak; birkaç izmaritin bulunduğu sigara tablasının görüntüsünden bu tablayı izmaritle dolup



R. 27. Bindirme. Burada üç ayrı görüntü, kumar ve kazanma tutkusunu yansıtmak için tek görüntüde birleştiriliyor: Kumar oynayan kadınlar, rulet masası ve dönen rulet (Marcel L'Herbier, *Feu Mathias Pascal/Ölü Mathias Pascal*, 1925, Fransa)

taşmış gösteren görüntüye zincirleme yapmak; bir evin penceresini gösterdikten sonra bu evin bir odasına zincirleme yapmak... gibi.

- Kararma - açılma: Zincirlemeden daha güçlü, aşağı yukarı yazıdaki noktaya karşılık olan noktalama çeşidi kararma - açılmadır. Zincirlemede görüntülerin önce zayıflayıp sonra güçlenmesi gibi, kararma ve açılmada da görüntüler önce yavaş yavaş kararır, görünmez olur; sonra da kapkaranlık görüntüler yavaş yavaş aydınlanarak yeni görüntülere yerini bırakır. Birincisine *kararma*, ikincisine *açılma* adı verilir. Genellikle ayrımlar kararma ve açılma işlemiyle birbirine bağlanır. Yine genellikle her film bir kararmayla başlar ve bir kararmayla sona erer. Ayrımlar ve özellikle bölümlerin arası kararmayla belirtilir. Açılma ile yeni bir ayrıma ya da bölüme geçilir. Bu işlemdeki kararmanın süresi, ayrımların ya da bölümlerin arasındaki yakınlık ya da uzaklığa göre, uzun ya da kısa olur. Genellikle kararma, ti-

yatrodaki perde aralarına karşılıktır; bundan dolayı da günümüz sinemacıları bu noktalama çeşidinden elden geldiğince kaçınmaktadırlar.

Bu belli başlı noktalama çeşitlerinden başka silinme, silinmeli kararma ve açılma, noktalı kararma ve açılma, yıldırım geçişi gibi noktalama çeşitleri de vardır. Fakat yıldırım geçişi dışındakiler genellikle öykülü filmlerde kullanılmaz; daha çok belgesel filmlerde, bazen de güldürülerde kullanılır.

- Silinme, silinmeli kararma - açılma: Silinmede ikinci çekimin ilk görüntüsü görüntülüğün herhangi bir yanından belirir, ilk çekimin görüntüsünü herhangi bir biçimde (düz, eğri, kırık, yatık çizgiler...) silerek onun yerini alır. Silinmeli kararma ve silinmeli açılma da, görüntülerin silinmeli olarak kararıp açılmasıyla ortaya çıkar.
- Noktalı kararma - açılma: Noktalı kararmada olağan görüntü büyük bir çemberden başlayarak görünçlüğün tam ortasında küçük bir nokta biçimine girer ve yiter. Noktalı açılmada da görüntü bunun tersine, görüntülük ortasında küçük bir noktadan başlayıp gittikçe büyüyen bir çember biçiminde bütün çerçeveyi kaplayarak görünür.
- Yıldırım geçişi: Yıldırım geçişi, zaman zaman öykülü filmlerde de kullanılan bir noktalama çeşididir. Bu noktalamanın gerçekte yatay bir hızlı çevrinme olduğunu daha önce çevrinmeyi incelerken görmüştük: Alıcının yavaş çevrinmeden hızlı çevrinmeye geçişiyle görüntüler gittikçe bulanıklaşır, seçilmez olur; alıcı hızlı çevrinmeden sonra yavaşlayınca da görüntüler yavaş yavaş bulanıklığını yitirerek olağanlaşır. Bir çekimin son görüntüleri gittikçe hızlanan yatay çevrinmeyle alınır, bundan sonraki çekimin ilk görüntüleri gittikçe yavaşlayan yatay çevrinmeyle saptanır; bu iki çekim birbirine eklendiğinde yıldırım geçişi sağlanmış olur. Görülüyor ki yıldırım geçişi, çevrinmeyle yapılmış bir çeşit zincirlemeyi andırır.

Bütün bunlardan anlaşılacağı gibi, noktalama gelişigüzel yapılan bir işlem değil, filmin yapısından, kuruluşundan doğan bir

zorunluluğun sonucudur. Noktalama hem filmin dramatik yapısının ana bölümlerini gösterir hem yer ve zaman değişikliklerini belli eder hem de filmin ana tartımını ve dizemini oluşturur. Bir yazının anlamının kolaylıkla kavranmasında noktalama imleri ne denli büyük bir rol oynuyorsa, filmde anlatılmak istenenin daha rahat, daha kolay anlaşılabilmesinde de buradaki noktalama işlemleri aynı rolü oynar.

J. GÜNÜMÜZDE KURGU

Bilgisayar Çağında Kurgu: Sayısal Kurgu

Yukarıdan beri anlatılanlardan anlaşılacağı üzere, bir filme izleyici karşısına çıkacağı son biçimi veren kurgu çok çapraşık, çok karmaşık, büyük bir deneyim, bilgi, bir o kadar da sezgi isteyen bir çalışmayı gerektirir. Dahası, işin mutfak bölümünde de kurgucu ve yardımcılarının binlerce film parçası arasında bitmez tükenmez gibi görünen, seçme, kesip biçme, yapıştırma işine girmelerini; bunların bakımlıkta defalarca izlenmesini; sonucun iyi olmadığı durumlarda yeni baştan kesme, biçme ve yapıştırmayı yinelemelerini, gerektiğinde kimi çekimlerin yeniden çevrilmesini, her seferinde yeniden iş eşlemi (iş kopyası, çalışma kopyası) çıkarmalarını gerektirir.

Sayısallaştırmanın, sayısal görüntünün, bilgisayarlı sinemanın ortaya çıkışı bu çok zahmetli mekanik kurgu çalışmasına son verdi; çünkü ortaya bilgisayar temelli kurguya dayanan sayısal film kurgusu çıktı ve hızla yaygınlaşmaya, gelişmeye başladı.

Bilgisayarlarda, bu iş için özel olarak hazırlanmış kurgu izlencelerinin temeli şudur: Filmin çevirimi sonunda elde edilen bütün film parçaları (çekimler), sayısallaştırma işlemiyle bilgisayara aktarılır. Filmdeki her resme bir *zaman düzgüsü (zaman kodu) verilir. Böylelikle bilgisayarda her bir resmin yerini anında saptayan ve oraya anında ulaşımı sağlayan bir veritabanı oluşur. İşte bu veritabanı, kurgucu ve yardımcılarının binlerce film parçasıyla tek tek uğraşmadan, filmi kesip biçmeden, yapıştırmadan, ye-

ni iş eşlemleri çıkarmadan kurguyu doğrudan bilgisayarda gerçekleştirmelerini sağlar.

Nasıl? Bütün filmin her bir resmi zaman düzgüsüyle belirtilmiş, anında erişebilir durumda olduğundan kurgucu veritabanından yararlanarak görüntüleri istenildiği sırayla bilgisayarda izleyebilir. Kurgu izlencesi, her oynatılış sırasının ne olduğunu saptar, kesin bir dizelgesini yapar. Bütün film parçalarının bu yolla saptanan dizelgeleri, sonunda baştan sona tek bir dizelgeye dönüştürülür.

Bu tek dizelge bu kez film parçalarının kurgulanmasına uygulanır. Burada eski mekanik kurguya dönülür. Ancak kurgulanacak parçaların seçimi, uzunluğu, sıralanması daha önce bilgisayardaki dizelgeyle belirlenmiş olduğundan mekanik kurgu büyük bir hızla gerçekleştirilir.

Bütün bunlardan mekanik film kurgusu ile sayısal film kurgusu arasındaki temel başkalıklar ortaya çıkmaktadır: Mekanik kurguda gerçek film parçaları kullanılır; bunlar kurgulanırken gerçekten kesilir; bundan dolayı kurgudan istenilen sonuç sağlanamazsa, film parçalarının yeniden kopyalarının çıkarılması; yeni bir kurgu sıralamasının gerçekleştirilmesi gerekir. Sayısal film kurgusunda, asıl film parçalarına hiç dokunulmaz. Kurguda kullanılan parçalar, bilgisayara sayısal olarak aktarılmış parçalardır. Bu parçaları, kurgu izlencesiyle istediğimiz biçimde istediğimiz sırayla dizebiliriz. Sonuçtan yine hoşnut kalmazsak başka bir sıralamayı deneyebiliriz; böylelikle ortaya yeni bir dizelge çıkar; ama yalnızca bir dizelge çıkar; yoksa resimler bilgisayara ilk yüklenildiği, düzgülendiği (kodlandığı) biçimiyle kalır.

Önemli bir nokta daha: Kurgu izlenceleri aynı işlemleri çok sayıda ses kuşağında da gerçekleştirilmesini, bunların görüntü kuşağıyla eşlenmesini de sağlar.

Kuşkusuz bilgisayarlı kurguda bütün noktalama çeşitlerini uygulamak mekanik kurgudakinden çok daha kolaydır. Üstelik, bunların sonuçlarını hemen görmek, gerekirse hemen değiştirmek de cabası.

Ama asıl devrim, çevirimin ve gösterimin tümüyle sayılaşmasıyla gerçekleşecektir, gidiş hızla bu yöne doğrudur.

XIV. GÖRÜNÇLÜKLEME/YÖNETİM/YÖNETMEN

Görünçlükleme ya da Yönetimin Anlamı

Görünçlükleme (sahneleme) ya da yönetimin anlamı, görüntünün öğelerini ayrı ayrı inceledikten sonra, kendiliğinden ortaya çıkmaktadır. Çünkü görünçlükleme (sahne düzeni, sahne düzenlemesi, sahneleme, mizansen) ya da yönetim, bütün bu öğelerin her çekim, her görünçlük (sahne), her ayrım, dolayısıyla filmin tümü için düzenleniş biçiminden başka bir şey değildir. Yönetimi sağlayan da yönetmendir.

Yönetmen:

- Belli bir izleği belli bir konu içinde anlatmak ereğiyle işe başlar.
- Filmin dramatik yapısını tasarlar ve bunu oyunluğa döker; bu dramatik yapıyı en elverişli biçimde yansıtacak bir düzeni gerçekleştirmeye çalışır.

- Bunun için de her şeyden önce görüntünün anlatmak istediği şeyi, yani görüntünün içeriğini düşünür; bu içerik için gerekli bütün öğeleri en uygun biçimde düzenlemeye girişir
- Oyuncularını, çevreyi, bezemi buna uygun olarak seçer.
- Donatımın, giysinin, makyajın buna uygun olarak gerçekleştirilmesini gözetir.
- Devinimin, aydınlatmanın, sesin, sessizliğin, müziğin, rengin buna göre düzenlenmesini sağlar.
- Alıcının konuya göre en uygun noktada bulunmasına, konuyu en uygun noktadan görmesine dikkat eder.
- Görüntü için belli bir çerçeve düşünür; çerçeve içinde yer alacak konuları ve görünümleri tasarlar; bunların çerçeve içindeki yerlerini seçer; konuların ve görünümlerin çerçeveye göre oranlarını belirler yani çekimin hangi çeşitten olacağını kararlaştırır; derinlemesine düzenlemeyi gerçekleştirir.
- Alıcının, varlıkların devinimlerini birbiriyle uygun biçimde yürütmeye çalışır.
- Dramatik yapıda yer alan bölümün oyuncular tarafından en iyi biçimde canlandırılmasına dikkat eder; bu bakımdan oyuncularını titizlikle seçer, onlardan en eksiksiz oyunu almaya çalışır; oyunun bütünlüğünü sağlamak ereğiyle gerekli açıklamaları yapar, yol gösterir.
- Çevirim sırasında elde edilen bütün film parçalarının kurguda yerli yerinde, birbiriyle uyumlu, belirli bir dizemi, tartımı, akışı sağlayacak biçimde gerçekleştirilmesini gözetir.

Yönetmenin Yeri

Görünçlükleme (sahneleme) ya da yönetim, görüntüdeki bütün öğelerin yerli yerinde kullanılış sanat ve uygulayımı olarak karşımıza çıktığına göre, bir filmin gerçekleştirilmesinde en önemli kişinin de yönetmen olduğu kendiliğinden anlaşılır. Bunun yanı sıra film, yönetmenin kişiliğini ve deyişini de yansıtır. Çünkü sinema sanatçılarının kendilerine özgü başkalıklarını en

iyi yansıtan, görünçlükleme ya da yönetimdir. Tek bir çekimin bile, konusu ve gereci ne denli çok sinemacıya verilse, o denli değişik sonuçlar alınır. Çünkü her birinin aynı konuyu ve aynı gereci ele alış, işleyiş, gerçekleştirme tarzı başka başkadır.

Ne var ki yönetmenin önemi, sinema tarihi boyunca her zaman aynı olmamış, çok inişli çıkışlı bir yol izlemiştir. Bunun birçok nedeni vardır: Sinemanın bir sanat olarak benimsenmesindeki gecikme; sinemanın bir işleyim olarak yerli yerine oturması sırasındaki dalgalanmalar; işleyimin yapısının ülkeden ülkeye değişik bir yol izlemesi, özellikle uzun süre dünya sinema işleyimine egemen olan ABD sinemasında işlik ve yapımevlerinde yapımcının ön sıraya çıkarılarak yönetmenin ikinci sıraya itilişi... gibi. Ancak uzun bir süreç içinde "taşlar yerine oturunca" gerek sanat yönünden gerek yasal yönden, dünyanın büyük bir bölümünde, yönetmen filmin gerçek sorumlusu olarak ortaya çıkmıştır. Hatta bu alanda yakın zamanlarda "alıcı-kalem", "yaratıcılar sineması" gibi yönetmeni daha da yücelten görüşler, akımlar da görülmüştür.

Günümüzde, bir filmin birçok sanatçının, kalabalık bir çevirim takımının, uygulayım takımının işbirliğiyle gerçekleştirildiği yine göz önünde tutulmakla birlikte, sonuçta o filmin oluşmasını, yapılanmasını, deyişini sağlayanın, filme nitelik ve kişilik kazandıranın yönetmen olduğu görüşü benimsenmiştir. Sonuçta, sıradan olmayan bir yönetmen dünya görüşüyle, bakış açısıyla, uygulayım ustalığıyla, kendine özgü deyişiyle, getirdiği yeniliklerle filme damgasını vurmakta, o filmi başka filmlerden ayıran özellik ve niteliği katmaktadır. Bu yönden de yönetmenin durumu mimarın durumuna benzetilmektedir: Yapının gerçekleştirilmesi de birçok kişinin emeğine bağlıdır ama yapıya özellik, nitelik ve kişilik sağlayan mimardır.

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA TÜRLER

Sinemada Türler

Sinema türleri dediğimizde, çeşitli yönlerden benzerlik gösteren, yapıları birbirini andıran, ortak nitelik, özellik ve öğeler taşıyan sinema yapıtlarının kümelendirilmesini anlıyoruz. Bitkibilimde, zoolojide ya da yazında... olduğu gibi. Bitkiler ve hayvanlar dünyası birtakım sınıflara ayrılmıştır: familya, altfamilya, cins, altcins, tür... gibi. Bu ayırmada bitki ya da hayvanların birtakım ortak nitelikleri, özellikleri göz önüne alınır; aynı nitelik ve özellikleri gösteren hayvan ve bitkiler aynı kümeye yerleştirilir. Yazında da başka yoldan bir sınıflama yapılır: Koşuk-düzyazı (nazım-nesir). Sonra bunların her birinde yer alan değişik türler: roman-öykü türü, dram türü, eleştirme türü, destan türü... gibi. Sinemada da filmler için böyle bir sınıf-

lamaya gidilir. Bu sınıflamada, belli bir konuyu ele alış açısı, belli bir konuyu işlerkenki tutum, belli bir konuyu vermekte kullanılan gereç, filmin çeşitli öğelerinin kullanılış tarzı göz önüne alınır. Filmler buna göre kümeleştirildiğinde değişik sinema türleri ortaya çıkar.

Türler Birbirinden Nasıl Ayrılır?

Bitkibilimdeki, zoolojideki sınıflamalar kesinlik gösterdiği halde, sinemadaki türler, tıpkı yazındaki türlerde olduğu gibi, kesin değildir; türler arasına kesin bir çizgi çizilemez; dolayısıyla herhangi bir film, çok kez, belli bir türün çerçevesine yerleştirilemez. Taşıdığı birtakım nitelikler, özellikler dolayısıyla belli bir türün içine sokulan bir film, başka türdeki nitelik ve özellikleri de taşıyabilir. Örneğin John Ford'un *Stagecoach/Cehennemden Dönüş* filmini ele alalım. Bu film bütün görünüşüyle bir kovboy filmidir; kovboy filminin bütün öğelerini taşır (Kızılderililer, kovboylar, şerifler, yolcu arabaları, yolcu arabalarına saldırı, düellolar, hesaplaşmalar, barlar...) Hatta bu film, kovboy filmlerinin klasik bir örneği sayılır. Böyle olduğu halde *Cehennemden Dönüş*'te kovboy filmleri niteliklerinin, özelliklerinin dışında kimi şeyler de vardır: örneğin ruhsal çözümleme, özyapı (karakter) incelemesi, toplumsal eleştiri. Buna karşın *Cehennemden Dönüş* kovboy filmleri türüne giriyorsa, bunun nedeni, bu türe özgü niteliklerin daha ağır basmasıdır.

Sinema Türlerini İncelemenin Yararı

Herhangi bir filmin türünü belirlemek bir etiketleme işi değildir; yani filmleri şu kovboy filmidir, şu polis filmidir, şu melodram, şu tarihsel filmdir... diye sınırlandırmanın büyük bir yararı yoktur (kaldı ki, böyle bir sınıflamanın yüzde yüz kesin olmayacağını az önce belirtmiştik). Böyle bir etiketleme ancak gazete, dergilerdeki sinema, televizyon sayfalarında, film seçmek isteyen okurların işine yarayabilir. Okur, örneğin, gangster filminden hoşlanıyorsa, bir güldürü izlemek istiyorsa izlenceye bakar, ora-

daki güldürü filmlerinden, gangster filmlerinden birini seçer (çok kez de düş kırıklığına uğrar).

Filmleri türlere ayırmak bu kadarcıkla kalsaydı, büyük bir yararı olmazdı. Daha önce de belirttiğimiz gibi, herhangi bir sinema türünün kendine özgü nitelikleri vardır. O türde yer alan bir filmin bu nitelikleri, özellikleri, hiç olmazsa, bir ölçüye dek taşıması gerekir. Demek ki, herhangi bir filmin hangi türe girebileceğini saptarken bu ortak nitelik ve özellikleri bilmek gerekir; bunların yardımıyla filmi belli bir türe yerleştirebiliriz. Öyleyse, sinema türlerini bilmenin ilk yararı filmleri bu türlerden birine yerleştirebilmeyi sağlamasıdır. İkincisi, filmin bu ortak nitelik ve özelliklerden ne kadarını taşıdığını anlamaktır. Film bunların tümünü mü taşıyor, yoksa yalnız bir bölüğünü mü? Sonra bu ortak nitelik ve özellikleri sinemacı ne dereceye kadar hakkıyla, ustalıkla kullanabilmiş?

Bir başka nokta, filmin belli bir türün bilinen nitelik ve özelliklerine yeni bir katkıda bulunup bulunmadığını ortaya çıkarabilmektir. Her türün nitelik ve özellikleri bir kalıp oluşturur, bir sınır çizer. Eğer elimizdeki film, böyle yeni bir katkıda bulunuyorsa, sinemacı bu türün olanaklarını geliştiriyor, sınırlarını genişletiyor demektir. Bir de şu var: Her türün belli bir tarihi vardır. Bir tür doğar, emekler, serpilir, gelişir, büyür, kimileyin yozlaşır, hatta kimi zaman da ölür. Örneğin güldürü türünün 'savruklama' dediğimiz çeşidi, sinemanın ilk dönemlerinde büyük bir önem taşıdığı, hatta İkinci Dünya Savaşı arifesine kadar da bu önemi büyük ölçüde sürdürdüğü halde, ondan sonra ortadan silinmiştir. Buna karşılık, yakın tarihlerde korku filmlerinin yozlaşması kesme biçme film çeşidine; 1990'larda Avrupa'nın göbeğindeki etnik savaşlar, erotik film türünün cinsel sömürü çeşidinin yozlaşmasıyla tecavüz ve öldürme çeşidine yol açmıştır. Ya da bir tür, sürekli bir gelişme gösterebilir, türün nitelik ve özellikleri de buna uygun olarak değişebilir. Örneğin yukarıda değindiğimiz kovboy filmleri türünü ele alalım: Bu türün başlangıcı geçen yüzyılın başlarına dek uzanır, varlığı günümüze dek sürer. Ama kovboy filmleri bu yüzyıllık süre içinde hep aynı kalmamıştır. Bu türün başlangıç yılları ile türün ilk

önemli yapıtlarının verildiği zamanki filmler aynı değildir; sessiz sinemanın kovboy filmleri ile sesli sinemanınkiler; hatta İkinci Dünya Savaşı'ndan önceki kovboy filmleri ile savaştan sonrakiler birbirine benzemez. Çünkü arada bir gelişme, varsıllaşma, türün olanaklarında bir genişleme olmuştur. Dahası, kovboy filmlerinin beşiği ABD'deki kentleşmenin gelişmesiyle bu türün ürünlerinde göze çarpan bir azalma, buna karşılık geleneksellik ile kentleşmenin ortaya çıkardığı gelişmenin çatışmasından doğan yeni izleklere bir kayış ortaya çıkmıştır.

Bütün bunlardan dolayı herhangi bir filmi, bağlı olduğu türdeki yerine yerleştirmek, elimizdeki yapıtın türün olanaklarına yeni bir katkıda bulunup bulunmadığını anlamak, filmin türde o zamana kadarki gelişmesinde bir ilerlemeyi mi yoksa gerilemeyi mi gösterdiğini anlamak ancak o türü bilmekle, gelişme tarihini göz önünde bulundurmakla sağlanabilir. Nitekim daha önceki *Cehennemden Dönüş* örneğine dönersek bunu daha iyi anlayabiliriz: *Cehennemden Dönüş* kovboy filmleri türünde yeni bir dönüm noktası oluşturur. Niye? Çünkü 1939 yılında çevrilen bu film, kovboy filmlerinde o zamana dek rastlanmayan kimi yeni şeyleri bu türe katmıştır: ruhsal çözümleme, özyapı incelemesi, toplumsal eleştiri. Öyleyse, herhangi bir filmi değerlendirirken, o filmin sinema tarihindeki, ulusal sinema tarihindeki ya da sinemacının kendi yapıtları arasındaki yerini bilmek kadar, bağlı olduğu tür içindeki yerini de bilmek gerekir: Türün nitelik ve özelliklerini ne ölçüde taşıyor? Türe ne gibi yeni katkılarda bulunmuş? Türün sınırlarını genişletme gibi bir çabası var mı? Bu çabalar başarılı olabilmiş mi? Türün daha önce kullanılmış nitelik ve özelliklerine bir varsıllık katabilmiş mi? Türün kendine özgü yöntemlerinden nasıl yararlanmış?...

Türleri İnceleme Yolu

Burada sinemadaki belli başlı türleri ancak çok genel çizgileriyle gözden geçireceğiz. Bu gözden geçirmede, türlerin sıralanışında da şunu belirtmemiz gerekir: Bugüne dek sinema türleri için çeşitli sınıflamalar yapılmıştır. Bu çeşitlilik bir yandan sınıf-

lamada dayanılan temelin başka başka olmasından (örneğin sinemada kullanılan uygulayımlara göre, yapım yöntemlerine göre...), bir yandan da türlere ayırmada bir kesinliğe varılamayışından kaynaklanır. Çok eski zamanlara dek uzanan yazın türlerinde bile kesin bir sınıflama yapılmamışken, yepyeni bir sanat alanı olan sinemada, üzerinde herkesin anlaşabileceği bir sınıflama beklenemez. Biz burada, sinemanın türlerini, genellikle sinemanın en yalın, en somut, en belgeci çalışmalarından başlayıp en soyut çalışmalarına doğru uzanan bir çerçeve içinde ve daha çok kılgısal (pratik) bir erekle (amaçla) ele alacağız.

I. BELGESEL TÜR



Belgesel Tür ve Çeşitleri

Belgesel tür, yapıntıya (fiction) yer vermeyen ya da pek az yer veren, gerecini, konusunu doğrudan doğruya doğadan alan, dışımızdaki dünyayı gerçeğe elden geldiğince uyarak, nesnel bir tutumla yansıtmaya çalışan bir türdür. Bu kısa tanımdan anlaşılacağı üzere, belgesel türün başlıca özellikleri şunlardır: Gerecini, konusunu, doğrudan doğruya doğadan alması; dolayısıyla bu gereci ve konuyu kendi doğal çevresinde ya da bu doğal çevrenin tıpkısı olan bir çevrede işlemesi; gereci ve konuyu nesnel bir tutumla yansıtması. Bu özellikler, bu türün en genel özellikleridir. Fakat belgesel tür içinde değişik film çeşitleri yer alır ve bu genel özelliklerin yanı sıra bu çeşitlere bağlı değişik özellikler de ortaya çıkar.

- Araştırma filmi: Bu filmler, belgeci türün, aynı zamanda sinemanın en yalın, en dolaysız kullanılışını verir ve pek seyrek olarak, o da bir rastlantı sonucu, bir sanat değeri taşır; zaten böyle bir erekle de gerçekleştirilmemiştir. Çünkü araştırma filmi, bir bilginin, araştırmacının çalışırken sinemayı da öbür herhangi bir araştırma aracı olarak kullanmasına dayanır. Örneğin kanserli bir doku üzerinde yapılan araştırma, bir nükleer denemenin saptanması, bir ameliyatın saptanması... gibi. Alıcı burada bir mikroskop, bir röntgen aygıtı gibi araştırıcının bir çalışma aracıdır. Bu çeşit filmlerde hiçbir sanat kaygısı bulunmaz. Bütün kaygı, araştırma konusunun film üzerine en iyi, en açık ve seçik biçimde aktarılmasıdır. Bundan dolayı araştırma filmlerinde en çok dikkat edilen nokta, görüntülerin seçikliği, araştırmayı en iyi yansıtacak noktaya alıcının yerleştirilmesidir. Alıcının mikroskopla, teleskopla, röntgen aygıtıyla birlikte çalıştırılması kimi araştırmalar için vazgeçilmez bir gereklik olabilir. Araştırma filmlerinde yavaşlatılmış ya da hızlandırılmış devinimden büyük ölçüde yararlanılabilir, hatta çoğunlukla *aşırı hızlı alıcı kullanılır. Kimi zaman da renkli film, araştırma filmlerinin vazgeçilmez öğesi olur. Araştırma filmlerinde genellikle kurguya hemen hiç başvurulmaz.
- Bilimsel film: Bilimsel film, araştırma filminden daha geniş bir izleyici topluluğu göz önüne alınarak hazırlanmıştır. Genellikle bir araştırmanın sonucu ya da bilimsel herhangi bir bulgu, ilgili kimselerin anlayabileceği biçimde, önceden tasarlanarak, hazırlanarak film üzerine geçirilmiştir. Bilimsel filmler, konusunu açık ve seçik bir yolda ortaya koyan, bu konuyu her yönden kanıtlayacak bol örnekler sunan, bilim yönü ağır basan filmlerdir. Araştırma filmlerindeki öğelere ek olarak, iyi hazırlanmış bir açıklama, titiz bir seçmeye dayanan ve çeşitli özelliklerinden yararlanılan bir kurgu da yer alır. Bilimsel filmlerde gerektiğinde çizemlere, canlandırma uygulamalarına da başvurulur. Bilimsel filmler kimi zaman kendiliğinden bir sanat niteliği de taşıyabilir (Je-

an Painlevé'nin, Jacques-Yves Cousteau'nun, Haroun Tazieff'in filmleri gibi).

- Öğretici film: Bir ders, bir bilgi konusunun okuliçi ve okuldışı öğretimde yardımcı ders gereci olacak biçimde film üzerine saptanmasından oluşur. Bu filmler genellikle eğitbilim (pedagoji) ilkelerine uygun olarak, hangi yaşlardaki, hangi bilgi düzeyindeki izleyici önüne çıkacaksa ona uygun olarak hazırlanır. Öğretici filmler de, araştırma ve bilimsel filmlerdeki özellikleri taşır; öğretici filmlerin, fazladan, izleyicinin ilgisini çekmesi, dikkatini uyanık tutması gerekir. Öğretici filmlerin açıklamalarının da görüntüler denli titizlikle gerçekleştirilmesi zorunludur.
- Haber filmi: Belirli sürelerle (örneğin haftada, on beş günde bir) gösterime çıkarılan, bu süre içinde dünyanın dört bir köşesinde ortaya çıkan önemli olayları, meydana geldikleri anda saptayıp veren filmlerdir. Bir kaza, bir deprem, bir suikast, savaş, ayaklanma, uluslararası önemli bir toplantı, bir spor olayı, yeni bir buluş... haber filmlerinin işlediği konular arasındadır. Bu özellikleriyle haber filmi bir çeşit görüntü gazetesidir, bir film-gazetedir. Haber filminin en önemli niteliği, taşıdığı görüntülerin haber değerindedir. Bundan dolayı filmin çekildiği andaki koşulların uygun olmayışı yüzünden filmin görüntü değeri pek fazla olmayabilir, sesler istenildiği gibi alınmayabilir, olayı bir an önce saptamaktan doğan başka eksiklikleri olabilir. Haber filmleri, izleyicinin ilgisini ayakta tutabilecek, izleyiciyi olaylar konusunda aydınlatabilecek, kolay anlaşılabilir, canlı bir açıklamayla ve kurgudan elden geldiğince yararlanılarak verilir.

  Haber filmini bir çeşit film-gazete diye niteledik. Bunun bir de film-dergi denebilecek bir çeşidi vardır. Bu çeşit filmlerde günün önemli uluslararası bir sorunu ele alınır, enine boyuna incelenir. Bir bildirişim aracı olarak, kamuoyunu aydınlatan bir araç olarak haber filmlerinin, ele aldıkları olayları son derece nesnel bir tutumla yansıtması gerekir. Ne var ki, büyük basın gibi haber filmlerinin yapımevleri



R. 28. Haber Filmi. Yugoslav Kralı I. Aleksandr'ın Marsilya'da öldürülüşü, 9 Ekim 1934. Anında saptanan haber (Gaumont-British News, İngiltere, 1934)

de belli çıkar topluluklarının, siyasal toplulukların denetimi altında bulunduğundan, bu görevi her vakit yerine getirmemekte, tam tersine, çoğunlukla kamuoyunu yönlendirmek ereğiyle kullanılmaktadır. Bunu yaparken de, olayın doğal oluşumu, kurguyla ve açıklamalarla değiştirilmektedir.

- **Gezi, görüşüm filmi**: Adından da anlaşılacağı gibi, bu çeşit filmler dünyanın genellikle pek bilinmeyen yerlerini, çeşitli yönlerden tanıtmak ereğiyle çevrilmiş filmlerdir. Kimi zaman günün konusu olan bir dünya köşesini tanıtmak ereğini de güder; ama genellikle, dünyanın bilinen bilinmeyen köşelerini, o bölgenin dışında yaşayanlara tanıtmak için çevrilen bütün filmler bu dala girer.
  Görüşüm (röportaj) filmi de, önemli bir olayın geçtiği herhangi bir bölgede, orada yaşayan kimselerle konuşarak, onların tanıklığıyla çeşitli görüşleri yansıtarak çevrilen filmlerdir. Gezi ve görüşüm (röportaj) filmlerinde, tıpkı öğretici filmlerde olduğu gibi bilgi vermek, bir şeyler öğretmek kaygısı; haber filmlerinde olduğu gibi olayları, durumları yan-

sıtmak kaygısı yer alır. Tanıtılacak ülkenin en belirgin özelliklerinin seçilişi, bu belirgin özelliklerin en iyi biçimde yansıtılması önem kazanır. Genellikle, görüntünün oyun/oyuncu öğesi dışındaki bütün öğelerinden yararlanılır. Bu arada çevrenin yansıtılması, ses, çok kez de renk ön sıraya geçer. Fakat gezi, görüşüm (röportaj) filmlerinin düştükleri yanlış da çok kez bu noktada ortaya çıkar: Güzel görüntüler sağlamaya, çerçevelemeye, görüntü düzenlemesine, görüş noktalarına, alışılmadık alıcı açılarına, her vakit rastlanmadık görünümlere, renk varsıllığına, ses varsıllığına gereğinden fazla önem vererek, bunları abartarak asıl erek olan tanıtmadan, bilgi vermeden uzaklaşır ya da yanıltıcı bir tutuma saplanır, yabancıllık (egzotiklik) daha ağır basar.

- Belgesel film, yarı belgesel film: Belgesel türün en önemli çeşidi belgesel filmdir. Belgesel türü anlatırken yapılan kısa tanım da, gerçekte belgesel film tanımıdır. Belgesel film, sinemacının gerçeğe bağlılığından doğmuştur. Bir belgesel filmci, kendi yaşadığı çağın, kendi yaşadığı toplumun en önemli sorunlarını konu olarak alır; bu sorunla ilgili bütün bilgileri toplar; sorunla ilgili olarak yerinde incelemeler yapar. Bu sorunu iyice anladığına, konunun gerçeğine iyice vardığına inandığında bir taslak hazırlar. Sonra filmini yine konunun geçtiği yerlerde, çevrede gerçekleştirir. Bundan da anlaşılacağı gibi, belgesel filmci için önemli olan herhangi bir sorunun, konunun ardında yatan gerçektir, bu gerçeği yansıtmaktır. Belgesel filmci bu gerçeği yansıtırken elinden geldiği ölçüde nesnel davranmaya çalışır. Ancak yine kendiliğinden anlaşılacağı üzere, bu gerçek de o belgesel filmcinin anlayışına, dünya görüşüne, bilgisine göre biçimlenmiştir. Zaten belgesel filmci, doğadan yola çıkmasına, filmini doğal çevresinde, o çevrenin insanlarıyla gerçekleştirmesine karşın ortaya kuru bir belge koymaz, daha doğrusu koymamaya çalışır. Çünkü yansıtmak istediği gerçeği izleyiciye en etkili biçimde vermenin, bunu ancak en çekici yolda sunmak olduğunu bilir. Bundan dolayı, belgesel filmci gerçeği bozmamaya çalışmakla birlikte, sinemanın sağla-

dığı tüm olanaklardan da yararlanabilir. Çerçeveleme, görüntü düzeni, alıcı açıları, görüntü güzelliği, kurgu ustalığı, etkileyici açıklama, sürükleyici, akıcı bir anlatım, görüntülerle uyum içinde etkili müzik, belgesel filmcinin başlıca yardımcılarıdır. Belgesel filmci gerek görüntülerin gerek açıklamanın herkesçe kolaylıkla kavranmasını, hiçbir karanlık nokta kalmamasını sağlamaya çalışır.

Belgesel filmci bir sorunu yalnızca ortaya koymakla yetinebileceği, bu sorunu izleyiciye sunup onu bu gerçekle karşı karşıya bırakabileceği; izleyicinin bu sorun karşısında şu ya da bu tutumu benimsemesini onun anlayışına, dünya görüşüne, bilgisine bırakabileceği gibi bunun tersine de davranabilir. Yani sorunu incelerken kendi vardığı sonucu açıkça ortaya koyabilir; kendisinin bu sorun karşısındaki tutumunu belirtebilir; bu sorun karşısında ancak kendi tutumunun doğru olduğuna izleyiciyi inandırmaya çalışabilir; izleyiciyi mutlaka belli bir yönde etkilemeyi erekleyebilir (amaçlayabilir). Çünkü genellikle belgesel filmcinin ereği, dünyamızın karşı karşıya bulunduğu sorunları açıklıkla ortaya koymak, bunlara çözüm yolları araştırmak ve elindeyse bu çözüm yollarını bulmaktır.

Belgesel film çeşidi ile öykülü film arasında büyük benzerlikler, yakınlıklar olabilir. Zaten sinemada öykülü film alanında çalışan sinemacılardan gerçekçilik okullarına bağlı olanların hepsi, şu ya da bu ölçüde, belgesel filmci anlayışı taşır. Örneğin yeni gerçekçilik okulları, kendinden önceki belgesel filmcilikten geniş ölçüde yararlanmış, etkilenmiştir; belgesel filmlerin yukarıda sıralanan özelliklerinden çoğunu taşır. Sinemada yarı belgesel film diyebileceğimiz film çeşidi de, belgesel film ile öykülü film arasında bir köprü sayılabilir. Yarı belgesel film, konusu öykülü filmi andırırcasına işlenmiş bir belgesel film ya da belgesel film anlayışına çok yaklaşmış bir öykülü filmdir.

- Derleme film: Bir belgesel filmci kendi yaşadığı çağın değil de daha önceki çağların olaylarını, konularını, sorunlarını belgesel film kılığında vermek isterse, başvurulabi-

leceği tek kaynak vardır: O olayların ortaya çıktığı vakit çevrilmiş belgesel türdeki filmlerden yararlanmak. İşte derleme film, daha önce çevrilmiş belgesel türdeki filmlerin kurgu yardımıyla belirli bir anlayışa göre düzenlenmesinden oluşan bir film çeşididir. Sinemacı geçmişteki hangi olayı, hangi konuyu, hangi sorunu işlemek istiyorsa, o çağda çevrilmiş belgesel türdeki filmleri araştırır, inceler, ayırır, içlerinden uygun parçaları seçer, bu parçaları bir bütün oluşturacak biçimde birleştirir. Bundan da anlaşılacağı gibi, derleme filmci, çevrilmiş gerece dayanmak, filmini ancak bu gereçle kurmak zorundadır, dolayısıyla çalışma alanı sınırlıdır. Ona düşen, bu gereci yeni bir anlayışla işleyerek, anlatmak istediğini en iyi bir biçimde ortaya koymaktır. Derleme filmci doğallıkla kurgunun bütün olanaklarını kullanır.

- Siyasal film: Geniş anlamda ve geniş ölçekte ele alındığında her film az ya da çok siyasal nitelik taşır; çünkü her film sinemacının, onun içinde yaşadığı toplumun, bu toplumdaki ekonomik düzenin, baskın olan düşünyapının (ideolojinin), sinemacının filmini oluştururkenki koşulların etkilerini taşır. Hatta bütün bunlardan arındırılmaya çabalayarak çevrilmiş filmler de, çoğunlukla, olumsuz yönde siyasal bir nitelik taşır; Ama burada siyasal film çeşidi olarak ele alınan filmler, doğrudan doğruya toplumu siyasal yönden bilinçlendirme aracı, siyasal savaşımda bir silah olarak kullanılan filmlerdir. Siyasal film, yaşanılan dünyanın, çağın, ülkenin, kurulu düzenin aksaklıklarını, çarpıklıklarını gözler önüne sermeye, bunun nedenlerini ortaya koymaya, toplumu bu konuda bilinçlendirmeye çalışır. Siyasal film, geçmişteki bir konuyu ele aldığında bile, ereği, bugünü ve geleceği bu aksaklık ve çarpıklıklardan arındırma yolunu açmaktır. Zaten bütün bunlardan dolayı siyasal film, cinsellik konusuna yüreklilikle el atan filmlerle birlikte, sinemanın en çok baskıya, denetlemeye uğramış türlerindendir. Bu yüzden de ancak 1970'lerde denetlemenin görece yumuşadığı ya da tümüyle kalkmaya başlamasından sonra gelişme-



R. 29. Sanat Üzerine Film. Picasso, alıcının karşısındaki bir cam üzerine resmini çizerken (Paul Haesartes. *Visite à Picasso/Picasso'yu Ziyaret*, 1950, Belçika)

ye başlamış, yine de cinsellik filmi kadar bile özgürlük kazanamamıştır.

Siyasal filmler çoğunlukla belgesel, yarı belgesel tutumla çevrilir; öykülü film olarak çevrildiğinde bile genellikle gerçek olgulara, olayların dış yüzünün ardındaki gerçeklere el atar.

- Sanat üzerine film: Bu film çeşidinin en kısa tanımı şudur: Sinema dışındaki bir sanatın verdiği gereci sinemanın olanaklarıyla değerlendiren film. Bu gereç bir tablo, bir yontu, bir anıt, bir mimarlık yapıtı, bir bale, bir müzik parçası, bir yazın ürünü ya da bu sanat kollarından birinde çalışan bir sanatçının kendisi olabilir. Buna göre, sanat üzerine filmin



R. 30. Bir Freskten Kurgulamalar. Giotto'nın Padua'daki (İtalya) Scrovegni Kilisesi'nin duvarlarında canlandırdığı İsa'nın yaşamıyla ilgili freski, yönetmenin elinde kurgulanmış bir filme dönüyor: Önce bir genel çekim, sonra omuz çekimi ve ardından, İsa'yı 30 gümüş paraya satan Yahuda'nın ihanet öpücüğünü kondururkenki baş çekimi (Luciano Emmer, *İl dramma di Cristo/İsa'nın Dramı*, 1948, İtalya)

çıkış noktası, bir başka sanatın ürünüdür. Bu durumda sinemacının karşısına üç seçim çıkar: Ya ele aldığı sanat ürününün kendi kurallarına uyar, ya bu ürünü sinemanın kurallarına uyarak işler, ya da bu ikisini dengeli biçimde bağdaştırır. Sanat üzerine filmler için genellikle en uygun çalışma üçüncüsüdür. Çünkü bu filmlerin ereği başka sanatların ürünlerini sinema aracılığıyla değerlendirmek, yorumlamak, tanıtmak, bu ürünlerin daha iyi anlaşılmasını sağlamak olduğu denli, bunun yaparken aynı zamanda

kendi kendine yeter, ayrı bir sanat değeri taşıyan bir filmi de gerçekleştirmektir.

Sanat ürünlerini, sanatçıları çeşitli yönden, çeşitli yollardan ele alan sanat üzerine filmler çok değişik kılıklarda ortaya çıkabilir: Herhangi bir ressamın uygulayımını inceleyen film; bir resim okulunu, herhangi bir çağın resmini inceleyen film; okulları, ressamları, çağları karşılaştıran film; herhangi bir ressamı yaptığı tablolar yoluyla anlatan film; herhangi bir ressamın yaptığı tablolarda yaratılan evreni yansıtan film... gibi. Aynı örnekler öbür sanatlar için de verilebilir: Sanat üzerine film bir yazarın, bir ozanın yapıtlarını ele alabilir, bu yapıtlarda yer alan evreni doğadan toplanmış gereçle yansıtmaya çalışabilir; bir bestecinin yapıtlarını görüntülerle değerlendirebilir. Sanat üzerine filmler belgesel türün öbür çeşitleriyle (belgesel film, görüşüm filmi) birlikte de kullanılabilir.

Sanat üzerine filmlerde çerçeveleme, çekim ölçeği, aydınlatma, renk, ses, kurgu, kurguyla yaratılan devinim, açıklama en başta gelen öğelerdir; özellikle çok yakın çekimler ve ayrıntı çekiminin resim, süsleme sanatları gibi kollarda, çıplak gözle ayırt edilemeyecek ayrıntıları vermekteki büyük gücü bu filmlerde önemli bir rol oynamaktadır.

II. TARİHSEL FİLM TÜRÜ



Tarihsel film türünü belgesel türden hemen sonra ele almak gerekir. Çünkü belgesel türün başlıca ereği bugünün gerçeğini ortaya koymak olduğu gibi, tarihsel filmin ereği de dünün gerçeğini yansıtmaktır. Ancak, sinema işleyiminin yapısından doğan koşullar, tarihsel film türünü, çok kez bu ereğinden uzaklaştırmış, hatta buna ters düşürmüştür. Bunun sonucu olarak, tarihsel türde çevrilmiş filmlerin çoğu, tarihsel gerçeklere hiç uymayan, yalnızca adları tarihten alınmış birtakım kişilerin serüvenleri kılığına bürünmüştür. Bu adların çekiciliği, tarih olaylarının önemi, geçmiş çağların bezemleri, giysileri, geçmiş çağlardaki yaşayış tarzı ve davranışlar izleyiciyi avlamak ereğiyle kullanıl-

mıştır. Gerçekte bu filmlerin büyük bir çoğunluğu bu tarihsel kişiler, bezemler, giysiler dışında, günümüzde de geçebilecek herhangi bir aşk öyküsünden, bir serüven, dram ya da melodramdan başka bir şey değildir. Tarih burada yalnız bir göz boyama görevi yüklenmektedir. Göz kamaştırıcı bezem ve giysiler, büyük yapılar, kalabalıklar, savaşlar, dolantılar da bu göz boyama işinin yardımcı öğeleridir.

Tarihsel filmlerin bu eğilimi göstermesinde, bu türün belirmeye başladığı vakit yapılan yanlışlar da yatmaktadır. Bu tür, ilk önemli gelişmesini İlk Dünya Savaşı arifesinde İtalya'da gerçekleştirdi. Eski Roma İmparatorluğu'nun ayakta duran büyük yapıları, tarih anıtları, zengin bir söylenbilim (mitoloji) ve tarih hazinesi, İtalya'nın sinemaya çok yatkın iklimi tarihsel filmlerin birbiri ardından çevrilmesine yol açtı. Böylelikle sinemanın ilk uzun filmleri, ilk *üstünyapımları ortaya kondu. Bunlar, Roma tarihinin olaylarını ele alıp işleyen, ortaya birtakım tarihsel kişileri çıkaran, göz alıcı bezemleri, değişik giysileri, kalabalık figüranları kullanan filmlerdi. Bu filmlerin izleyicilerce çok tutulması İtalya'daki tarihsel film yapımını hızlandırdığı gibi öbür ülkelere de yaydı. Bugün renkli, geniş görüntülüklü, üstünyapımlı tarihsel filmler nerede çevrilirse çevrilsin bu ilk tarihsel filmlerin damgasını hâlâ taşımaktadır. Oysa, gerçek tarihsel film bu değildir. Tarihsel film, tarih gerçeğini doğruya en yakın biçimde yansıtmaya, bu gerçeği nesnel tutumla vermeye çalışan filmdir. Gerçek tarihsel filmin ereği de izleyiciyi oyalamak, eğlendirmek değildir. Bu erek, belli bir toplumun bugününü, hatta yarınını aydınlatmak için o toplumun geçmişteki yaşayışını incelemek, bundan gerekli sonuçları, ipuçlarını çıkarmaktır. Gerçek tarihsel filmin yaratıcısı tarihin bu coşku verici, canlı, yararlı yönünü göz önünde bulundurur; tarihin herhangi bir olayını, kişisini ele alırken buna dikkat eder.

Tarihsel filmlerde, içerik yanında oyun, bezem (dekor), donatım, giysi, makyaj, renk öğeleri ön sıraya geçer. Çerçeveleme, görüntü düzenlemesi önem kazanır. Genellikle düz anlatım, yavaş kurgu kullanılır.

Tarihsel film türünün biraz değişik iki çeşidi vardır:



R. 31. Hollywood Usulü Tarihsel Film. Truvalıları canlandıran figüranlara "Hepiniz gülün" denmiş, hepsi felaketleri olacak "Truva Atı"nı gülerek kale kapısından içeri alıyorlar (Robert Wise, *Helen of Troy/Truvalı Helen*, 1955, ABD)

- Çağ filmi: Belli bir çağı bütün toplumsal, siyasal, ekinsel (kültürel) yönleriyle canlandıran, uygarlık değerlerini yansıtan filmdir. Çağ filmlerinin gerçekten başarılı olanlarına, tarihsel filmlerden de az rastlanır.
- Giysili film: Geçmiş bir toplumun belli bir tarihteki yaşayışını, daha çok dış görünüşe, özellikle giysilere önem vererek yansıtan filmdir. Gerçekte, bir çağın bütün özelliklerini büyük bir titizlikle yansıtmak zaten gerçek tarihsel filmlerin başta gelen niteliğidir. Bundan dolayı tarihsel film türüne giren bir film, ayrıca çağ filmi ya da giysili film çeşitlerinin birine daha yakınsa, zaten iyi bir tarihsel film sayılamaz.

III. YAŞAMÖYKÜSEL FİLM TÜRÜ

Yaşamöyküsel Film

Yaşamöyküsel (biyografik) film türü, tarihsel film türüne çok benzer; o türün özelliklerini, çok kez de eksikliklerini taşır. Gerçekte yaşamöyküsel filmi tarihsel film türünden ayrı, başlı başına bir tür olarak almak bile belki doğru değildir. Ne var ki yaşamöyküsel film mutlaka tarihsel kişileri ele almadığı, çeşitli alanlarda olumlu ya da olumsuz rol oynayan, kimi zaman böyle bir rolü olmayan kişileri de konu aldığından, tarihsel filmden ayrı olarak incelemek yerinde olur. Bundan başka, yaşamöyküsel filme konu olan kişi, yalnız tarihteki yeriyle değil, kişiliği, yaradılışı, ruhsal yönüyle de incelenmiş olabilir. Kısacası, bu türdeki filmlerin kahramanı Napoléon, Büyük İskender, Hitler olabileceği gibi bir sa-



R. 32. Yaşam Öyküsel Film. Vincent Van Gogh (Kirk Douglas) son resmini yaparken: *Buğday Tarlasında Kargalar* adlı bu tablosunu bitirdikten sonra intihar edecektir (Vincente Minnelli, *Lust for Life/Ölmeyen İnsanlar*, 1956, ABD)

natçı, bir bilgin, bir gezgin, bir serüvenci de olabilir; tarihsel rolü denli, kişisel serüvenleri de işlenebilir.

Tarihsel filmlerdeki aksaklıkların yaşamöyküsel filmlerde de bulunduğunu belirtmiştik. Çünkü bu çeşit filmlerde de tarihsel kişinin gerçek kimliğine genellikle pek az dikkat edilir. Bu kişinin çok vakit abartılmış, uydurma, masallaşmış yönleri yansıtılır. Tarihsel filmlerdeki izleyici avlama yöntemleri bu türde de sık sık kullanılır. Oysa yaşamöyküsel filmlerin ereği de tıpkı tarihsel filmlerdeki gibi, izleyiciye, günümüz için yararlı olabilecek sonuçları ortaya koymaktır.

Yaşamöyküsel filmlerde, tarihsel film türündeki bütün önemli öğelerden yararlanılır. Belirli bir kişiyi canlandırması yönünden yaşamöyküsel filmlerde özellikle oyun ön sıraya geçer. Bu türdeki filmlerde rastlanan en büyük aksaklık, genellikle, ele alınan kişinin yaşamının, filmin sınırlı süresine sığdırılmasındaki güçlükten doğar.

IV. DİNSEL FİLM TÜRÜ



Dinsel film türü adından da anlaşılacağı üzere, temeli dine dayanan filmleri kapsayan bir türdür. Ne var ki, dinsel filmin temeli dine dayanmakla birlikte bu tür sinemada çok değişik türlerden öğeler almış, başka türlerde kullanılan özellikleri aktarmıştır. Örneğin dinsel filmlerin büyük bir bölümünün, yukarıda anlatılan tarihsel film türüyle, yaşamöyküsel film türüyle ve aşağıda anlatılan destan türüyle çok yakın ilişkileri vardır. Konusuna yaklaşış biçimi, işleyiş biçimi, kullandığı gereçler çoğunlukla büyük benzerlikler gösterir. Çünkü sinema, özellikle de dinsel konulu filmlerin en büyük üreticisi Amerikan sineması, birçok alanda olduğu gibi bu alana da bir 'show' (gösteri) anlayışıyla yaklaşmış, yukarıda tarihsel film türünün başlangıcın-

da ileri sürülenlerin çoğunu taşımıştır. Zaten başka türlü olmasına da pek olanak yoktur; çünkü dinsel film türüne giren ürünlerde kutsal kitaplarda yer alan öyküler, kişiler, peygamberler, ermişler, din uluları geniş yığınların ilgisini çeksin diye çoğunlukla 'Hollywood kalıpları' içine yansıtılmıştır. Daha ciddi inanç konuları ele alındığında da yine bunlar çoğunlukla oldukça kaba bir propaganda özelliği taşımıştır.

V. DESTAN TÜRÜ

Sinemada Destan Türü

Destan, ulusların oluşum dönemlerindeki çok eski olayları yansıtan öykülerdir. Tarih biliminin gelişmediği, tarih belgelerinin bile çok güç bulunduğu çağlardaki bu olayları yansıtan destan, ilkel bir tarih ya da tarihsel ipuçları taşıyan ilkel bir roman sayılabilir. Bir toplumun ulus haline gelişi, bu oluşum sırasındaki savaşımlar, bu savaşımlarda öne çıkan kahramanlar destanın temel öğeleridir. Ayrıca destan, hangi ulusal çevrede ortaya çıkmış, oluşmuşsa, o ulusun özelliklerini, özlemlerini, duygu ve düşüncelerini, inanışlarını, dünya görüşünü yansıtır. Destanlara konu olan bu çok eski çağlar, insanların en çetin yaşam koşulları içindeki en çetin savaşımlarıyla geçtiğinden, destan da genellikle

hep birbirine karşıt güçler arasındaki çatışmaları anlatır. Destan kahramanı başka insanlarla, topluluklarla, doğal güçlerle sürekli bir savaşım içindedir. Destan, bütün bunları boyutları alabildiğine büyütülmüş, abartılmış olarak verir: Çevre, bezem alabildiğine geniş, uçsuz bucaksızdır; kahramanlar üstün kişilerdir; çarpışan güçler alabildiğine büyüktür; çarpışmalar kanlı ve korkunçtur. Destan kahramanı çok kez bütün bu güçlükleri yener. Ama gerçek bir kişinin yansısı olan destan kahramanı yenilmez ya da ölümsüz bir kişi de değildir. Ne var ki bu yenilişte, bu ölümde bile bir yücelik vardır.

Sinemada Destan Türünün Özellikleri

Sinema, destanın çok gerilerde kaldığı bir sırada ortaya çıkmıştır. Bundan dolayı destanların sinemada ele alınışı, işlenişi pek başarılı olmamıştır. Tarihsel filmlerdeki yanlışlar destanda da sık sık yinelendiğinden başarılı destan filmi de başarılı tarihsel filmler denli azdır. Sinemada destan türünün başlıca özellikleri şunlardır: Kişiler, izleyicinin hemen yakınlık duyacağı sevimli, cana yakın kimselerdir. Herkesin kolaylıkla anlayabileceği kesin çizgilerle tanıtılırlar. Yiğit, atılgan, açık yüreklidirler; olağanüstü güçleri vardır. Ama ruhsal yapıları fazla çapraşık değildir; yalnızca birbirine karşıt duyguları vardır ve birinden öbürüne hemen geçebilirler. Kadın kahramanlar da erkeklere uygun biçilmiştir, onların destekleyicisidirler. Destan kahramanı, içinden çıktığı toplumun bir kahramanda bulunmasını istediği bütün nitelikleri kendinde toplar; bir 'kişi'den çok bir 'tip'tir. Destanda düşmanlar da aynı kesin ve yalın çizgilerle belirtilir. Bunların kötülükleri hemen anlaşılır. Destanın ikinci derecedeki kişileri arasında 'delidolu' bir tip yer alır. Bu tip, destanın heyecanlı, korkulu, gergin havasını yumuşatmaya yarar. Destan filminin çevresi uçsuz bucaksızdır. Kahramanlar bu uçsuz bucaksız çevrede istedikleri gibi devinirler. Bu alabildiğine geniş çevre her adımda tehlikelerle, tehditlerle doludur. Bu tehlikeler ya başka insanlardan ya da doğadan gelir. Olaylar sürekli bir çatışmayı yansıtır; azgın güçleri alt etmeye çalışan kahra-

manın çabasını anlatır. Soluk kesecek olaylar, kanlı çarpışmalar birbirini izler. Bu olayların sıralanışı belli bir düzende olur; almaşık bir gerilim - gevşemeye rastlanır: Önce bir bekleyiş, sessizlik yer alır; ama bu, çoğunlukla yalancı bir sessizliktir; bunun ardından bir çatışma ortaya çıkar; sonra bu çatışma sona erer; yeniden bir bekleyiş, sessizlik dönemi gelir.

Destan türündeki bir filmde önemli olan, bir kahramanın savaşımlarını, bununla ilgili olayları zaman sırasına göre anlatmaktır. Bundan dolayı destan filmi genellikle düz anlatımlıdır; anlatım canlı ve zengindir. Bu anlatımda, yukarıda belirtilen gerginlik - gevşeme almaşıklamasıyla değişiklik, canlılık sağlanır. Destan filminde çerçeveleme, görüntü düzenlemesi, çevre/bezem, renk önem kazanır. Kurgu zaman zaman yavaş, zaman zaman hızlıdır; kimileyin de çarpıcı kurguya yer verilir. Belirli kahraman ya da kahramanları ele aldığı için, destanda oyun da ön sıraya geçer.

VI. KOVBOY FİLMİ TÜRÜ

Kovboy Filmi

Kovboy filmi türü, ayrı bir tür olarak değil de, destan türünün bir çeşidi olarak ele alınabilir; çünkü gerçekte kovboy filmi türü, gecikmiş bir destan türüdür: Yepyeni, bilinmedik bir anakarada (kıtada) 18. yüzyıl ortalarından sonra destan koşulları altında ortaya çıkan olayları ele alır. Ne var ki, en azından iki nedenden, kovboy filmi türünü başlı başına bir tür olarak ele almak daha yerinde olur. Birincisi, destan niteliği taşımayan kovboy filmlerinin de bulunuşu; ikincisi, -başka ülkelerde de zaman zaman benzerleri çıksa da- kovboy filmlerinin yalnız bir ülkeye, Amerika'ya özgü oluşu.



R. 33. Kovboy Filmi. Kovboy filmlerinin 'geleneksel mekânlar'ından barda, görgü tanıklarının önünde hesaplaşma: Öldüren Randolph Scott, ölen Michael Pete (Joseph H. Lewis, *A Lawless Street/Kanunsuz Sokak*, 1955, ABD)

Kovboy filminin, ortaya çıktığı ülkedeki adı 'western'dir. Bu ad, türün içeriğini çok iyi anlatır. 'Western' batıya özgü, batıyla ilgili anlamına gelir. Buradaki batı, Kuzey Amerika anakarasının batısı, hatta uzak batısıdır (Far West). Bilindiği gibi, Kuzey Amerika'ya Atlantik ötesinden göçler başlamadan önce burada yalnız Kızılderililer yaşıyorlardı. İlk göçmenler ve bunlara sonradan katılanlar ise, anakaranın en doğusuna, Atlantik kıyısına yerleşmişlerdi. Ancak 18. yüzyılın ortalarına doğrudur ki, anakaranın içlerine doğru, sonra da gittikçe daha batıya yerleşme başladı. İşte kovboy filmi türünün en kısa ve açık tanımı, bu batıya doğru yayılma sırasındaki olayları konu alan film türü diye yapılabilir.

Bu batıya yayılma, yüzyılımızın başına dek uzanmış, bu arada birçok olay ortaya çıkmıştır. Bu olaylar zamanla bir destan havasına bürünmüştür. Çünkü ancak adım adım ele geçirilebilen bu kocaman anakara, daha önce destan konusunda gördüğümüz koşulları taşımaktaydı: Ortada, o çağ için çok ilkel olan taşıtlarla kocaman bir anakaranın öbür ucuna ulaşmak, burada gözüne kestirdikleri bir yerde yuva kurup yaşamak isteyen insanlar vardı. Anakaranın birçok yeri insan eli değmemiş yabanlıktaydı; insanların karşısına büyük doğal engeller çıkıyordu. Kızılderililer bu

yolculuğun en büyük tehlikesiydiler. Düşman doğayı ve düşman Kızılderilileri yenmek zorunda kalan bu insanlar kendi güçlerine, yiğitliklerine güvenmek zorundaydılar. Kendi aralarındaki 'kötü'lerle, yasadışı insanlarla da uğraşan bu öncüler, sert kurallara dayanan birer topluluk kurmak çabası içindeydiler. Bütün bunlar 18. ve 19. yüzyılda geçtiği halde, Yeni Dünya'da basının, tarihçiliğin henüz gelişmemiş olmasından dolayı bir destan kılığına bürünüyor; olaylar, kişiler, bir destan havası içine giriyor; bunlar üzerine söylenler (efsaneler), destanlar, baladlar, türküler ortaya çıkıyordu. Tarihçiler işe karışıncaya dek bir kovboy destanı ortaya çıkmıştı bile. Bu destan, sinemadan önce halkbilimde (folklor), yazında, sonra tiyatroda, hatta sirkte kullanılmıştı. Dolayısıyla Amerika'da sinema ortaya çıktığında önünde bu konuda çok varsıl gereç buldu ve bunu bol bol kullanmaya başladı.

İzlekler, Özellikler

Kovboy filmi türünde ele alınan belli başlı izlek (tema), bütün destanların en önemli izleği olan bir ulusun doğuşu, oluşumudur. Bu izlek çerçevesinde önce göçmenlerin yeni, bilinmedik bir anakaraya ayak basışları, sonra anakaranın içlerine yayılmaları, Kızılderililerle, doğal engellerle savaşımları, yeni bölgelere yerleşip ev bark sahibi olmaları yer alır. Bağımsızlık savaşına atılmaları, içsavaşın patlak vermesi gibi Amerika Birleşik Devletleri tarihinin önemli dönüm noktaları işlenir. Bu arada altına hücum, el değmemiş topraklara hücum; gecekondu kasabaların, gecekondu çiftliklerin kurulması; anakaranın iki ucunu birbirine bağlama çabası (önce 'Pony Expres', 'Wells Cargo' gibi yolcu ve posta arabası ortaklıkları, sonra demiryolu, sonra bildirişim araçları) anlatılır.

Kovboy filmlerinin başlıca kişileri öncüler (pioneer'ler), Kızılderililer, kovboylar, yasadışı yaşayanlar, haydutlar, yasayı simgeleyen şerif... gibi değişik kimselerden oluşur. Destan türünde önem taşıyan öğeler, kovboy filminde de önem kazanır. Ancak destan türünden ayrı bir özellik olarak, kovboy filmlerinin anlatımı daha hızlı, canlıdır; sık sık koşut gelişimi, zamandaş gelişimi



R. 34. Kovboy Filmi. Kimileyin kovboy filmi burada olduğu gibi ruhsal bir derinlik kazanır. 'Otoriter Baba'nın 'Gözde Oğlu'yla bir Yakup (Tracy) ile Yusuf (Wagner) Peygamber öyküsüne ya da *Kral Lear* oyununa dönüşür (Edward Dmytryk, *Broken Lance/Kırık Ok*, 1954, ABD. Soldan sağa: Spencer Tracy, Earl Holliman, Hugh O'Brian, Richard Widmark, Robert Wagner)

kullanır. Gerek varlıkların, gerek alıcının devinimleri, gerekse kurgudan doğan devinim değerlendirilmeye çalışılır.

Kovboy filmi türünün kalıplaşmış, az ya da çok yozlaşmış örneklerinin gerçek kovboy filmlerinden daha çok olduğunu da belirtmek gerekir. Bu çeşit filmlerin gerek kişiler, gerek olaylar, gerek dramatik yapı yönünden çok çizemsel bir nitelik taşıdığı ilk bakışta göze çarpar. Bu filmlerde bir yanda kovboy ('oğlan'), atı, sevgilisi ('kızı'), yardımcısı ('delisi'), bir yanda onun karşısına çıkan kötü adam ('bad man'), haydutlar, Kızılderililer vardır. Çevre çayır (prairie), çöl, çiftlik, kasaba, bardır. Olaylar çok kez Kızılderililerin baskını; kötü adamın, haydutların çiftçileri, kasabalıları yıldırması, çiftlikleri basması, sürüleri kaçırmasıdır; tabancayla, yumrukla hesaplaşma, at üstünde kovalamacadır. Sonunda, mutlaka iyiler kötülere üstün gelir.

VII. AĞLATI TÜRÜ



Ağlatının Sinemada Değerlendirilme Yolları

Ağlatı (tragedya/trajedi), bundan sonra göreceğimiz dram, melodram ve güldürü türleri gibi, sinemanın tiyatrodan geniş ölçüde yararlanarak benimsediği ve kendi kurallarına göre geliştirdiği bir türdür. Ağlatı, kapalı bir çevrede, belirli bir zamanın ve uzamın dışında, günün somut koşullarına bağlı olmaksızın, bir kahramanın başından geçenleri, bu kahramanın duygu ve düşüncelerini yansıtan tiyatro türüdür. Ağlatı kahramanının olağanüstü, değişmez bir yazgısı vardır. Bu yazgı, kahramanın karşısına hep güçlükler, engeller, çetin sınavlar çıkarır; bunların çoğu, kahramanın kendi iç dünyasının yarattığı şeylerdir. Ağlatı kahra-

manı bu engel ve güçlüklerle sürekli bir savaşımdadır. Bu savaşımın insanı duygulandıran, sarsan yönü, sonucunun önceden bilinmesidir. Çünkü ağlatı kahramanı ne denli güçlü olursa olsun, yukarıda da belirtildiği gibi, yazgıyı değiştiremez; bu yazgının belirlediği sona adım adım ilerler. Ağlatı kahramanının sonunda yazgısına boyun eğeceği, yenileceği önceden bilinir. Ağlatının ağır, bunaltıcı, ezici, acıklı bir duyguya yol açması da bundan kaynaklanır: Karşı konulmaz bir yıkımın önsezisi kahramanı da, onun serüvenlerini izleyenleri de sarmıştır. Ağlatı kahramanları, kapalı, dar bir çevrenin içindedirler. Bu çevrenin olağanüstü koşulları vardır. Günlük yaşamdan sıyrılmış, soyut bir dünyadır bu. Bu kapalı, dar, günlük yaşamla ilişkisi kesilmiş çevrede, ağlatı kişilerinin birbirleriyle çelişen, çatışan duyguları, davranışları, tutkuları bütün yoğunluğuyla ortaya çıkar. Ağlatı kahramanının en büyük savaşımı kendi kendisiyle olanıdır.

Sinemadaki ağlatı, bu özelliklerin başlıcalarını taşır; ama bir yandan da hem sinemanın özelliklerine hem de yirminci yüzyılın sanatı olan sinemanın yer aldığı çağın özelliklerine kendini uydurur. Çünkü sinema günlük yaşayışla bağlarını bütün bütüne koparamaz; dolayısıyla, sinemadaki ağlatı da günlük yaşamla bütün bütüne ilişkisiz değildir; sinemadaki ağlatı, tiyatrodaki ağlatıda olduğu kadar dış dünyadan sıyrılmamıştır. Buna karşılık, dış dünya, toplumsal koşullar sinemadaki ağlatıda da pek büyük yer tutmaz; sinemadaki ağlatıda da dramatik yapı duygular, tutkular, insanların değişmez sorunları üzerine kurulur. Geleneksel ağlatıda Tanrıların çizdiği yazgının yerini, sinemadaki ağlatıda kahramanların yaradılışlarından, ruhsal yapılarından, yetişmelerinden, toplumsal durumlarından kaynaklanan bir değişmezlik alır. Sinemadaki ağlatının kişileri, bu değişmezliğe karşı koyamadıkları içindir ki, belli bir sona doğru önüne geçilmez biçimde ilerlerler. Geleneksel ağlatının kapalı, dar çevresi, sinemada da genellikle kendini küçük, kapalı, dar, az sayıda bezemde gösterir. Sinemadaki ağlatıda kişilerin ruhsal yapılarını, duygularını, bunların gelişmesini anlatmak önem kazanır; dramatik yapının sağlam bir nitelik taşımasına dikkat edilir. Oyun, çekim ölçeğindeki yakın çekimler, aydınlatma, söyleşme ön sıraya geçer. Sinemadaki ağlatı, genellikle düz anlatımla gelişir; yavaş kurgu ağırlık kazanır.

VII. DRAM TÜRÜ

Sinemadaki Dram Türünün Özellikleri

Tiyatroda dram, geleneksel ağlatının (tragedya/trajedi) zamanın gelişmesine uygun olarak gösterdiği evrimle ortaya çıkmıştır. Tiyatro gerçeğe yaklaştıkça, ister istemez ağlatının bazı özelliklerinden vazgeçmek zorunda kalmış, böylelikle yerine dram türü çıkmıştır. Ağlatı ile dram arasındaki en önemli başkalık, artık kahramanların kapalı, dar, dış dünyayla ilişkisiz çevrede yaşamaktan çıkıp, belli bir çevrenin, belli bir çağın somut koşulları içinde yer almasıdır. Kahramanlar, ağlatıdakinin tersine, dramda artık günlük yaşamın tam içindedirler; durumları, davranışları günlük yaşamın koşullarıyla belirlenir. Kısacası, geleneksel ağla-

tının ayağı yere basınca ortaya dram çıkmıştır. Dram kahramanının belli bir toplumsal durumu, bu durumdan ileri gelen davranışları vardır. Dramatik yapı, duygulardan, tutkulardan çok, kahramanın içinde yaşadığı toplumsal koşulların etkisiyle kurulur. Bundan dolayı dram sinema izleyicisine ağlatıdan daha yakındır, çünkü içinde yaşadığımız günlük gerçeğin ürünüdür.

Dramda da kahraman olağanüstü bir durumla karşı karşıyadır. Toplumsal yapısının, bilincinin, kendini çevreleyen koşulların elverdiği ölçüde bu olağanüstü durumu yenmeye uğraşır. Bu, kahraman ile onu çevreleyen somut koşullar arasında bir güç denemesidir, bir sınavdır. Dram kahramanı bu güç denemesi sırasında kendi kendini daha iyi tanır, güçlü ya da güçsüz yönlerini öğrenir; elindeyse, güçsüz yönlerini güçlendirmeye çalışır. Dramın ereği de, ortaya böyle olağanüstü bir durum koyup, kahramanı bu olağanüstü durumla karşı karşıya getirmek, bu güç denemesini anlatmak, bu güç denemesinin sonunda kahramanın hangi noktaya, neden geldiğini açıklamaktır. Kahramanın, sonunda yenik düşmesi ya da üstün gelmesi önemli değildir.

Dram türündeki filmlerin dramatik yapısını sağlam temellere oturtmak büyük önem taşır. Genellikle ağlatıda önem kazanan bütün öğeler, dramda da önemlidir, ama sinemacı gerçeğe daha yakın bir yapıt ortaya koymak ereğiyle, bu öğeleri daha ölçülü olarak kullanır. Dram türündeki filmlerin genel temposu ağlatıdaki kadar yavaş değildir; birbirinden değişik nitelikteki görünçlüklere uygun, gerçek yaşamın akışına denk düşen bir dizemdedir.

IX. MELODRAM TÜRÜ



Sinemada Melodram

Sinemanın en yaygın, gelişmemiş izleyicinin de en çok tuttuğu tür olan melodram, bir bakıma ağlatı ile dramın, bozulmuş, karikatürleştirilmiş biçimidir. Melodram da ağlatı gibi, insanlığı öteden beri ilgilendiren büyük sorunları, insanı altüst eden derin duyguları ele almak savındadır. Ama bunun yaparken son derece sıradan, çizemsel bir yol izler. Melodram her şeyi kalıplar içinde ele alır: İnsanlar kalıplaşmıştır, olaylar kalıplaşmıştır; durumlar, duygular kalıplaşmıştır. Dünya iyiler ve kötüler olarak kesinlikle ikiye ayrılmıştır; iyiler ile kötülerin arasındaki savaşımın sonu daha başlangıçtan bilinir; iyilerin başlarına gelmedik yıkım kalmaz; ama yine çok kez, beklenmedik bir kurtarıcı, beklenmedik

bir anda ortaya çıkıp her şeyi tatlıya bağlar. İster acıklı ister sevinçli olsun, bütün durumlar birbirini çizemsel bir yoldan, almaşık olarak izler. Her adımda beklenmedik bir rastlantı kahramanın, daha doğrusu sinemacının işini kolaylaştırır. Bu bakımdan melodram artık bir tür adı olmaktan çok, kötüleyici bir nitem (sıfat) olarak kullanılmaktadır: İzleyiciyi en kolay yoldan etkilemek ereğiyle en ucuz çarelere başvuran; olağanüstü durumlar, olağanüstü rastlantılar, çapraşık olaylar düzenleyen; yalın, kaba çizgilerle özyapı çizmeye kalkışan; kişilerini kukla gibi kullanan; töre (ahlak) dersleri veren yapıtların nitemi.

Melodram bir tür ve bir anlatım yolu olarak sinemadan önce, özellikle tiyatro ve romanda uzun ve değişik bir gelişme göstermiş, bu gelişmeden artakalan birçok öğe sinemaya da geçmiştir. Sinemacılar kimi zaman bir tür, ama daha çok bir anlatım yolu olarak melodramdan yararlanmışlardır. Melodramatik tutum, yukarıda belirtildiği gibi ağlatının, dramın karikatürleştirilmiş biçimi olduğu denli, gerçeğin de karikatürleştirilmiş biçimidir. Sinemacı gerçeği bütün varsıllığı, çapraşıklığıyla anlatamadığı vakit, çıkış yolu olarak melodrama başvurur. Böylelikle, doğrudan doğruya melodram türünde çevrilmemiş filmlerde, iyi niyetli sinema ürünlerinde bile, melodram öğelerinin yer aldığı, zaman zaman melodram özelliği gösteren görünçlüklere başvurulduğu ya da başlangıçta sağlam bir gidişi olan bir filmin sonunda melodrama dönüştüğü sık sık görülür.

Melodramda dramatik yapı büyük önem kazanır. Ne var ki dramatik yapıya verilen bu büyük önem, asıl izlek yanında ikinci üçüncü derecede birçok izleği işlemeye; yan olguları alabildiğine artırmaya; olayları, dolantıları birbirine arapsaçı gibi dolaştırmaya yönelmiştir. Her acıklı, duygulu görünçlüğün ardından, izleyiciye soluk aldıracak, izleyiciyi rahatlatacak bir görünçlüğün mutlaka yer almasına dikkat edilir. Ağlatı ve dramda ön sıraya geçen bütün öğeler, alabildiğine abartılarak, ölçüyü aşan bir biçimde kullanılır.

X. GÜLDÜRÜ TÜRÜ

Sinemada Güldürü

Tiyatroda güldürü (komedi), insanların, olayların, durumların gülünç yanlarını ele alan; kişileri, olayları, durumları gülünç bir açıdan işleyen türdür. Gülünçlük, çoğunlukla, olması gereken ile olmaması gerekenin beklenmedik, şaşırtıcı bir biçimde tersyüz olmasından doğar. Yani biz birtakım varlıkların, olayların, durumların olağan gidişine alışmışızdır, bunlardan olağan olarak bu gidişi bekleriz, işte bu olağan gidiş yerine karşımıza hiç beklenmedik anda, hiç beklenmedik bir durum çıkınca bu bizde çok kez bir gülünçlük etkisi yaratır. Bu olağan gidişten ayrılış ne denli kesin, ne denli beklenmedik olursa yarattığı gülünçlük de o denli artar.

Yazındaki güldürünün başlıca dört çeşidi vardır: dolantı (entrika) güldürüsü, töre güldürüsü, durum güldürüsü, özyapı (karakter) güldürüsü. Dolantı güldürüsü, ustalıkla sıralanmış, birbirini izleyen dolaplardan, düzenlerden oluşur. Ne ruhsal ne töresel bir çözümleme, inceleme savı vardır. Dolantı güldürüsü tümüyle devinime davranan, hafif, neşeli bir güldürü çeşididir. Ortaçağın farsı, daha sonra ortaya çıkan vodvil de dolanlı güldürüsü içine girer. Töre güldürüsünde, ruhsal ve toplumsal kaygı ağır basar. Bunda, belli bir çağın, belli bir çevrenin, belli bir sınıfın gülünç yanları yansıtılır. Özyapı güldürüsü de insanların her zaman her çağda ortak olan gülünç yanlarını eleştirir.

Sinemada Güldürü Çeşitleri

Sinemadaki güldürü, yazındaki güldürü türünden geniş ölçüde yararlanmış, fakat onu daha varsıl, daha değişik kılıklara sokmuştur. Çünkü güldürü türü sinemaya en yatkın türlerdendir. Bundan dolayı da sinemada güldürü türünün birçok çeşidi vardır.

- Savruklama (bürlesk): Savruklama, güldürü filmlerinin en yalın, en ilkel ve özellikle sinemanın ilk yıllarından sessiz sinemanın sonuna dek büyük bir gelişme gösteren çeşididir. Savruklama 16. yüzyılda İtalya'da ortaya çıkan "commedia dell'arte" adındaki güldürü çeşidine, İngiliz müzikhollerindeki sözsüz oyun (pandomima) geleneğine dayanır; ortaçağdaki fars geleneğinin izlerini de taşır.

Uzakıan uzağa ortaoyununu andıran "Commedia dell'arte"de oyuncular bir taslaktan yola çıkıp gülünç durumları, davranışları ve söyleşmeyi içlerine doğduğu gibi canlandırıyorlardı. Fars, günlük yaşamın gülünç olan, hoşa giden durumlarını ortaya koyuyor, bu arada kovalama, sopalama, beklenmedik rastlaşma gibi bir dizi kalıplaşmış gülünç durumları kullanıyordu, İngiliz müzikhollerindeki pandomima da, oyuncunun yaratma gücüne, oyun gücüne, özellikle mim gücüne dayanan çok hesaplı, çok ince bir güldürü çeşidi ortaya koyuyordu. Sinemadaki savruklama işte bütün bunları, sinemanın özellikleri içinde harmanlayıp ge-

liştirmiştir. Savruklamada, gülüt (gag) denilen gülünç buluşlar hızla birbirini izler; sopalama, kovalama, tekme atma, kremalı pasta fırlatma, beklenmedik rastlaşma gibi kaba güldürme öğeleri bol bol kullanılır. Bütün bunlar, sağlam bir mantık dizisi içinde, baş döndürücü bir hızla birbirini izler; izleyiciye, neredeyse, soluk alma fırsatı verilmez. Kimi zaman bunun yanı sıra saçmanın, mantıkdışının, gerçekdışının yer aldığı da görülür. Savruklamanın belli tipleri vardır; bunlar kalıp tiplerdir; kaba makyajlıdır; devinimleri abartmalıdır.

Savruklamada, dramatik yapı çok yalındır, hatta hemen hemen yok gibidir, salt gülütler dizisinden oluşmuştur. Düz anlatım yer alır. Koşut gelişim çok kullanılır. Tartım çok hızlıdır; çünkü hem çekimlerdeki devinim hızlıdır hem hızlı kurgu kullanılır hem kurgudan doğan devinim hızlıdır. Hatta bununla da yetinilmeyerek çok kez hızlandırılmış devinime de başvurulur. Film hilelerinden büyük ölçüde yararlanılır. Savruklamada genellikle genel ya da toplu çekimler ön sıradadır.

- Vodvil: Vodvil, yazındaki güldürü türünde de gördüğümüz gibi, dolantı güldürüsü denilen çeşitte yer alır. Bütün özelliği de, çok çapraşık, iç içe geçmiş dolantılar dizisine dayanmasıdır. Kişiler bu dolantılara kendilerini kaptırarak birer kukla gibi davranırlar. Yanlış anlamalar, yanılmalarla sürüp giden, bir noktada arapsaçına dönen durum, sonunda mutlu bir çözüme ulaşır. Salon güldürüsü, bulvar güldürüsü, hafif güldürü denilen çeşitler de gerçekte birer vodvilden başka şey değildir. Bunlar genellikle sinemaya çok kez bir tiyatro oyunundan aktarılır, bu yüzden de yine çok kez tiyatro uygulayımının etkisini, tiyatronun kokusunu taşır. Bu türde, oyundaki ustalık ağır basar.
- Amerikan güldürüsü: Amerikan güldürüsü bir yandan savruklamaya bir yandan vodvile dayanır. Ayrıca töre güldürüsü çeşidine de yer verir; hatta kimi zaman toplumsal yergiye dek uzanır. Böylelikle Amerikan güldürüsü gerçekte değişik güldürü çeşitlerinin harmanlanmasından oluşmaktadır. Amerikan güldürüsünün başlıca özellikleri şöyle sıralanabilir: Yer yer gülütlerle, esprilerle bezenmiş hafif bir ko-



R. 35. Güldürü. Chaplin'in ağlatı ile güldürüyü kaynaştırdığı en olgun yapıtlarından biri (Charles Chaplin, *The Gold Rush/Altına Hücum*, 1925, ABD)

nu; zaman zaman duygusal ve ağır görünçlüklere de yer veren hızlı bir tartım; canlı bir oyun; çok kez tiyatrodakini andıran bir görünçlükleme; Amerikan yaşayışının çeşitli özelliklerinin çok kez alaylı, zaman zaman yergili anlatımı;

yine çok kez yapmacık bir iyimserlik, her şeyi tatlıya bağlamak eğilimi.

Vodvil gibi Amerikan güldürüsü de genellikle tiyatro yapıtlarından uyarlanmadır, bundan dolayı tiyatro uygulayımının etkisine ve tiyatro kokusuna bunda da rastlanır. Yine vodvillerde olduğu gibi Amerikan güldürüsünde de söyleşme, özellikle esprili, tiyatro özelliği taşıyan söyleşme geniş yer tutar.

- İngiliz güldürüsü: Güldürü filminin bu çeşidi, özellikle İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra İngiltere'de büyük bir gelişme göstermiş ve kendine özgü nitelikleri olan bir film çeşidi olarak ortaya çıkmıştır, İngiliz güldürüsü, hangi yönden bakılırsa bakılsın inanılmayacak, alışılmadık, saçma gibi görünen bir durumu, olayı çıkış noktası olarak almaya, sonra bunun yol açtığı sonuçları büyük bir ağırbaşlılık, soğukkanlı bir gülmeceyle işlemeye dayanır. Ayrıca gelenek ve göreneklerin eleştirilmesi, toplumsal yergi, kişilerin ruhsal çözümlenmesi de ihmal edilmez, İngiliz güldürüsünde ölülerle, ölum olayıyla bol bol gülmece yapılması, bir çeşit 'kara gülmece' (kara mizah) en büyük özelliklerden biridir. Güldürü gibi, İngiliz güldürüsü de büyük oyun gücü gerektirir.
- Müzikli güldürü, operet: Müzikli güldürünün, bir bakıma müzikli film türü içinde ele alınması gerekir. Fakat yapısı, kuruluşu bakımından Amerikan güldürüsüne çok benzer, hemen hemen Amerikan güldürüsünün müziklendirilmiş çeşididir. Yine müzikli film türü içinde yer alabilecek operetler de sinemada çok kez, müzikli güldürü özelliğiyle işlenmiştir.
- Güldürü: Asıl güldürü filmi, izleyicileri güldürmekle birlikte düşünmeye de yönelten, sonunda az çok ağlatısal (trajik) bir izlenim de bırakan yapıttır. Bütün büyük güldürü sanatçıları bu acı-tatlı gülmeceyi kullanırlar. Çünkü bunların yaptıkları iş, gerçekte insanlığın en önemli sorunlarını gülünç yönünden ele alarak işlemek, bu sorunları bu yoldan aydınlatmaktır. Dolayısıyla gerçek bir güldürü filmi hem güldürü türü, hem ağlatı türü, hem de dram türüyle ilgilidir, bunun için de büyük bir ustalık gerektirir.

Güldürü filmi, toplumsal yaşayışla ilgili bütün aksaklıkları, toplumsal ilişkilerdeki düzensizlikleri, toplumda geçer akçe olan yanlış değerleri, kalıpları, insanların budalalıklarını alaycı, eleştirici bir tutumla yansıtır, bunların gülünç yanlarını gösterir. Güldürü sanatçısı bunu yaparken belli bir toplumdaki gelenek ve göreneklerin, törenin, bu belli toplumun insanlarının inceden inceye gözlenmesiyle sağlanan bilgilerden yola çıkar. Güldürü sanatçısı, güldürü türünün öbür film çeşitlerinde yararlanılan bütün öğeleri, kullanılan bütün yöntemleri son derece ölçülü olarak uygular.

- Toplumsal yergi: Güldürü filminin bu çeşidi, sinemacının güldürüyü, gülmeceyi bir toplumsal aksaklığı düzeltmekte silah olarak kullanmasıyla ortaya çıkar. Sinemacı önemli gördüğü aksaklıkları ele alır, bunları keskin bir gülmeceyle yerer, bu aksaklıkların düzeltilmesi gerektiğine izleyicileri inandırır.
- Özyapı (karakter) güldürüsü: Toplumda yanlış, zararlı davranışlarıyla başkalarını rahatsız edici kimselerin özyapılarını sergileyen, vurgulayan film çeşidi. Bu tür güldürüler, olumsuz bir tipi örnek alarak, genellikle yergiye dek uzanan tutumuyla toplumu uyarıcı bir işlev üstlenir.
- Töre güldürüsü: Özyapı güldürüsünden daha geniş çapta, belirli bir dönemin, belirli bir toplumun dayandığı törelerin çağdışı, yanlış yönlerini güldürü çerçevesinde sergileyen güldürü çeşidi.
- Durum güldürüsü: Temel güldürü gücünü kişilerin içine düştükleri gülünç durumlardan alan güldürü çeşidi. Bu çeşit güldürülerin temel yapısı, birbirini hızla izleyen değişik durumlar yaratmaya, bu durumların iç içe geçerek girişik bir kılığa girmesini sağlamaya, sonunda da bu durumdan şu ya da bu yolla sıyrılmaya dayanır. Amerikan televizyonunda da "situation comedy, sitcom" (durum güldürüsü) diye adlandırılan dizilerden kaynaklanan bu türde, özellikle Amerikan 'örnek aile'sinin günlük yaşamda karşılaştığı sorunlar ve bunları aşma çabası; bu durumlar kadar, bunların yol açtığı karşılıklı çene ve espri yarışı başlıca özelliklerdir.

XI. MÜZİKLİ, DANSLI FİLM TÜRÜ

Müzikli, Danslı Film

Sesli filmin ortaya çıkışıyla sinemaya giren müzikli, danslı film türü oldukça değişik bir gelişme göstermiştir. Müzikli film önce görünçlükteki müzikli oyunların sinemaya aktarılması biçiminde ortaya çıkmış, opera ve operet sanatçıları görünçlükteki (sahnedeki) başarılarını alıcı önünde yinelemeye çağrılmışlardır. Ayrıca büyük bestecilerin yaşamöyküleri de, daha önce gördüğümüz yaşamöyküsel tür ve müzikli filmin bir karışımı olarak izleyicilerin önüne çıkarılmıştır. Böylelikle, müzikli film türünün bu ilk döneminde en büyük yeri operalar, operetler, özellikle Viyana operetleri tutmuştur.

Sesli sinemanın ortaya çıkışından İkinci Dünya Savaşı arifesine dek uzanan bu opera ve operet salgınının yanında, Amerikan



R. 36. Amerikan Müzikali. Renk, geniş perde burada müzik, dans, koreografi, hızlı dizem, sürekli devingenlik ve coşkuyla birleşiyor... (Gene Kelly, Stanley Donen, *It's Always Fair Weather/Can Yoldaşları*, 1955, ABD. Soldan sağa Dan Dailey, Michael Kidd, G. Kelly)

müzikhollerinin, Broadway tiyatrolarının revüleri de görüntülüğe aktarılmıştır. Sinemaya daha yatkın olan bu revüler, daha sonraları görüntülük için özel olarak hazırlanmış benzerlerine de yerini bırakmıştır. Böylelikle varsıl (fakat kimi zaman bayağı) bezemler (dekorlar), ustaca (fakat kimi zaman kalıplaşmış) koreografiler, yüzlerce figüranın aynı anda geometrik biçimler içinde danslarının yer aldığı müzikli, danslı filmler ya da başka bir adla Amerikan müzikali doğmuştur. Bu film çeşidine tanınmış caz orkestraları, caz ustaları, caz şarkıcıları ve dans sanatçılarının başköşeyi aldığı filmler de katılmıştır.

Amerikan müzikali savaş içinde ve sonrasında, doğrudan doğruya sinemaya özgü bir müzikli, danslı film çeşidi olarak gelişmiştir. Bu çeşit filmlerde, daha önceki müzikli filmlerden yararlanılmakla birlikte, doğrudan doğruya sinemanın özelliklerine göre düşünülmüş yapıtlar ortaya koymak kaygısı ağır basar. Caz

müziğinin, dansın, balenin, koreografinin büyük yer tuttuğu; bunlardan her birinin bu alandaki ustalar eliyle hazırlandığı; bezem ve giysilerin büyük bir beğeniyle kullanıldığı bu film çeşidi, müziğin, dansın sinemanın devinimi verebilmekte, dizem ve tartım yaratmaktaki ulaşılmaz yeteneğine bağlı olarak gerçekleştirilir. Bundan dolayı müzikli, danslı film türünün en başarılı örnekleri de bu çeşit filmlerdir. Ancak, hemen her vakit üstünyapım olarak çevrilen bu filmler, Hollywood'un üstünlüğünü yitirmesiyle birlikte gittikçe azalmaya, hatta yitmeye yüz tutmuştur.

Müzikli, danslı filmlerde çerçeveleme, görüntü düzeni, alıcı devinimleri, bezem, donatım, giysi, aydınlatma, renk, ses, kurgu büyük bir önem taşır. İzleğin ikinci sıraya itilmesine karşılık, görüntünün bütün öbür öğeleri hemen hemen aynı titizlikle kullanılması gerekir. Bunlara müzik, şarkı, danstaki ustalık katılır.

XII. SERÜVEN FİLMİ TÜRÜ

- Serüven filmi: Bu türde yer alan filmler, soluk kesici olayların, durumların birbirini aralıksız izlediği; izleyicinin baştan sona bunlarla oyalanmasının önem kazandığı yapıtlardır. Serüven filmleri, ağırlığı olan bir izleğe (temaya), bir düşünceye, görüşe dayanmaz; bunlar arka sıraya itilir. Bunun yerine, izleyicinin sinirlerini etkilemek ön sıraya geçer ve bunun için de her şey mubah görülür. Çeşitli yollara başvurularak, izleyicinin siniri sonuna dek, adeta kopma noktasına dek gerilir, sonra bu gerginlik hemen her vakit mutlu bir sonla giderilir. Sinemacı bütün çabasını, izleyiciyi bu sürekli gerginlik içinde tutabilecek olayları, durumları yaratmaya, bunları hızlı bir tartım içinde sıralamaya har-



R. 37. Serüven Filmi. 1918'den beri her kuşağın çocuk, genç ve yetişkinlerini ardından sürükleyen serüven kahramanlarından biri "Ormanlar Kralı" Tarzan; Tarzanların da en uzun ömürlü ve ünlüsü. Olimpiyat yüzme şampiyonu Johnny Weissmuller'di. 1924 ve 1928 Olimpiyatlarında yüzmede beş altın madalya kazanan Weissmuller,1932'den başlayarak on dört Tarzan filmi çevirdi. Burada Afrika'nın balta girmemiş ormanlarında kendi geliştirdiği ulaşım sistemiyle dolaşan Tarzan ilk filminde görülüyor. Günümüzde bile televizyonda bir Tarzan filmiyle ilk kez karşılaşan çocukların çoğu sokakları günlerce Tarzan haykırışıyla çınlatmaktadırlar (W.S. Van Dyke, *Tarzan the Ape Man/Tarzan Maymun Adam*, 1932, ABD)

car. Genellikle gerçekçi bir tutumu olmakla birlikte, serüven filmlerinde, bu sürekli heyecan verici olayları sıralamak zorunluluğu yüzünden, çok kez de inanılması güç durumlara yer vermek gerekir. Bu çeşitli filmlerde toplumsal ya da ruhsal gözlemler yer almaz. Filmde başından sonuna dek, dıştan izlenen bir devinim vardır.

Serüven filmlerinin can damarı sayılan devinimi sağlamak için, sinemanın taşıdığı bütün olanaklardan (yani varlıkların devinimi, alıcının devinimi, kurgudan doğan devinim) yararlanılır. Kurgu, aydınlatma, değişik çevreler önem kazanır. Bu türün en sık rastlanan film çeşidi, savaş ve casusluk filmleridir.

- Savaş Filmi: Doğrudan doğruya savaşı konu alan ya da konusunu bir savaş çerçevesine sıkıca oturtarak işleyen film çeşididir. Çoğunlukla, çarpışan yanlardan birinin tutulduğu, yansızlıktan uzak, salt güç gösterisine dayanan; savaş görünçlükleri, olağanüstü kahramanlıklarla savaş övgüsü yapılan filmlerdir. Genelde, herhangi bir filmin çerçevesine savaşın yerleştirilmesiyle gerçekleştirilir. Savaşın gerçek nedenlerini, savaştan asıl zarar görenleri, savaşın acımasızlığını, insanlık dışı özelliğini, savaştaki askerlerin ve sivillerin ruhsal durumlarını yansıtan, barış düşüncesini yücelten pek az film vardır.
- Casusluk Filmi: Haber alma örgütlerinin, bu örgütlerde çalışanların etkinliklerini öykülü film çerçevesinde ele alıp işleyen film. Bu filmler genellikle ideolojik savaşın, soğuk savaşın bir uzantısı, aracı olarak kullanılır; serüven filmlerinin bilinen çerçevesi içinde ele alındığında bile içine bu çeşit öğeler serpiştirilmiştir.

XIII. POLİS FİLMİ TÜRÜ



Polis Filmi

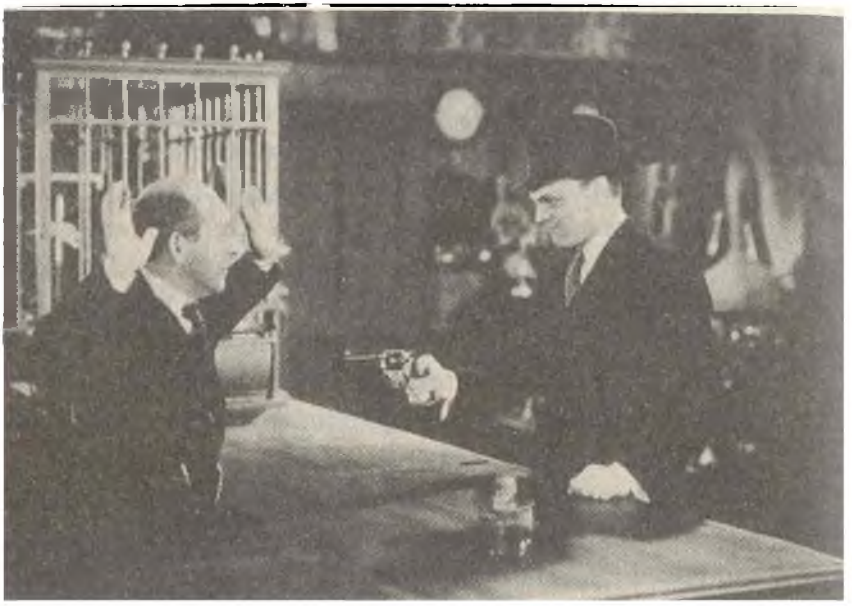
Polis filmi türü, az ya da çok ölçüde, içinde değişik çeşitleri barındırır:

- Polis filmi: Bu çeşit filmler, gizemli bir olayın aydınlığa kavuşturulması temeline dayanır. Bunu sağlamak için ortaya karanlık, gizemli bir olay sürülür (bir cinayet, bir soygun, bir kaybolma...); bu olayla yakın ilgisi bulunan kişiler tanıtılır; bu kişilerin kuşkulu olabilecek yönleri belirtilir; olayın aydınlatılmasına yarayabilecek kimi ipuçları ortaya konur. Olaylar sıkı bir mantık çerçevesinde gelişir, sonunda bir çözüme ulaşır. Polis filmlerinde, olayı aydınlatmakla

görevli bir kimse (bir polis, bir dedektif, bir gazeteci, kendini temize çıkarmak isteyen haksız yere suçlanmış bir kişi...) vardır; izleyicinin kendini bu kişinin yerine geçirebilmesine, olayı birlikte çözebilmesine çalışılır.

- Gangster filmi: Amerika'daki gangster çevrelerini konu alarak gelişen bir polis filmi çeşididir. Özellikle sesli sinemayla birlikte gelişmiştir. Gangster filmleri, Amerikan kentlerini haraca kesen, kenti kendi 'nüfuz bölgeleri'ne bölen, bu nüfuz bölgelerini genişletmek için birbiriyle zaman zaman, polisle her vakit çatışan çeteleri konu alır. Acımasız şiddet bu filmlerin başlıca öğelerinden biridir. Polis filmlerinden ayrı olarak gangster filmlerinde, olaylar kadar kişiler de önem taşır. Kimileyin bu önem, bir özyapı incelemesi, çözümlemesine dek varır. Gangster filmleri kimileyin de toplumsal eleştiri özelliği taşır: İnsanların belirli koşullarda nasıl gangsterliğe itildikleri anlatılır; gangsterler, yaşama savaşımı içinde, kendilerini çevreleyen sert kurallara başkaldıran umutsuz insanlar olarak ele alınır. Gangster filmleri, toplumda değişen değer yargılarına göre, kimi zaman gangsterlerin, kimi zaman da bunlarla uğraşan yasa adamlarının açısından ele alınıp işlenir.

  Gangster filmlerinde, bu özellikleri bakımından öbür türlerden (ağlatı, dram, serüven, destan...) öğeler yer alabilir. Bu çeşit filmler genellikle çok canlı, devinimli bir hava içinde, hızlı bir tartımla gelişir. Çevre, bezem, aydınlatma, ses, devinim başta gelen öğelerdir. Kurgu büyük önem kazanır.
- Mafya filmi: Kökeni çok eski çağlarda Sicilya'daki (İtalya) "Cosa Nostra" örgütüne dayanan, İtalyan göçmenlerle ABD'ye, daha sonra dünyanın hemen her ülkesine yayılan örgütlü suçla ilgili film. Aile ya da küçük ve bağımsız çete birimleri biçiminde çalışan, zaman zaman birbiriyle öne çıkma savaşımına giren mafya, başta "capo di tutti capi" (baba), "capo" (yardımcı), "mafioso" (üye) olarak örgütlenmiş; içki, sigara, silah kaçakçılığından, kumarhanelere, fuhşa, uyuşturucuya, kara para aklamaya, siyasaya dek çeşitli alanlara el atmıştır. Mafya filmi, bütün bunlardan ve



R. 38. Gangster Filmi. Acımasız bir bozuk düzende varsıllığa kestirmeden ulaşmanın yolunu namlunun ucunda bulanların öyküleri (William Wellmann, *The Public Enemy/Halk Düşmanı*, 1931, ABD. Sağda James Cagney)

son yıllarda hemen bütün dünyada örgütlü suçlara karşı açılan savaşımdan esinlenen konuları işler. İtalyan mafyası, Amerikan mafyasının yanı sıra Japon mafyası, Çin mafyası, Rus mafyası vb bu filmlere konu olmuştur. Mafya filmi, polis filminin, gangster filminin, kara filmin günümüzde daha çok işlenen ve geliştirilen bir çeşitlemesidir. Gangster filmlerinde olduğu gibi mafya filmlerinde de acımasız şiddet baş yeri tutar.

- Kara film: Polis ve gangster filmlerinin İkinci Dünya Savaşı içinde gelişen bir çeşididir. Bu filmlerin çoğu, Amerikan polis romanları yazarlarının yapıtlarından uyarlanmıştır. Fransa'daki Gallimard Yayınevi bu romanların çevirilerini "Kara Dizi"de yayımladığından Fransız sinema eleştirmenleri de bunlardan uyarlanan filmleri "kara film" olarak adlandırmıştır.

  Kara film, suçlu çevresini ruhsal özellikleriyle yansıtır; bu çevreyi çok kez bu çevreden birinin görüş açısından ortaya

koyar. Kahramanları, çoğunlukla, karanlık işlere bulaşmış polis, polis hafiyesi; hırsızlar, katiller, tetikçiler; yozlaşmış varsıllar, fahişeler vb'dir. Soygun, uyuşturucu kaçakçılığı, şiddetli ölüm, şantaj, cinsellik... kara filmlerin başlıca öğeleridir. Suçlular kadar bu suçlularla savaşıma giren yasa adamlarının da olumsuz yanları belirtilir. Gergin, boğucu, ürkütücü, kötümser bir hava içinde, ışık ve gölge düzenlemesinin ağır bastığı bir görüntü düzenlemesiyle gelişir. Kara filmlerde, öbür polis filmi çeşitlerindeki bütün önemli öğeler olduğu gibi yer alır, ayrıca dramatik yapıya temel olan izlek de (tema) titizlikle işlenir.

XIV. CİNSELLİK FİLMİ TÜRÜ



Cinsellik Deyince

Sinemada cinsellik neredeyse sinemanın kendisi denli eskidir. Ancak cinselliğe, cinsellik filmine verilen anlam da, cinsellik filmi türünün kapsadığı filmler de, cinselliğin sinema da ele alınışı da o ölçüde karışık, çapraşık ve değişkendir. Ayrıca, yukarıda belirttiğimiz gibi, cinsellik filmi sinemada siyasal film türü denli denetlemenin hışmına uğramış bir alandır. Yine de bu tür, sinemanın doğuşundan günümüze dek toplumların cinselliğe bakışındaki köklü değişimlere uygun olarak bu değişimleri yansıtmaktadır.

Öte yandan, yine tıpkı siyasal film türünü ele alırken belirttiğimiz gibi, nasıl doğrudan doğruya siyasal olmayan filmler bile bir siyasal tutumu, bakışı yansıtıyorsa, doğrudan doğruya cinsel-



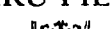
R. 39. Kösnül (Erotik) Film. Eşi tatile giden "yaz bekârı" üst kattaki baştan çıkarıcı komşusu üzerine fanteziler kurar, sonunda bir şey çıkmasa da Marilyn Monroe'nun iç gıcıklayıcı davranışları bu güldürüye erotik bir derinlik kazandırır, hatta buradaki gibi kimi resim ve görüntüleri sansüre uğrar (Billy Wilder, *The Seven Year Itch/Yaz Bekârı*, 1997, ABD. Tom Ewell, M. Monroe)

lik filmi olmayan filmlerin ezici çoğunluğunda cinsellikle karşı karşıya geliriz. Ne var ki bizim burada ele alacağımız tür, doğrudan doğruya ve ağırlıklı olarak cinselliğe dayanan filmlerden oluşur. Sinemada cinselliğin aşama aşama yükselen ölçüde yer aldığı çeşitleri vardır:

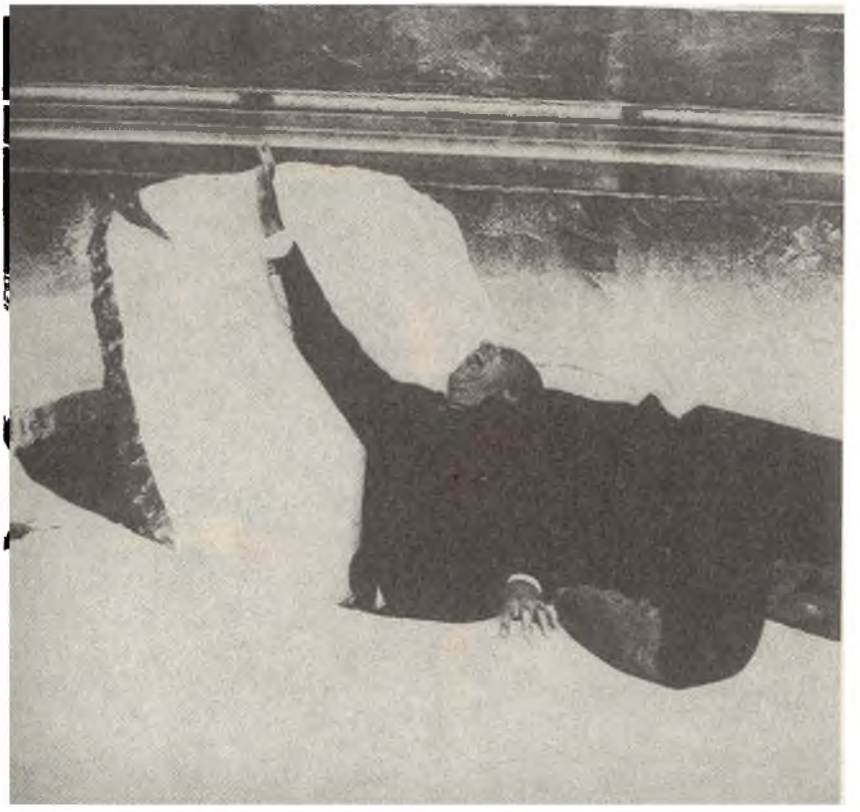
- Kösnül (erotik) film: Aşkı ve buna bağlı olarak cinselliği, insan doğasının ve yaşamının ayrılmaz bir parçası olarak gören; cinselliğin ruhsal ve fiziksel düzeneğinin tüm ayrıntılarını bilinçle ele alan; bunları büyük bir doğallık ve estetik tutumla, sorumlulukla işleyen cinsel film çeşididir. Kösnül film, cinsel duyguları, istekleri ve bunun sonuçlarını ölçülü, incelikli biçimde duyumsatır, sezdirir, yansıtır.
- Açık (müstehcen) film: Cinsel konuların, ilişkilerin oldukça serbest, gerçekçi biçimde ele alındığı; izleyicide cinsel çağrışımlar, istekler uyandırabilecek nitelikte görünçlüklerin (sahnelerin) bolca yer aldığı, ancak cinsel birleşmelerin doğrudan gösterilmediği film çeşidi.
- Cinsel sömürü filmi: Seks filmi, porno film diye de adlandırılan, cinsel konuları, ilişkileri izleyicinin cinsel duygularını körüklemek, sömürmek ereğiyle ve genelde en kaba biçimde işleyen film çeşidi. Cinsel sömürü filmi bu bakımdan kösnül (erotik) filmden ayrılır. Nitekim UNESCO'nun 1986 martında Madrid'deki uzmanlar toplantısında cinsel sömürü (pornographie) ile kösnüllük (érotisme) arasında şu ayrım yapılmıştır: "Cinsel sömürü, aşksız, sevgisiz, sevecenlikten yoksun ya da sorumsuz bir cinselliğin parasal ereklerle, kışkırtıcı bir biçimde sunulmasıdır. Kösnüllük, aşkın yazınsal ya da sanatsal anlatımıdır."
  Konu öznel değerlendirmelere oldukça açık olmakla birlikte, cinsel sömürü filmlerinin ayırt edici özelliklerinin şunlar olduğu söylenebilir: Cinselliğe yaklaşımda tecimsel ereklerin, cinsel duyguları sömürmenin ağır basması; hiçbir estetik ya da sanatsal kaygı taşımaması, hatta doğru dürüst bir öyküsü bile olmaması; çıplaklık ve cinsel ilişkilerin gelişigüzel biçimde birbirini izlemesi; cinsel ilişkileri en çıplak, en kaba biçimde, ayrıntılı olarak yansıtması; bunun sadizme, mazohizme, ölü seviciliğine, hayvanlarla sevişmeye dek vardırılması; kadınların ve çocukların salt cinsel nesneler olarak sunulması; cinsel bozuklukların, sapıklıkların sergilenmesi ve özendirilmesi; kimileyin bütün bunların 'bilimsellik' kisvesi altında yutturulmaya çalışılması.

- Tecavüz ve öldürme filmi: Korku filmlerinin, sonunda kesme ve biçme filmlerine varması gibi cinsel sömürü filmi de en aşırı uçta tecavüz ve öldürme filmine varmıştır. Bir bakıma, tecavüz ve öldürme filmi, cinsel sömürü filmi ile kesme biçme filminin birleşip büsbütün yozlaşmış biçimidir. Ama sonuç korkunçtur, çünkü bu çeşit filmlerde, büyük bir sadizm içinde, tüyler ürpertici işkencelerden geçirilmiş kişilerin gerçekten tecavüze uğramaları, gerçekten öldürülmeleri söz konusudur. Bu tür filmler, bunları gerçekleştirenlerin ya kendisi ya da başkalarınca yeniden izlenerek bundan zevk alınması, doyuma ulaşılması için çevrilir. Bu filmlerde yer alanlar oyuncu değillerdir; bunlar gerçek kurbanlardır. Kendi istemleri dışında kaçırılan, tecavüze uğrayan, ağır işkencelerden geçirildikten sonra öldürülen kişiler, özellikle de kadınlar ve çocuklardır.
  Öte yandan tecavüz ve öldürme filmlerinin, aynı zamanda, insanları doğrudan doğruya şiddete, vahşete, tecavüze, öldürmeye özendiren, kışkırtan, çağıran suç belgeleri olduğunu unutmamak gerekir. Başlangıçta 8 mm'lik kısa filmlerle gerçekleştirilen bu filmlerin varlığı 1970'lerden beri biliniyordu. Ancak, önceleri dünyanın kimi ülkelerinde bir avuç insanın salt kendileri için çevirdikleri bu çeşit tek tük film; etnik savaşların her türlü vahşete sahne olan ortamında bunun ticaretini yapan insanların, çetelerin ortaya çıkışıyla, buna koşut bir "karaborsa dağıtım" örgütünün boy göstermesiyle ürkütücü bir boyuta ulaştı. Daha da kötüsü, bu çeşit filmler yavaş yavaş gizlilikten de sıyrılıp video, video kutucukları, video oyunları, Internet gibi ortamlarda da boy göstermeye başladı. Bütün bunların Tito'nun ölümünden sonra 1990'ların ortasına doğru Avrupa'nın göbeğinde, belli başlı Avrupa ülkelerinin. NATO'nun ve Birleşmiş Milletler Barış Gücü'nün tanıklığında Yugoslavya'daki etnik savaştaki kıyımlar sırasında ivme kazanması da ayrıca üzerinde durulmaya değer bir konudur.

XV. KORKU FİLMİ TÜRÜ



- Korku filmi: Bu tür, adından da anlaşılacağı gibi, izleyicilerde korku uyandıran kişileri, olayları, durumları işleyen bir türdür. Korkunç olaylar, vampirler, hortlaklar, hayaletler, kurt adamlar, acayip yaratıklar bu tür filmlerin başlıca öğeleridir. Konu genellikle karanlık, karabasanlı (kâbuslu) bir hava içinde, ıssız, tekin olmayan yapılarda, yerlerde geçer. Korku filmleri tıpkı serüven filmleri gibi, izleyicinin sinirleriyle oynamak temeline dayanır. Fakat bu oynayış, heyecan yaratmaya değil, izleyiciyi korkutmaya, yıldırmaya yönelir. Nitekim korku filmlerinin en aşırı çeşidine yılgı (dehşet) filmi denir.



R. 40. Korku Filmi. Ya da kim korkar hain kurttan? Daha çok çocukları korkutan "gündüz insan gece kurt" filmlerinden bir örnek (Terence Fisher, *The Curse of the Werewolf/Kurt Adamın Laneti*, 1961, İngiltere. Oliver Reed)

Korku filmlerinde makyaj büyük önem kazanır. Çevre, bezem, aydınlatmanın bütün olanakları ve ses ön sırada yer alır. Genellikle düz anlatıma, yavaş kurguya başvurulur.

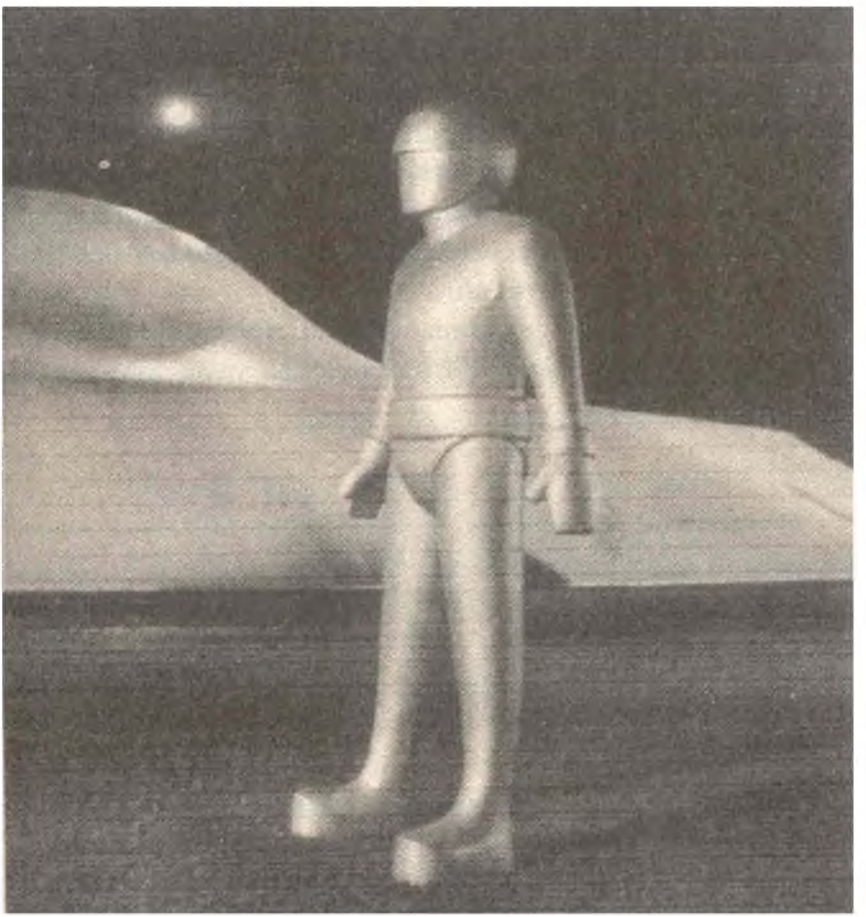
- Kesme biçme filmi: Korku filmlerinin bir çeşidi olan kesme biçme filmlerinde, sıklıkla insanların kesilip biçilmesine dayanan görünçlükler yer alır; parçalanmış, kana bulanmış cesetler birbirini izler.

XVI. BİLİMKURGU FİLMİ TÜRÜ

Bilimkurgu Filminin Anlamı

Bilimkurgu filminin İngilizce'deki adı 'science-fiction'dır; yani 'bilim' ile 'kurgu' sözcüklerinin birleşmesiyle kurulmuştur. Nitekim bilimkurgu filmi bir yandan bilime dayanır, bir yandan yapıntıya, yaratma gücünün ürününe büyük önem verir. Bilimkurgu filmi dendiğinde de, bilimin bugünkü verilerine dayanılarak insanların ilerideki yıllarda gerçekleştirebileceklerini; bu gelişmelerin insan toplulukları üzerinde yol açabileceği etkileri düşlemek, kestirmek, önceden bilmek yoluyla çevrilmiş film anlaşılır. Yani bundan on, yirmi, elli, yüzyıl sonra, bilimin ve uygulayımbilimin gelişmesiyle gerçekleştirilebilecek şeyleri bugünden kes-

tırmek (nitekim bilimkurgu filminin bir adı da önceleme filmi/film d'anticipation'dur, yani ileride olanları önceden kestirebilmeyi anlatır), bilimkurgu filminin konusudur. Bundan da anlaşılabileceği gibi, bilimkurgu filmleri zamanla sınırlıdır ve bir



R. 41. Barışçı Bir Bilimkurgu Filmi. *The Day the Earth Stood Still/Uçan Dairenin Esrarı*, bu türden birçok filmin aksine, hem de McCarthy'cilik rüzgârlarının esmeye başladığı bir sırada dünyaya bir barış ve ültimatom iletisi taşır. Dünyadaki nükleer denemelerin gezegenlerini tehdit ettiğini bildiren elçi dünyadan ayrılmadan önce Amerikalılara şöyle seslenir: "Size barışçı bir çağrıda bulunmak için geldim, ama beni anlamadınız. Dönerken şunu söylemekle yetineceğim: Yeni nükleer denemelerinizle evrenimizi tehlikeye atarsanız, evrenin geri kalanını kurtarmak için dünyayı yok etmekten kaçınmayız." (Robert Wise, 1951, ABD. Resimde barış elçisinin korunması olan robot görülüyor)

süre sonra artık bilimkurgu olmaktan çıkar. Nitekim bundan yıllarca öncesine dek insanların uzayda dolaşmaları bir bilimkurgu konusuydu, bugün değildir; ayda gezinmeleri bir bilimkurguydu, bugün değildir. Bugün insanların Merih'te dolaşmaları bir bilimkurgu konusudur, ama belki yakın bir gelecekte bu da bilimkurgu konusu olmaktan çıkacaktır.

Bilimkurgu filmlerinin günümüzdeki konuları arasında uzay, uzay gemileri, uzay istasyonları, uzayda gezi ve yaşam; öbür gezegenler, bu gezegenlerdeki yaşam; bu gezegenlerin insanları, yaratıkları; bunların dünyamızı ziyaretleri ya da dünyamıza saldırıları; gezegenlerarası savaş; zaman içinde gezi; uygulayımın, uygulayımbilimin gerçekleştireceklerinin insan toplulukları üzerinde yaratabileceği etkiler vb yer alır.

Bilimkurgu filmlerinde bezem, donatım, makyaj ve sinema hileleri ön sıraya geçer. Genellikle düz anlatıma; yavaş, ama yer yer hızlı kurguya rastlanır.

XVII. DÜŞLEMSEL FİLM TÜRÜ

Düşlemsel Sinemanın Özellikleri

Düşlemsel (fantastik) film türü, düşgücüne dayanan, düşgücünün alabildiğine özgürce kullanılmasından kaynaklanan, doğadışını, doğaüstünü, olanaksızı yansıtan bir türdür. Sinemanın olağanüstü olanakları düşlemsel film için en elverişli çalışma alanını yaratmış; bilgisayarın, *oylumlamanın, *bilgisayarlı çizinin, *bilgisayarla üretilmiş görüntünün, *bilgisayar canlandırmasının, *üçboyutlu bilgisayarlı çizinin, *üçboyutlu bilgisayar canlandırmasının gelişmesi bu olanakların sınırını daha da genişletmiştir. *Sanal gerçek, sinemada ve videoda, özellikle video oyunlarında düşlemsel çalışmalara yeni alanlar açmıştır.

Bu tür altındaki kimi sınıflandırmalarda bilimkurgu, korku sineması gibi türlere de yer verilirse de bunları yukarıda olduğu gibi ayrı bir tür olarak ele almak yerinde olur. Bu türler ile düşlemsel sinema türünde de başka dünyalar, gezegenler, robotlar, mumyalar vb ortak olarak ele alınırsa da düşlemsel sinemanın konuları masallara, düşsel dünyalara, kurt adamlara, zombilere (yaşayan ölüler), yaratıklara, canavarlara, insansı robotlara (androids), yarı insan yarı robotlara (cyborgs), görünmeyen adamlara, vampirlere, büyücülüklere ve benzerlerine dek uzanır; üstelik bunlar bilimsel yandan çok düşlemin ağır bastığı yapıtlardır.

Düşlemsel film türünde film hileleri, bilgisayar canlandırması, *bilgisayar destekli devinim, *sayısallaştırma, *dönüştürme, bilgisayarla üretilmiş görüntü, sanal gerçek sinemacının sıkça yararlandığı yöntemlerdir.

Bilgisayar Çağında Düşlemsel Sinema

Öte yandan sayısal sinemanın, bilgisayarlı sinemanın büyük bir hızla geliştiği 20. yüzyılın son, 21. yüzyılın ilk yıllarında hızla çoğalan düşlemsel film, bilimkurgu ve korku filmleri türlerini topluca ele alırsak, tıpkı sesli sinemanın ilk yıllarında sesin; daha sonra geniş görüntülüğün (perdenin) ilk yıllarında geniş görüntülüğün kullanılışında olduğu gibi, sanattan çok izleyiciyi şaşırtan, hatta aptallaştıran bir gösteri anlayışının ağır bastığı, hatta bunun bir sirk gösterisine, havai fişek gösterisine dönüştüğü hemen göze çarpmaktadır. Bu, daha filmin tanıtma yazılarında kendini belli etmektedir. Olağan bir filmde uygulaman olarak çalışan elli kadar personele; özel alıcılar, sayısal görsel ve ses etkileri, sanal yaratıklar, minyatürler vb ile uğraşan iki yüze yakın uygulaman (teknisyen) katılmaktadır. Yine sayısal sinemanın, bilgisayarlı sinemanın daha çapraşık çalışmalarında uzmanlaşmış özel kuruluşların katkısı da cabası.

Bu büyük çabaya, büyük yatırıma karşılık, ortaya çıkan yapıtların büyük bir çoğunluğu çocuklar için hazırlanıp o düzeyi tutturan, ama aynı zamanda yetişkinleri, büyükleri de erekleyen oyalayıcı, kimileyin de tehlikeli ürünlerdir. Bu filmlerin çoğunda

doğaüstü ve doğadışı güçleri, boş inançları, gizemli konulardaki gizemsel olayları, gizemsel güçleri yansıtma örtüsü altında, propaganda, yönlendirme, hatta beyin yıkama da yer alabilmektedir. Kuşkusuz bunda, önsözde de belirttiğimiz gibi, bu filmlerin artçağcılığın (post-modernizmin) ağır bastığı, yuvarsallaşmanın (küreselleşmenin), dünya egemenliğini ele geçirme çabalarının yoğunlaştığı, petrol ve su kaynaklarını paylaşma isteğinin kızıştığı, Afganistan'a, Irak'a ve başka ülkelere, kan, gözyaşı ve ölümle "demokrasi ithal edildiği" bir dönemden geçmekte oluşumuzun da önemli bir etkisi vardır. Çünkü sinema, ne yazık ki, özellikle böyle dönemlerde bütün bunların bir aracı da olabilmektedir.

XVIII. SOYUT, SALT, DENEYSEL, ÖNCÜ FİLM TÜRÜ

Soyut Film

Bu tür film soyut biçimlerin belirli bir anlayışla birbiri ardından sıralanması; bu soyut biçimlerdeki çizgilerin ve renklerin gerek görüntüdeki devinimle, gerek görüntüler arasında kurgudan doğan devinimle belli bir uyum oluşturmasına dayanır. Genellikle bu görüntüler müzikle de desteklenir.

Soyut film, yoğrumsal (plastik) sanatlardaki, en çok da resimdeki soyut akımların sinemanın geniş olanaklarından, özellikle de devinimden yararlanarak izleyicinin duyularını etkilemeyi erekler (amaçlar). Bundan dolayı soyut film, ancak kendi de ressam olan bir sinemacının ya da ressamla sıkı bir işbirliği yapan sinemacının elinden çıkabilir. Soyut filmlerin belirli bir izleği yok-

tur, dramatik yapı söz konusu değildir. Çerçeveleme, kurgu, ses ve renk dışındaki sinema öğeleri önem taşımaz. Soyut filmcinin en büyük çabası, kurgunun bütün olanaklarından yararlanarak, yalnız görsel değerler taşıyan arı bir sinema yapıtı yaratmaktır.

Salt Film

Sinemacı, bu tür filmlerde dışımızdaki dünyanın gerçek varlıklarından, görünümlerinden, görüntülerinden yola çıkar. Ancak bunları, öykülü filmlerdeki gibi, mantıklı bir sıra içinde, bir öykü anlatmak ereğiyle değil, görüntüler arasındaki tartımlı, dizemli ilişkinin yol açacağı zengin çağrışımlar uyandırmak ereğiyle kullanır. Bu tür filmlerde alıcı değişik görüş açılarına yerleştirilerek devinimsiz ya da devinimli çalıştırılır; bol bol optik kaydırmaya başvurulur; *açındırma ya da *basımda sıra dışı değişik işlemlerden geçirilir; ses için seslendirmenin tüm olanakları kullanılır, değişik denemeler gerçekleştirilir. Soyut filmde önem kazanan bütün öğeler salt film için de önemlidir. Salt filmcinin çabası da, soyut filmci gibi, görsel değerler taşıyan arı bir sinema ürünü ortaya koymaktır.

Arı bir sinema ürünü yaratmaya yönelen soyut ve salt film türü daha geniş bir yaklaşımla ele alındığında, deneysel ve öncü film çeşitlerini de bu kapsamda ele almak yerinde olur.

Deneysel Film

Sinemada alışılmışın dışında yenilikler deneyen tüm filmler bu başlık altında yer alır. Sinemacının yeni görüşleri, kavramları, anlatımları, biçimleri yarattığı, yeni uygulayımbilimleri (teknolojileri) yaşama geçirdiği örnekler ya da bu alanlardaki eski denemeleri genişlettiği, yenilediği filmler bu çeşittendir.

Öncü Film

Öncü film kavram olarak temelde deneysel filmle aynıdır. Ancak ondan değişik olan yönü, deneysel filmlerin özelliklerini taşıyan, 1920'lere doğru ilk kez Fransa'da başlayıp kısa zamanda

çeşitli ülkelerde de uç veren geniş ve yoğun bir sinema akımı olarak ortaya çıkmasıdır. Öncü film, yazında ve yoğrumsal (plastik) sanatlarda ortaya çıkan gerçeküstücülük, gelecekçilik, küpçülük, dadacılık akımlarının sinemaya yansımasıyla oluşan sinema ürünlerini kapsar. Yazarlar, ozanlar, ressamlar kendi alanlarındaki tasarılarını sinemanın olanaklarıyla bu akım içinde gerçekleştirdiler. Bu akım, sinemanın çok varsıl bir deneme alanı olduğunu ortaya koydu; sinemaya şiir yönünden varsıllık kattı; görüntü yoğrumsallığının (plastiğinin), tartımın, dizemin daha iyi değerlendirilmesini sağladı. Sonraki yıllarda bunlara ses ve müzik alanındaki denemeler de katıldı.

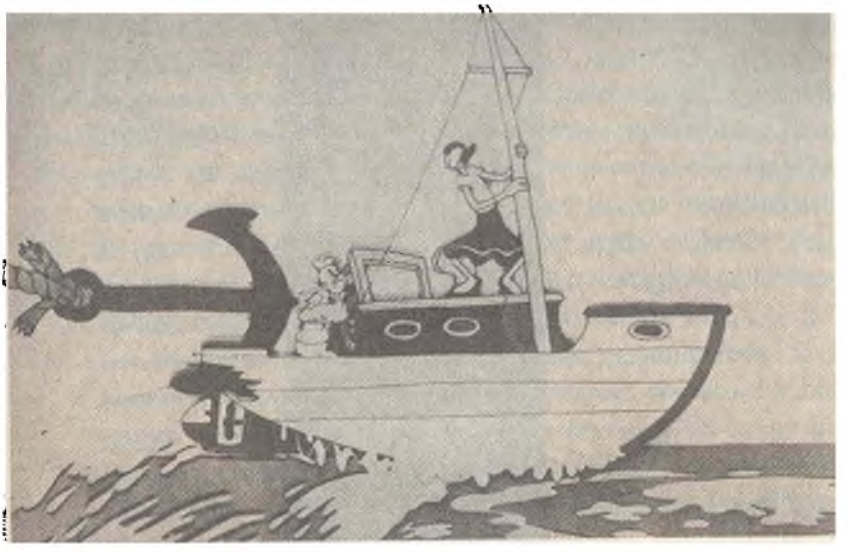
XIX. CANLANDIRMA TÜRÜ

Canlandırmanın Anlamı

Canlandırma türü, şimdiye dek gözden geçirdiğimiz türlerden, kullandığı uygulayım yönünden ayrılır. Yoksa canlandırma türü içinde, yukarıda gördüğümüz bütün türlerde film çevirmek, bu türlerin işlediği bütün konuları canlandırma türünde de işlemek eldedir. Örneğin Jaroslav Haşek'in *Dobrý voják Švejk/Aslan Asker Şveyk*'i, olağan öykülü film çerçevesinde gerçekleştirilebileceği gibi, canlandırma türünün canlıresim, kukla filmi, gölge filmi çeşitlerinde de gerçekleştirilebilir. Canlandırma türünde kovboy filmi, bilimkurgu filmi, güldürü filmi, korku filmi... gerçekleştirilebilir. Bununla birlikte uygulayımının çok ayrı ve çeşitli olması yönünden canlandırmayı ayrı bir tür çerçevesinde ele almak zorunludur.

Sinemanın temeli, kitabımızın başında gördüğümüz gibi, devinimin önce çözümlenmesine, sonra da bireşimine dayanıyordu. Canlandırma sineması dışında, bu çözümleme, alıcının olağan çalışmasıyla elde edilir; yani çözümlemeyi alıcı yapar. Oysa canlandırma sinemasında devinimin çözümlemesini sinemacı önce alıcının dışında ve elle gerçekleştirmek zorundadır. Sinemacı, bunun için devinimin düzenli aralıklarla bölünmüş parçalarını çizer (alıcı olağan çalışmasında devinimi saniyede 24 parçaya ayırdığına göre, canlandırma sinemasında da devinimin bir saniyesi için 24 parçaya ayrılmış resmi çizilir), sonra bu tek tek resimler özel bir alıcıyla (buna canlıresim alıcısı denir) tıpkı fotoğraf aygıtının yaptığı gibi tek tek film üzerine aktarılır. Böyle bir film, olağan bir göstericiyle görüntülüğe yansıtıldığında, cansız, duruk resimler tıpkı olağan filmler gibi bize devinimi verir. Canlandırma sinemasının bütün değişik çeşitleri, uygulayımları temelde hep bu parçalarına ayrılmış devinimin tek tek resmini almaya dayanır. Canlandırma türünde yer alan başlıca film çeşitleri şunlardır:

- Canlıresim: Çizgi film diye de adlandırılan canlıresim, canlandırma sinemasının en önemli çeşididir. Devinimin parçalara bölünüp bu parçaların her birinin elle tek tek resimlerinin çizilmesine, boyanmasına, bu resimlerin canlıresim alıcısıyla yine tek tek film üzerine saptanmasına dayanır. Bir canlıresim hazırlanırken önce bunun oyunluğunun (senaryosunun) baştan sona resimlenmesi olan resimli taslak hazırlanır. Sonra bu resimli taslağa göre ses kuşağı saptanır. Bunu, çekimlerdeki devinimler ile ses kuşağının eşlenmesi izler. Çekimlerdeki kişilerin ve nesnelerin devinimlerindeki ana durumlar, bunların başlama ve bitişleri bir çizelgede belirtilir. Aynı çizelgede, önemli seslerin başlama ve bitiş noktaları da yer alır. *Canlandırıcılar bu ana durumları veren ana resimleri çizerler. Canlandırıcı yardımcıları da ana durumlar arasında yer alan ara resimleri ve görünçlüğün (sahnenin) *dipliğini oluşturacak resimleri de tek tek *saydam yapraklara çizerler. Bunların renklendirilmeleri de yaprakların arka yüzünden gerçekleştirilir. Bütün bunlar bittikten



R. 42 Canlı Resim. 1933'te Max ve Dave Fleischer tarafından yaratılan Temel Reis (Popeye) ile nişanlısı Safinaz'ın (Olive) serüvenleri TV görüntülüklerinde hâlâ sürüp gidiyor (ABD).

sonra, devinimin saniyede 24 resme bölünmüş parçalarını gösteren her saydam yaprak,*canlandırma masasındaki *canlıresim alıcısıyla yine tek tek film üzerine aktarılır.

- Çizem (şema) filmi: Aynı uygulayımın çizemlere uygulanmasıyla sağlanır. Çizem filmleri genellikle bilimsel, uygulayımsal, öğretici filmlerde kullanılır; kimi zaman öykülü filmlerin gereken yerleri için de çizem filmi hazırlanır.
- Kukla filmi: Elle çizilen resimlerin yerine kuklaları geçirerek gerçekleştirilen film çeşididir. Kuklalar, yine devinimin parçalarını gösterecek biçimde, bir öncekinden hafifçe değişik duruma sokularak alıcıyla her seferinde tek resim alınması yoluyla kullanılır.
- Gölge filmi: Canlıresim ile kukla filmini birleştiren bir film çeşididir. Çeşitli varlıkların gölgelerinin saydam bir görüntülük üzerine düşürülerek tek tek resimlerinin alınmasına dayanır.
- Alıcısız film: Alıcısız filmde alıcı ortadan çekilir, sinemacı, saydam yapraklar yerine resimleri doğrudan doğruya film



R. 43. Alıcısız Film. Norman McLaren'in doğrudan doğruya boş film üzerine elle çizdiği resimlerden oluşan filmlerden biri (N. McLaren, *Blinkity-Blank*, 1954, Kanada).

üzerine çizer. Dolayısıyla alıcısız filmde filmlerin işlemelikte işlenmesine de gerek kalmaz.

- Bilgisayar canlandırması: Bilgisayarların yaygınlaşmasıyla 1980'lerin başlarında uygulamaya geçen canlandırma filmi çeşidi. Bu çeşit canlandırma, canlandırma masasında geleneksel yöntemlerle değil, bilgisayar yardımıyla gerçekleştirilir; genellikle sinema ve televizyon bir arada kullanılır. Başlangıçta ancak çok güçlü bilgisayarların desteğiyle gerçekleştirilmiş, sonraları bilgisayarın hızlı ilerlemesine uygun olarak her yıl biraz daha gelişmiştir. Bilgisayar canlandırması, kullanılan izlenceye göre değişir. En kullanışlı yöntem, bir bilgisayar canlandırma izlencesine göre herhangi bir konunun başlangıç noktası ile sonuç noktası olarak iki uç durumun yaratılması, aradaki gelişimin izlence yardımıyla kendiliğinden gerçekleştirilmesidir. Bir başka yöntem, canlandırılacak kişilerin, varlıkların, nesnelerin modellerini yaratmak; bunların uzamdaki yerlerini sayılarla belirtmek; sonra da devinimleri sırasında izleyecekleri yolu belirlemektir. Daha sonra bununla ilgili bilgisayar izlencesi, bu yola göre herhangi bir modelin her resim içindeki yerini ayrı ayrı hesaplar. Modeller her resim için izlencenin bu hesaplarına göre ve içinde bulunacakları ortamın ışık koşullarına uygun olarak kendiliğinden çizilir ve boyanır. Bu yolla bilgisayar görüntülüğünde ortaya çıkan görüntüleri oluşturan tek tek noktaların yönlendirdiği laser ışınının, negatif filmin buna uygun düşen her çerçevesini taramasıyla film üzerine aktarılır.

Bilgisayar canlandırması, geleneksel canlandırmaya göre büyük bir kolaylık sağlar. Ortak devinimler genellikle bir kez işlenir ve tek bir bilgi biçimine sokulur. Bunlar gerektiğinde kullanılır ve araya başka bilgiler de yerleştirilebilir. Öte yandan bilgisayarlar fotoğraf, film, canlandırma filmi, çizi vb kaynaklardan sağlanan gereçleri sayısallaştırıp bellekleyebilir. Bilgisayar bunları da yeniden işleyip çeşitli biçimlere sokabilir, kurgulayabilir.

Bilgisayar canlandırması ayrıca olağan filmlerdeki çeşitli film hilelerinin eskisine göre çok daha inandırıcı, ayırdına varılmaz olarak gerçekleştirilmesinde de kullanılmaktadır.

Canlandırma türünde sarkaçlı film, iğneli yüzey... gibi daha başka uygulayımlara dayanan film çeşitleri de vardır. Bütün bunlardan anlaşılacağı üzere, bir canlıresmi, hele uzun bir canlıresmi gerçekleştirmek, çok zaman ve çok emek isteyen bir çalışmadır. Canlandırma türü, sinemacıda her şeyden önce büyük bir sabır, büyük bir resim duygusu, yoğrumsal duygu, dizem duygusu ister. Rengin, müziğin, görüntü ve sesin büyük bir incelik ve beğeniyle kullanılmasını gerektirdiği denli, gelişmiş bir uygulayım bilgisini de gerektirir. Bundan dolayı bilinen filmlerdekinde yer alan çalışma takımlarından apayrı bir takım çalışmasına dayanır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BİR FİLM NASIL İNCELENİR?

A. Bir Filmi İncelemenin Yolu Yöntemi

Sinema sanatı üzerindeki kitapların ereği (amacı), her şeyden önce, sinema izleyicilerini izledikleri filmler karşısında etkin duruma geçirmek, onları kötü filmlerin zararlarından koruyabilmek denli iyi filmlerden zevk alabilmelerini de sağlamaktır. Bu da her şeyden önce her filmin bilinçli bir tutumla incelenmesini, çözümlenmesini gerektirir. Sinema sanatı üzerindeki kitaplar da bu çözümlemede yardımcı olacak temel bilgileri sağlamaya çalışır. Elinizdeki bu kitabın düzeni de, genellikle, bu çözümlemede kullanılabilecek bir çizeme uygun olarak hazırlanmıştır. Kitabın ilk bölümü görüntüyü oluşturan öğelerin çözümlemesini yapmaktadır. Bundan dolayı herhangi bir filmin

çözümlenmesinde en başta ele alınması gereken görüntü öğelerinin özelliklerinin ne olduğu, bu özelliklerin nasıl kullanıldığı, bu ilk bölümden izlenebilir. İkinci bölümdeki sinema türleri, izlediğimiz herhangi bir filmin hangi tür içine yerleştirilebileceğini, bu türle ilgili olarak filmde nelerin olması gerekeceğini, nelerin bulunup nelerin bulunmadığını, filmin bu türe nasıl bir katkıda bulunduğunu aydınlatmaya yarar.

Bir filmi incelemek için bu gibi bilgilerin yanı sıra bazı araçlar da gereklidir. Doğallıkla her şeyden önce, incelenecek filmi elde bulundurabilmek gerekir. Ne var ki, 1970'li yılların ikinci yarısında *kutucuklu video aygıtları çıkıncaya bunu sağlamak hemen hemen olanaksızdı. O zamanlar, filmin bir eşlemi (kopya) eldeyse, en ülküsel araç bakımlıktı. Ama bakımlık da ancak film işliklerinde bulunan bir araçtı. Bakımlık, görüntüleri ve sesi çok yakından, üzerinde çekim çekim, resim resim durarak incelemeyi, gerekirse geriye dönmeyi, yeniden izlemeyi sağlayan bir aygıttır. Ama bugünkü koşullarda bu aygıt ancak büyük bir talih eseri bulunabilir. Filmin bir eşlemi eldeyse ve boyuna uygun gösterici varsa, bakımlıktakine benzer bir çalışma görüntülükte de yapılabiliyordu. Kutucuklu video aygıtlarının çıkışı ve hızla gelişip yayılması özel kişilerin de filmleri hemen hemen bir kitap gibi edinebilmelerine olanak sağladı. (Bu konuda kitabımızın başındaki Giriş Bölümü'nün sonunda verilen bilgilere bakınız).

Bir başka çalışma aracı, incelenecek filmin çevirim oyunluğudur. Fakat çevirim oyunluğu da (senaryosu) kolaylıkla bulunan bir araç değildir. Yine de birçok önemli filmin çevirim oyunlukları ya da oyunlukları (senaryoları) yayımlanmış bulunmaktadır. Bir film ile bunun çevirim oyunluğu eldeyse bu fırsatı değerlendirmek kadar yararlı bir çalışma düşünülemez. Böyle bir çalışma, gerek kitaplardan edinilmiş kuramsal bilgileri, gerekse eskiden izlenilmiş, yüzlerce filmden edinilmiş az ya da çok bilinçli deneyimleri uygulamalı olarak denetlemek ve değerlendirmek olanağını sağlar. Bununla birlikte izleyici bu araçlardan yoksun olduğunda bile, sinemalarda gösterilen önemli filmlerde buna yakın çalışmaları gerçekleştirebilir.

B. Film İncelemesi İçin Bir Çizem

Aşağıda bir film incelenirken göz önünde bulundurulması gereken yol ve yöntemi gösteren, bir çeşit 'yol haritası' olabilecek bir çizem (şema) verilmiştir. Bu inceleme çizemi (şeması), böyle bir çalışmaya girişecek olan kimseyi ürkütmemelidir. Her film böylesine geniş bir çizemi gerektirmez; bunların hepsinin bir filmde aranmasını zorunlu kılmaz. Önemli olan, bir filmle karşılaşıldığında onu öğelerine ayırabilmek ve her öğeyi çözümleyerek değerlendirme alışkanlığını edinmektir. Bu çalışma ne denli sık yapılırsa, bu çözümleme ve değerlendirme artık her film izlenirken, kendiliğinden içgüdüsel biçimde gerçekleştirilmeye başlanır. Şimdi çizemimizi görelim:

I. YARDIMCI BİLGİLER

A) Filmin Kimliği

1. Filmin adı
2. Ülke
3. Yönetmen
4. Çevriliş tarihi
5. İşlik
6. İlk gösterim (yeri, tarihi)
7. Uzunluk
8. Çağ
9. Çevre
10. Tür
11. Kazandığı ödüller
12. Renk işlemi
13. Çerçeve oranı

B) Tanıtma Yazıları

14. Yapımevi
15. Dağıtımevi
16. Çevirim takımı:
    a - Yapımcı
    b - Yapım yönetmeni

c - Yönetmen
ç - Yönetmen yardımcısı
d - Yazman
e - Oyunluk (senaryo) yazarı
f - Uyarlamacı
g - Söyleşme yazarı
ğ - Çevirim oyunluğu (senaryosu) yazarı
h - Kaynak yapıt
ı - Görüntü yönetmeni
i - Alıcı yönetmeni
j - Baş ışıkçı
k - Ses yönetmeni
l - Ses yönetmen yardımcısı
m - Müzik
n - Orkestra
o - Bezemci
ö - Sanat yönetmeni
p - Yapım görevlisi
r - Donatımcı
s - Giysici
ş - Makyajcı
ı - Kurgucu

17. Oynayanlar

C) Bütünleyici Bilgiler

18. Yönetmen
19. Yazarlar
20. Oyuncular
21. Kaynakça

Ç) Oyunluk (Senaryo)

22. Kaynak yapıt
23. Oyunluğun (senaryonun) evrimi
24. Oyunluğun özeti
25. Ayrımların özeti

II. DRAMATİK ÇÖZÜMLEME

26. Uyarlama
27. Dramatik yapı:
    a - İzlek ve işlenmesi
    b - Dramatik yapının bölünmeleri
    c - Noktalama çeşitleri
    ç - Kişiler
    d - Çevre
    e - Söyleşme
    f - Anlatış

III. SİNEMALIK ÇÖZÜMLEME

28. Görüntünün öğeleri:
    a - Çerçeveleme
    b - Görüntü düzenlemesi
    c - Görüş noktası
    ç - Alıcı açısı
    d - Çekim ölçeği
    e - Oyun/Oyuncu
    f - Bezem/Donatım/Giysi/Makyaj
    g - Aydınlatma
    ğ - Renk
    h - Devinim
    ı - Ses
    i - Kurgu
    j - Görünçlükleme/Yönetim

EK

Filmin yankıları
Tartışılacak konular

C. Çizemle İlgili Açıklamalar

Birinci bölümdeki 'Yardımcı Bilgiler', filmin incelenmesinde yararlı olabilecek bilgilerin edinilmesini sağlar. Bu bilgilerin ço-

ğu filmin kendinden elde edilebilir; ancak kimileri için dış kaynaklara başvurmak gerekir. Bunların hepsi de vazgeçilemez birer öğe değildir; ama bunlar için ne denli çok bilgi sağlanırsa o denli yararlı olur. Çünkü en önemsiz bir ayrıntı bile bir ipucu sağlayabilir. Örneğin 1. maddedeki "Filmin adı"nı ele alalım. Filmin birden çok adı varsa ya da ilk verilen ad değiştirilmişse bunların hepsini; yabancı filmse özgün adını ve film dışalımcısının taktığı adı bilmek yararlıdır. Çünkü çoğunlukla filmin adı, onu gerçekleştirenin ereğini, ele aldığı izleği (temayı) açığa vurur. Değiştirilen bir ad, filmin yaratıcısının değişen görüşünü yansıtabilir. Yabancı bir filme dışalımcının verdiği ad -bu ad özgün adla büyük bir ayrılık gösteriyorsa- filmin başka ülkelerde nasıl yorumlandığını anlatabilir.

Yine örneğin 2. maddedeki "Ülke", filmin yalnız 'uyruğunu' saptamakla kalmaz, ortakyapımların çoğaldığı bir çağdaki karışık işbirliğini çözebilecek bir ipucu getirebilir.

'Çevriliş tarihi' (bu tarih ilk çevirim gününden son çevirim gününe kadarki süreyi kapsar) bir filmin gerçekleştiriliş tarihini kesinlikle saptadığı gibi, 'ilk gösterim'le birlikte alınınca kimileyin bir filmin tamamlanması ile piyasaya sürülmesi arasında çok uzun bir dönemin geçtiğini açığa vurabilir. Bu iki tarih de büyük önem taşır: Çevriliş tarihi, filmin yönetmeninin yaşamında, sanat yaşamının hangi noktasına rastladığında, gerçekleştirdiği öbür filmleri arasındaki yerini saptamak yönünden önemlidir. İlk gösterim tarihiyse, bu sinema yapıtının kamuya açıklanması tarihi olarak, yani ülkenin sinema yaşamında etkisinin başladığı tarih yönünden önem taşır.

'Tanıtma yazıları' filmin zaten içinde yer alan bir dizelgedir; burada filme emeği geçen sanatçıların, uygulamanların adları belirtilir. Bu dizelge bizim, filmde yönetmenden başka şu ya da bu yönden etkisi olabilecek sanatçı ve uygulamanları bulup çıkarmamızı, bunların filmdeki başarı paylarını değerlendirmemizi kolaylaştırır. Örneğin bütün önemli yapıtlarında hep aynı temel çevirim takımıyla çalışan bir yönetmenin bu takımda büyük değişiklikler yaptığı vakit bunun filmde etkisinin önem kazandığı durumlar olabilir.

'Bütünleyici bilgiler' başlığındaki ilk üç madde (18–20), üzerinde ayrı ayrı durulması gereken başlıca sanatçıları göstermektedir. Filmi gerçekleştiren yönetmenin yaşamöyküsü, sinemadaki çalışmaları ve yeri, ele alınan yapıttan önceki ve sonraki filmleri üzerinde ne denli geniş bilgi edinilirse incelemede o denli yararı dokunur. Bunun gibi filmin oyunluğuna (senaryosuna) temel olan yapıtın yazarları, oyunluğun çeşitli çalışmalarına katılan yazarlar, filmin belli başlı oyuncuları için de buna benzer bilgiler derlenmelidir.

21. madde bu çalışmalarda kaynak olabilecek yayınların kısa da olsa bir kaynakçasını hazırlamak için konmuştur. Buraya film üzerinde daha önce çıkmış eleştirme, araştırma, inceleme varsa bunlarla ilgili kaynakça bilgisi de eklenir.

"Oyunluk" başlığındaki 22. maddede, film bir uyarlamaysa yararlanılan kaynak yapıtla ilgili bilgiler yer alır. Oyunluk (senaryo) bir romandan, bir oyundan, bir öyküden... uyarlanmışsa bu kaynak yapıtın nitelikleri, belli başlı özellikleri belirtilir. 23. madde, oyunluğun çevirim oyunluğu kılığına girinceye dek geçirdiği değişikliklerin gözden geçirilmesi içindir. 24. maddede oyunluğun en kısa yoldan anlatılabilecek bir özeti yapılır, 25. maddedeyse her ayrımın tek tek genişçe özetleri, en belirgin nitelikleri ortaya konur.

"Dramatik Çözümleme" başlığını taşıyan ikinci bölümün ilk maddesinde (26.) yer alan "uyarlama", film bir uyarlamaysa bu uyarlamanın nasıl yapıldığını aydınlatmak için konulmuştur: Bu uyarlama 22. maddede nitelikleri, özellikleri belirtilen asıl yapıta ne ölçüde uyuyor? Bu yapıtı harfi harfine mi izliyor, yoksa yalnız temel düşüncesini mi yansıtıyor? Ya da asıl yapıt yalnız bir çıkış noktası olarak alınıp ortaya yepyeni bir yapıt mı konuyor?

Bunu izleyen "Dramatik yapı" (27.), kitabımızın Birinci Bölümünün X. Alt bölümünde ele alınan konularla ilgilidir. Filmin içeriğini, özünü anlamakta, konuyu izlemekte, kişileri, çevreyi değerlendirmekte büyük önem taşıdığından "Dramatik Çözümleme"nin dikkatle yapılması, her biri için sorular sorulup açık karşılıklar alınması gerekir. Örneğin, izlek ve işlenmesini incelerken şu sorulara karşılık aramalıyız: Filmin ana izleği (teması) nedir? İkinci derecedeki izlekleri nelerdir? İkinci derecedeki izlekler ana izlekle ne ölçüde ilgili? Bunlar ana izleğe uygun düşüyor mu,

yoksa salt filmi 'varsıllaştırmak' ereğiyle mi katılmış? Ana izleğin gözden kaçmasına yol açıyor mu? Aynı izleği ele alan başka filmlerden ayrı bir tutum var mı? Bu izlek nasıl işlenmiş, nasıl bir konu içinde anlatılıyor? Konu, salt olguların art arda dizilmesinden mi oluşuyor, yoksa sağlam, inandırıcı, gerçek bir kuruluşa mı dayanıyor? Konu kolaylıkla izlenebiliyor mu? İlgi sürdürülebiliyor mu? Konunun anlatılışında akıcılık var mı? Film yalnız dış olaylara mı dayanıyor, yoksa özyapıların gelişmesi de yer alıyor mu? Dramatik yapının giriş, gelişme, düğümlenme, çözülme dönemleri hangi ayrımlarda, nasıl ortaya konuyor? Dramatik yapının çatışma ve durgunluk yerleri nerelerde? Filmin sonucu, daha önceki gidişe ne ölçüde uyuyor?

Kişiler için de karşılığını bulmaya çalışacağımız sorular şunlar olmalıdır: Kişilerin cinsiyeti, yaşı, görünüşü nasıl? Filmdeki kişinin dış görünüşüne mi, yaradılışına, ruhsal yapısına mı önem verilmiş? Belli başlı kişilerin ruhsal durumları gerçeğe uygun mu? Bunlar kendilerine yüklenen özyapıya ne derece uygun davranıyorlar? Ruhsal durumlarını hangi davranışlarla açığa vuruyorlar? Başlıca kişilerin toplumsal durumları nasıl çiziliyor? Bundaki gerçeklik payı nedir? Bu kişiler toplumsal durumlarını hangi davranışlarla belirtiyorlar?

Çevre için: Filmde ele alınan başlıca çevre ya da çevreler hangileri? Film bu çevreleri hangi ölçüde yansıtıyor, yüzeyden mi veriyor, yoksa derinlemesine mi? Bu veriş gerçeğe ne derecede uyuyor? Aynı çevreyi ele alan başka filmlerle karşılaştırılmasından nasıl bir sonuç çıkıyor?

Söyleşme için: Söyleşme doğal mı, 'kitabi' mi? Söyleşme belli başlı kişilere uygun düşüyor mu? Söyleşme kişi üzerinde bizi ne ölçüde bilgi sahibi kılıyor? Söyleşme, olgunun gelişmesine ne ölçüde yardımcı oluyor?

Üçüncü Bölümdeki "Sinemalık Çözümleme", yine kitabın Birinci Bölümünde ayrı ayrı incelenen görüntü öğelerinin incelenen filmde nasıl kullanıldığını araştırmaya dayanmaktadır. Bütün bu araştırma ve incelemelerden sonra, filmi değerlendirebilmek, genel bir yargıya varabilmek için gerekli bilgileri sağlamış oluruz.

EKLER

Küçük Sözlük

[Sinema sanatıyla ilgili terimlerin kitapta yeri geldikçe geniş ölçüde açıklandığı bu kitapta, uygulayım terimlerinin kullanılmasından elden geldiğince kaçınılmıştır. Sayıları az olan ve ilk geçtiklerinde (*) imiyle belirtilen bu terimler aşağıda kısaca açıklanmıştır. Bu "Küçük Sözlük"te kullanılan terimler, *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*'ne (*STVBSS*, 2000) dayanmaktadır. Okurlar, *STVBSS*'de daha ayrıntılı tanımlarını bulabilirler]

açıklık/mercek açıklığı (*aperture, lens aperture*): Alıcının önünde bulunup mercekten geçerek film üzerine düşen ışığın niceliğini düzenleyen deliğin ya da ışık düzengecinin açıklığı.

açındırma (*yıkama, developman; development*): Alıcıda kullanılan boş film üzerindeki görüntüyü görülebilir duruma sokmak için kimyasal işlemden geçirme.

ağkat (*retina*): Gözün görme noktasının yer aldığı ışığa duyarlı bölüm.

alan derinliği/odak derinliği (*depth of field, depth of focus, deep focus*): Üzerine odaklama yapılan konunun önünde ve ardındaki seçik alanın derinliği.

alıcı (*camera*): Sinema filmi çevirmekte kullanılan aygıt.

altyazı (*subtitle*): Bir film görüntüsünün altında genellikle yabancı dildeki söyleşmeyi çeviri olarak veren yazı.

arayazı (*subtitle, continuity title*): Sessiz sinema çağında söyleşmeleri vermek; konuyla, olguyla ilgili açıklamalarda bulunmak için, iki çekim arasına yerleştirilen yazı.

aşırı hızlı alıcı (*ultra-speed camera*): Saniyede aldığı resim sayısı olağanın çok üstünde olan alıcı çeşidi.

bakımlık (*viewer*): Filmin ufak bir buzlu camda izlenmesini sağlayan aygıt. Kurguda ya da filmin incelenmesinde kullanılır.

basım (*printing, copying*): Bir basım aygıtında boş filmi dolu filmin karşısına koyarak eşlemini (kopyasını) çıkarma.

bilgisayarla üretilmiş görüntü (*computer-generated image*): Bilgisayarla üretilen, işlenen, düzenlenen görüntü. Bilgisayara istenilen görüntüyü yaratabilmesi için gerekli bilgilerin yüklenmesiyle sağlanan görüntü. Bu görüntü bir kez elde edilince bunların işlenmesiyle bunun değişik açılardan görünüşü, yinelenmesi, devindirilmesi sağlanabilir. Günümüzde bu yöntemle her çeşit nesnenin, gerçeğinden ayırt edilemeyecek görüntüsü üretilebilir. Buna gerçekte var olmayan, sanal nesneler ve varlıklar da dahildir.

bilgisayar canlandırması (*computer animation*): Canlandırmanın canlandırma masasında geleneksel yöntemlerle değil bilgisayar yardımıyla gerçekleştirileni.

bilgisayar destekli devinim (*computer controlled motion*): Nesnelerin, maketlerin, robotların bilgisayar yardımıyla uzaktan komuta edilerek devindirilmesini sağlayan düzenek. Özellikle bilgisayarla gerçekleştirilen etkilerde önemli bir yer tutar.

bilgisayarlı çizi (*computer graphics*): Bilgisayarlarda bilgisayar çizi yazılımlarıyla gerçekleştirilen çizi. Genel çizi çalışmalarının yanı sıra sinemada çeşitli etkileri gerçekleştirmede de kullanılır.

bindirme (*superimposition*): Bir boş filmin çevirimde iki kez kullanılması. Bunun sonunda ayrı ayrı görüntüler birbirinin üstüne binmiş olarak aynı çerçevede yer alır.

boş film (*unexposed film, raw stock*): Henüz alıcıda kullanılmamış, duyarkatı ışıkla etkilenmemiş film.

canlandırıcı (*animator, cartoon film artist*): Bir canlıresimde ya da çizem filminde, devinimi sağlayan resimleri gerçekleştiren sanatçı.

canlandırma masası (*animation bench (board, stand)*): Canlıresimlerin gerçekleştirilmesinde tek tek resimlerin gerektiği biçimde alınmasını sağlayan, düşey bir eksen üzerinde aşağıya yukarıya devinebilen canlıresim alıcısıyla donatılmış, çeşitli devinimlerin ve işlemlerin gerçekleştirildiği masa.

canlıresim alıcısı (*animation camera, rostrum camera*): Canlıresim çeviriminde kullanılan özel yapıda alıcı. Canlandırma masasına bağlı olarak çalışan bu alıcı tek tek resim sağlayabilir; bütün noktalama işlemlerini gerçekleştirebilir; masaya düşey olan desteği üzerinde aşağıya yukarıya devinerek kaydırma yapabilir.

çepeçevre ses (*surround sound*): Bir üçboyutlu ses dizgesi. Bu dizgede tüm sinema salonunu, salonu ya da odayı çepeçevre kuşatan çok sayıda oluklar ve sesyayarlar bulunur. Ses kaynağının uzamdaki yerine ya da yer değiştirmesine koşut olarak sesyayarlardan çıkan sesler de yer değiştirir.

çevirim (*filming, shooting*): 1. Sinema filmini gerçekleştirmek üzere alıcının çalıştırılarak duyarkatın etkilenmesi. 2. Alıcının çalıştırılmasıyla ilgili işlerin tümü.

değişir odaklı mercek (*zoom lens, variable focus lens*): Odak uzunluğu belli sınırlar arasında istenildiği gibi değiştirilebilen mercek. Bu çeşit mercekler bu sınırlar arasındaki bütün odak uzaklıklarında ayrı ayrı merceklerin yapabileceği işi tek başına gerçekleştirir; ayrıca optik kaydırmayı sağlar.

değişmez odaklı mercek (*fixed focus lens*): Değişmeyen, tek odak uzunluğu bulunan mercek.

diplik (*fon; background*): 1. Oyuncuların gerisinde, son derece büyütülmüş fotoğraflardan ya da resimlerden oluşan bezem (dekor). 2. Canlıresimde saydam yaprakların en altında yer alan ve üstüne konan öbür saydam yapraklardaki resimler için bezem oluşturan saydam yaprak.

Dolby: Sesin saptanma ve okunmasında gürültü azaltıcı, sesin tıpkılığını sağlayan dizge. Dolby'nin sayısal ses saptama ve okuma için Dolby A, B, C; üçboyutlu ses için Dolby Stereo ve çepeçevre ses için Dolby Surround gibi çeşitleri de vardır.

dolu film (*exposed film*): Çevirimde kullanılıp duyarkatı ışıkla etkilenmiş, gizli görüntü taşıyan film.

dönüştürme (*metamorphosis (on film), morphing, transforming*): Sayısallaştırmadan yararlanarak bir nesneyi, bir varlığı, bütün bir görüntüyü başka bir varlığa, nesneye, görüntüye yumuşak, akıcı ve belirgin biçimde çevirme.

duyarkat (*emulsion*): Boş filmin üzerinde yer alan, ışığa karşı duyarlıklı gümüş bromür katı.

duyarlık (*sensibility, speed*): Bir duyarkatın ışıktan etkilenme yeteneği.

elektronik görüntü (*electron image*): Doğrudan elektronik aygıtlarla alman, saptanan, işlenen, yayımlanan görüntü. Kimyasal görüntü karşıtı.

eşlemeli (*in sync(h)*): Görüntü ve bununla ilgili sesin birbirine tıpatıp uygun olması.

etkiler/özel etkiler (*effects, special effects*): Bir filmde olağan çevirim yöntemleri dışında başvurulan yöntemlerle belirli bir sonucun sağlanması; doğal kaynaklardaki görüntü ve sesin değiştirilmesi ya da bunların doğal kaynakların dışında elde edilmesi. Bunlar optik, mekanik, kimyasal, elektronik yöntemlerle gerçekleştirilmiş görüntüyle ilgili ya da gürültü, doğal sesler gibi sesle ilgili değişik sonuçlar elde edilmesini sağlar.

film (*film, picture, movie*): 1. Görüntüleri ve sesi taşıyan selüloitten, saydam, bükülebilir kuşak. 2. Boş film. 3. Dolu film. 4. Sinema yapıtı.

görüntü kuşağı (*visuals, picture film*): 1. Yalnız görüntü taşıyan kuşak. 2. Sesli filmde, kuşağın sese karşı görüntü bölümünü belirten terim.

görüntülük (*perde; screen*): Göstericinin, üzerine görüntüleri yansıttığı, filmin izlenmesini sağlayan, çeşitli dokuda, beyaz, gergin yüzey.

gösterici (*projector, motion picture projector*): Sinema filmlerindeki görüntülerin devinimi olarak görüntülüğe yansımasını sağlayan aygıt.

hızlandırılmış devinim (*quick motion, fast motion*): Alıcının olağan hızın altında çalıştırılması sonucu, görüntülükte devinimin gerçektekinden hızlı görünmesi durumu.

hile/film hilesi (*trick*): Olağan çevirim yöntemleriyle gerçekleştirilmesi pahalı, güç, zaman alıcı, tehlikeli ya da olanaksız işlemlerin optik, mekanik, kimyasal ya da elektronik kimi özelliklerden yararlanılarak yapılanı. Bu yolla elde edilen olağandışı, olağanüstü sonuçlar.

ışık düzengeci (*diaphragm*): Mercekten geçip duyarkat üzerine düşen ışığın niceliğini düzenleyen düzenek.

ışıklılık (*luminance*): Bir merceğin geçirebileceği en çok ışık niceliği.

işlik (*stüdyo; studio*): Film çevirmek için gerekli bütün yapıları, kuruluşları kapsayan özel yapı.

kısa odaklı mercek (*short focus lens*): Odak uzunluğu olağandan kısa olan mercek.

kimyasal görüntü (*chemical image*): Açığa çıkması için ayrıca kimyasal işlemden geçmesi gereken sinema görüntüleri. Elektronik görüntü karşıtı.

kutucuklu video aygıtı, KVA (*Video-Cassette-Recorder, VCR*): Video aygıtının kutucukla çalışan çeşidi. Video görüntü ve seslerini video kutucuğundaki video kuşağına aktarır.

odak (*focus*): Dışbükey merceğin asal ekseni üzerinde çok uzakta bulunan bir kaynaktan bu eksene koşut olarak gelen ışınların, mercekten geçerken kırıldıktan sonra öte yandan birleştikleri nokta.

odaklama (*focusing*): Görüntüyü tam odağa düşürmek ereğiyle mercekte yapılan düzenleme. Bunun sonunda seçik görüntü sağlanır.

odak uzunluğu (*focal distance, focal length*): Merceğin optik özeği ile odağı arasındaki uzunluk.

olağan odaklı mercek (*normal lens, normal focal length lens*): Odak uzunluğu kısa ile uzun arasında yer alan mercek.

oylumlama (*modeling*): Fiziksel nesneleri betimlemede ve bu nesnelerin uzam içindeki ilişkilerinin matematiksel biçimde yansıtılmasında bilgisayardan yararlanma. Bilgisayar bu oylumların oluşturulmasında doğrular, eğriler ve öbür şekillerden yararlanır; bu şekillerin birbirleriyle ilişkilerini, yaratıldıkları ikiboyutlu ya da üçboyutlu uzamda şaşmaz biçimde kurar.

ölçün film (*standard film, standard format*): Eni 35 mm olan film.

örneksel (*analog*): 1. Verileri ya da fiziksel nicelikleri, sayısalda olduğu gibi sayılarla değil, özgün imle orantılı olarak sürekli bir fiziksel değişkene (örneğin gerilime, basınca...) göre alma, gönderme, biriktirme yöntemi; bu değişkeni sayıyla değil bir göstergeyle belirtme yöntemi. Örneksel araç, kaynağıyla benzerlik gösterir. Sayısalın tersine, örneksel imler, her eşlemle (kopyayla) ya da işlemin her yeni aşamasında biraz daha bozulur. Sinemadaki çalışmalarda araç ve gereçlerin çoğu örnekseldir. Bununla birlikte son yıllarda, sayısal ses, sayısal film ve bunları işleyen araç ve gereçlerle sayısal, sinema alanında gittikçe daha geniş ölçüde kullanılmaktadır. 2. Verinin ya da fiziksel niceliklerin sayıyla değil göstergeyle belirtilmesine değgin; sayısal karşıtı.

örneksel-sayısal çevireç (*analog-to-digital converter*): Elektronik aygıtlardaki örneksel verileri sayısal verilere çeviren aygıt. Bu işlem özellikle bilgisayarlar, sayısal ses aygıtları, sayısal videolarda, iletişim araç ve gereçlerinde büyük önem kazanır; çünkü görüntülerin ve seslerin saptanması, yayını ve işlenmesinde, başından sonuna dek örneksel verilerle çalışmaktansa, bunları önce sayısala çevirip işlemek, sonra yeniden örneksele çevirmek daha kullanışlı ve tutumlu bir yöntemdir. Ayrıca görüntülerin ve sesin bütün bu işlemler sırasında bozulmasını da büyük ölçüde önler. Bunun tersi işlem, örneksel-sayısal çevireçle yapılır.

örtü (*mask, mat(t, tte)*): Duyarkatın yalnız bir parçasının ışıktan etkilenmesini sağlamak ereğiyle kullanılan saydamsız cisim.

pankromatik boş film (*pan(chromatic) film*): Izgenin görülebilir bütün ışınlarına karşı duyarlığı olan boş film.

sanal gerçek (*virtual reality*): Bilgisayarda bilgisayar oyunlarında kullanıcıları, sinemada izleyicileri, bilgisayarın ve film hilelerinin yarattığı bir dünyanın içine sokarak onlarda gerçek bir dünyada yaşıyormuş duygusu uyandırabilen dizge. Görülebilen, dokunulabilen, ele alınabilen nesnelerin ve varlıkların yer aldığı sanısına, yanılsamasına yol açan böyle bir ortam, oylumlama, bilgisayar yazılımları ve bilgisayar arabirimiyle yaratılır.

saydam yaprak (*acetate, cel(l)*): Canlandırmada kullanılan, üzerine resimlerin çizildiği, çerçeve oranına uygun, aynı boyda, bir kenarında ölçün delikler bulunan selüloz asetat, selüloz triasetat ya da benzer yoğruk (plastik) gereçten üretilmiş yaprak.

sayısal (*digital, numeric*): Bir bilginin bilgisayarlarda olduğu gibi 1 ve 0'lar (ya da açık - kapalı, evet - hayır) kullanarak işlenmesini sağlayan yöntem.

sayısal film (*digital film*): Olağan film görüntülerinin sayısala çevrilmesiyle ya da sayısal video aracılığıyla doğrudan sayısal olarak gerçekleştirilmesiyle elde edilen film. Bu filmlerin dağıtımı sayısal video tekeri (SVT), video tıkız tekeri (VTT), tıkız teker (TT), video kuşağı gibi aracılarla ya da uyduyla sağlanır. Sinema salonlarındaki gösterimiyse sayısal film göstericilerle gerçekleştirilir. Sayısal film, olağan filme göre resim ve renk niteliği yönünden daha iyi olduğu gibi, yıpranma, solma gibi bozulmalara da uğramamaktadır.

sayısal film gösterici (*digital film projector*): Sayısal filmin gösteriminde kullanılan gösterici.

sayısal görüntü (*digital image*): Sayısal olarak ya da sayısala çevrilerek saptanmış görüntü. Görüntüyü oluşturan verilerin 0'lar ve 1'lerden oluşan bir dizi ikiliye çevrilmiş biçimi. Sayısal görüntü bu özelliğiyle sayısal veri olarak saklanabildiğinden, bilgisayarda herhangi bir veri gibi işlenebilir, değiştirilebilir, üzerinde oynanabilir. Bu da görüntünün yeniden işlenmesinde, kurgulanmasında, görüntü etkilerinin, görsel film hileleri-

nin gerçekleştirilmesinde büyük kolaylıklar sağlar. Özellikle günümüzde kurgu yazılımları yardımıyla en çapraşık kurgular daha güvenilir ve daha hızlı olarak bilgisayarlarda gerçekleştirilmektedir.

sayısallaştırma (*digitization, digitizing*): Bilgisayar uygulayımında, sürekli değişen bir girdi kaynağını, ikiliyle belirtilen bir dizi birime çevirme. Sayısallaştırma sinemada özellikle sesin ve görüntünün sayısallaştırılması bakımından büyük önem taşır. Herhangi bir filmin tek resmi milyonlarca resim öğesinden (pixel=picture element) oluşmuştur; buna kısaca *nokta* denir. Bilgisayar, görüntüdeki renk ve parlaklık düzeyinin karşılığı olan her bir noktaya bir sayı değeri verir. Bu sayılara yeni bir değer verilerek bir görüntünün rengi ve biçimi değiştirilebilir. Görüntünün daha ileri ölçüde değiştirilmesi ise dönüştürmeyle sağlanır. Sayısallaştırma yöntemiyle ayrıca var olmayan varlıklar, nesneler, sanal görüntüler de yaratılabilir ya da değişik dönemlerde yaşamış ve hiçbir zaman bir araya gelmemiş kişiler aynı çerçeve içinde bir araya getirilebilir. Sayısallaştırmanın sinemadaki önemli bir uygulama alanı da, bezemlerin (dekorların), maketlerin, kalabalık insan topluluklarının bir arada, doğal biçimde kaynaştırılarak verilebildiği film hileleri görünçlüklerindedir.

sayısal-örneksel çevireç (*digital-to-analog converter*): Elektronik aygıtlardaki sayısal verileri örneksel verilere çeviren aygıt. Bunun tersi işlem, örneksel-sayısal çevireçle yapılır.

sayısal saptama (*digital recording*): Ses ya da görüntü imlerinin, özellikle de sesin sayısal olarak saptanması. Örneksel ses saptamasıyla alınan sesin okunuşu sırasında, saptama gereci ve aygıtından kaynaklanan bir bozulma kaçınılmazdır. Sayısal saptamadaysa, değişken ses imleri bir dizi ikiliye çevrilerek alındığından bu bozulma ya tümüyle ortadan kalkar ya da ayrımsanamayacak duruma getirilir.

sayısal ses (*digital sound*): Sayısal olarak ya da sayısala çevrilerek saptanmış ses. Değişken ses imlerinin 0'lar ve 1'lerden oluşan bir dizi ikiliye çevrilmiş biçimi. Bu özelliği dolayısıyla sayısal veri olarak saklanabilir, işlenebilir, üzerinde oynanabilir. Bu

da sesin yeniden işlenmesinde, niteliğinin yükseltilmesinde, ses etkilerinin gerçekleştirilmesinde, kurgulanmasında büyük kolaylıklar sağlar. Sese sağlanan bu olanakların hepsi müzikte de sağlanabilir.

sayısal ses işleme aygıtı (*digital audio workstation, DAW*): Çeşitli ses kaynaklarından gelen sesleri birleştirip işlemede, mıknatıslı ses kuşağının yerine sayısal sesi kullanan elektronik aygıt.

sayısal video tekerçalar/sürücü, SVTÇ/S (*digital video disk player/driver, DVD player/driver*): Sayısal video tekerin okunmasını sağlayan özel yapıda STV-çalar ya da bilgisayara bağlanmış ya da yerleştirilmiş sürücü. Bilgisayar sürücüleriyle kullanıldıklarında, sayısal video tekerler, video kuşaklarından çok daha üstündür. Çünkü görüntü ve ses niteliği yüksektir: kuşak gibi yıpranmaz. Bilgisayar çeşitli yazılımlar yardımıyla, görüntü ve sesleri büyük bir esneklikle işleme olanağı taşır. Doğrudan erişim yardımıyla, vakit alıcı ileriye ve geriye sarmalar ortadan kalkar. Televizyondan video kuşağına saptanan yayınlardaki tanıtılar kesip atılabilir.

sayısal video tekeri, SVT (*digital video disk, digital versatile disk, DVD*): Sayısal videonun saptanmasında ve dağıtımında yüksek görüntü ve ses niteliğiyle ortaya çıkan, çok yüksek yoğunluklu araç. Bir SVT görünüşte bir tıkız teker kadardır, ancak onun on beş katı veri taşır (8,5 GB) ve bunu yirmi katı hızla bilgisayara aktarır. STV'ye, üstün nitelikte dokuz saatlik görüntü ve ses saptanabilir; dolayısıyla uzun bir filmin tümü, beş altı dilde altyazı, sözlendirme, filmle ilgili çeşitli açıklamalar yerleştirilebilir; tekerçalar ya da sürücü yardımıyla kendi başına, televizyon almacında ya da bilgisayarda izlenebilir. SVT'lerin bir kez yazılabilen, birçok kez yazılabilen, tek katmanlı ve tek katmanlının kapasitesini iki katına çıkarabilen çift katmanlı çeşitleri bulunmaktadır.

seçik (*sharp*): Bulanıklıktan uzak, rahatça seçilecek görüntünün niteliği.

seçiklik (*sharpness, definition*): Seçik olma durumu.

ses kuşağı (*sound reel, sound track*): Üzerinde bir ya da birkaç ses yolu bulunan kuşak.

sestoplar (*mikrofon; microphone*): Ses dalgalarının erkesini mekanik erkeye, sonra da elektrik erkesine çeviren değiştirgeç. Bu elektrik erkesi de yeniden sese çevrilebilir.

ses yolu (sound track): Filmin kenarında ses titreşimlerinin görüntüsünü taşıyan daracık yol.

sözlendirme (dublaj; dubbing): Yabancı bir dildeki söyleşmelerin, filmin gösterildiği ülkede konuşulan dildeki söyleşmeler olarak hazırlanması.

sürücü. *bak.* sayısal video tekerçalar/sürücü

tersine devinim (*reverse action, reverse motion*): Alıcının geriye döndürülmesi ya da baş aşağı çalıştırılması sonucu, doğadaki devinimin görüntüye ters yönde çıkması durumu.

tıkız teker, TT (*compact disk, CD*): Üzerine sayısal yöntemle veri saptanabilen optik teker. TT'ler 12,07 cm çapında 1,3 mm kalınlığında, polikarbondan bir tekerdir. Bunun bir yüzünde ufacık sarmal oyuklar, bunların arasında düzlek denilen aralıklar vardır. Oyuklar, laser yardımıyla yakılan ve veri işlenen bölümlerdir. Veri taşıyan yüz yansımayı artırmak için altın ya da alüminyum katla, bunun üzeri de koruyucu cilalı katla kaplanmıştır. Bilgiler laserle yazıldığı gibi, okunuşu da laserledir. Bu ufak tekerler yaklaşık 650 MB bilgi taşırlar. Böylelikle bir saati aşan yüksek nitelikli müzik ya da olağan uzunlukta bir film sığabilir. TT'ler, geniş bir ailenin genel adıdır ve birçok çeşidi vardır. Bunların arasında yazılabilir, bir kez yazılabilir, birçok kez yazılabilir tekerler yer alır. Günümüzde sayısal video tekeri (SVT) ile birlikte en çok kullanılan tekerdir.

uzun odaklı mercek (*long focus lens*): Odak uzunluğu olağanın üstünde bulunan mercek.

üçayak (*tripod, camera stand*): Alıcı çalıştırılırken durukluğunu sağlamak için kullanılan üç ayaklı dayanak.

üçayak başlığı, başlık (*head, tripod head*): Üçayak ile alıcı arasında yer alan ve alıcının çeşitli yönlere devindirilmesini sağlayan tabla.

üçboyutlu bilgisayarlı çizi (*3-D computer graphics*): İkiboyutlu bir yüzey üzerinde bir ya da daha çok nesneyi üçboyutlu olarak verebilen çizi. Üçüncü boyut olan derinlik, görünge kural-

larına uyularak, gölgelendirmeler, rengin değişken kullanımıyla sağlanır.

üçboyutlu bilgisayar canlandırması (*3-D computer animation*): Canlandırmanın, canlandırma filmlerinin, üçboyutlu bilgisayar çizisi uygulayım ve yazılımları yardımıyla gerçekleştirileni.

üstünyapım (*superproduction*): Gideri çok yüksek olan film.

video kuşağı/mıknatıslı görüntü kuşağı (*videotape*): Video kutucuğunda bulunan ve üzerine görüntü ile ses saptanan kuşak. Üzerine demir oksit ya da krom dioksit tozundan kat çekilmiş polivinil klorit ya da polyester tabanlı kuşaktır. Video kuşakları günümüzde yerlerini tıkız tekerlere, video tıkız tekerlerine, en çok da sayısal video tekerlerine bırakmaktadır.

video kutucuğu, VK (*video cassette, VC*): Kutucuklu video aygıtında kullanılan ve içinde video kuşağı bulunan ufak kutu. Bu kutucuk temelde ses kutucuğu yapısındadır ve onun gibi kullanılır.

video tıkız tekeri, VTT (*Video compact disk, VCD*): Sayısal video tekerinden önce, üzerlerine önceden ses ve görüntü saptanarak piyasaya sürülen teker.

yavaşlatılmış devinim (*slow motion*): Alıcının olağan hızın üstünde çalıştırılması sonucu, görüntülükte devinimin gerçekte-kinden yavaş görünmesi durumu.

yeniden seslendirme (*rerecording, doubling, dubbing*): 1. Bir ya da daha çok kuşaktaki sesi başka bir kuşağa aktarma. 2. Bir ya da daha çok kuşaktaki seslerden yararlanılarak yeniden yapılan seslendirme. 3. Bir filmin birçok ses kuşağının (söz, müzik, gürültü vb) birleşmiş tek kuşak biçiminde elde edilmesi için yapılan yeni seslendirme.

zaman düzgüsü (*zaman kodu; time code*): Bir sinema filminin kurgu aşamasında sayısal kurguya başlamadan önce bilgisayara sayısallaştırılmış olarak aktarılan filmin her bir resmine ve ses bölümüne, bilgisayardaki kurgu izlencesiyle yerleştirilen düzgüler. Bu düzgüler zaman düzgüsü üreteciyle yaratılan elektronik bir imdir. Bu im yardımıyla bilgisayardaki sayısallaştırılmış görüntünün ya da sesin herhangi bir resmine ya da noktasına anında erişilebilir. Resimlerin ve seslerin kurgusu, seçilen resimlerin ve bununla eşlemeli seslerin zaman düzgülerinin bilgisayarda oluşturduğu bir veritabanına dayanılarak gerçekleştirilir.

SİNEMA SANATI KONUSUNDA TEMEL KAYNAKÇA



[Aşağıdaki kaynakçada, sinema sanatı konusundaki bilgilerini genişletmek isteyecek okurların başvurabilecekleri temel Türkçe yayınlar yer almaktadır.]

a. Genel

Arkın Sinema Ansiklopedisi. 2 cilt. İstanbul, Arkın Kitabevi, 1975.

CERAM, C.W.: *Sinemanın Arkeolojisi*. Çev.: Hasan Aydın. İstanbul, Agora, 2007.

COTTON, Bob - Richard OLIVER: *Siberuzay Sözlüğü*. Çev.: Özden Arıkan, Ömer Çendeoğlu. Yapı Kredi Yayınları, 1998.

ERDOĞAN, Nezih: *Sinema Kitabı*. İstanbul, Ağaç Yayıncılık, 1992.

NORMAN, Barry: *Yüzyılın En İyi 100 Filmi (The 100 Best Films of the Century)*. İstanbul, AFA, 1997.

NOWELL-SMITH, Geoffrey (editör): *Dünya Sinema Tarihi*. Çev.: Ahmet Fethi. İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2003.

ÖZÖN, Nijat: *Sinema Elkitabı*. İstanbul, Elif Kitabevi, 1964.

ÖZÖN, Nijat: *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*. İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2000.

ÖZÖN, Nijat: *Sinema: Uygulayımı, Sanatı, Tarihi*. İstanbul, Hil Yayın, 1985.

SCHNEIDER, Steven Jay (Genel editör; Türkçe basımın editörleri: Belma Baş, Deniz Vural): *Ölmeden Önce Görmeniz Gereken 1001 Film*. Çevirenler: Pınar Şengözer Şiraz, Filiz Ülgüt, Yasemin Reis, Tülay Dikenoğlu, Berke Göl, Deniz Koç Pala, Burcu Koray, Oytun Süngü, Evren Kaser Üstüner, Serkan Mutlu, Özge Arasan, Melik Saraçoğlu, Erhun Geyisi). İstanbul, Caretta Kitapları, 2005.

TEKSOY, Rekin: *Tekin Teksoy'un Sinema Tarihi*. İstanbul, Oğlak Yayıncılık, 2005.

b. Sinema Sanatı

ADANIR, Oğuz: *İşitsel ve Görsel Anlam Üretimi*. İstanbul, Kitap Yayınları, 2007.

ADANIR, Oğuz: *Sinemada Anlam ve Anlatım*. 2. basım. Ankara, Kitle Yayınları, 1994. 3. basım, İstanbul, Alfa Yayınları, 2003 [İlk basımı teksirle].

ARIJON, Daniel: *Film Dilinin Grameri* . 3 cilt. Çev.: Yalçın Demir, Nazlı Bayram, Uğur Demiray, Nazmi Ulutak, Murat Barkan. Eskişehir, Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi, 1993; 2. basım: İstanbul, Kavram, 1995-1996.

ARNHEIM, Rudolf: *Görsel Düşünme*. Çe.: Rahmi Öğdül. İstanbul, Metis Yayınları, 2007.

ARNHEIM, Rudolf: *Sanat Olarak Sinema*. Çev.: Rabia Ünal. İstanbul, Öteki Yayınları, 2002.

BAZIN, André: *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. Çev.: Nijat Özön. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1966, 1995.

BAZIN, André: *Sinema Nedir?* Çev.: İbrahim Şener. İstanbul, Sistem Yayıncılık, 1993.

BRECHT, Bertold: *Sinema Yazıları ve Brecht. Sinema, Sanat İlişkileri Üzerine Yazılar*. Çev.: Bertan Onaran, Yurdanur Salman. İstanbul, Görsel Yayınlar, 1977.

BRESSON, Robert: *Sinematograf Üzerine Notlar*. Türkçesi: Nilüfer Güngörmüş. İstanbul, Nisan Yayınları, 1992.

BÜKER, Seçil: *Film Dili - Kuramsal ve Eleştirel Eğilimler*. İstanbul, Kavram Yayınları, 1996.

BÜKER, Seçil: *Film ve Gerçek*. Eskişehir, Anadolu Üniversitesi, 1989.
BÜKER, Seçil: *Sinemada Anlam Yaratma*. İstanbul, Milliyet Yayınları, 1985; Ankara, İmge Kitabevi, 1992.
BÜKER, Seçil: *Sinema Dili Üzerine Yazılar*. Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1985.
CARRIERE, Jean Claude: *Sinemanın Gizli Dili*. İstanbul, DER Yayınları, 1995.
DEMİR, Yalçın: *Filmde Zaman ve Mekân*. Eskişehir, Turkuaz Yayıncılık, 1994.
EISENSTEIN [AYZENŞTAYN], Sergey: *Bir Sinemacının Düşünceleri*. Çev.: Azmi Arna. İstanbul, Yol Yayınları, 1975.
EISENSTEIN, Sergey: *Film Biçimi*. Çev.: Nijat Özön. İstanbul, Payel Yayınevi, 1984.
EISENSTEIN, Sergey: *Film Duyumu*. Çev.: Nijat Özön. İstanbul, Payel Yayınevi, 1984.
EISENSTEIN, Sergey: *Sinema Dersleri*. Türkçesi: Engin Ayça. İstanbul, Hil Yayın, 1986; Ankara, Öteki Yayınları, 1999; İstanbul, Agora, 2006.
EISENSTEIN, Sergey: *Sinema Sanatı*. Çev.: Nilgün Şarman. İstanbul, Payel, 1993.
GÜNDEŞ, Simten: *Sinemanın Gizli Dili*. İstanbul, Sistem Yayınları, 1995.
LOTMAN, Yuriy M.: *Sinema Estetiğinin Sorunları. Filmin Semiotiğine Giriş*. Çev.: Oğuz Özügül. İstanbul, De Yayınevi, 1986, 1999.
MASCELLI, Joseph V.: *Sinemanın 5 Temel Öğesi*. Çev.: Hakan Gür. Ankara, İmge Yayınları, 2000.
MITRY, Jean: *Sinema Estetiği ve Psikolojisi*. Çev.: Oğuz Adanır. İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi GSF Yayınları.
ÖZÖN, Nijat: *Sinema Sanatı*. Ankara, "Sinema" Yayınları, 1956.
ÖZÖN, Nijat: *100 Soruda Sinema Sanatı*. İstanbul, Gerçek Yayınevi, 1972; 1984; 1990.
PARKAN, Mutlu: *Brecht Estetiği ve Sinema*. Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1983.
PARKAN, Mutlu: *Sinema Estetiği ve Godard*. İzmir, İleri Kitabevi, 1994.
PARSA, Seyide: *Estetik Açıdan Filmin Temel Öğeleri*. İzmir, Neşa Yayıncılık, 1987.
PUDOVKİN, V.İ.: *Sinemanın Temel İlkeleri*. Çev.: Nijat Özön. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1966, 1995.
TARKOVSKİ, Andrey: *Mühürlenmiş Zaman*. Çev.: Füsun Ant. İstanbul, AFA Yayınları, 1986.
Video Sanatı. Eleştirel Bir Bakış. Hil Y., 1996.

VINCENTI, Giorgio: *Sinemanın Yüz Yılı*. Çev.: Engin Ayça. İstanbul, Evrensel Kültür Kitaplığı, 1993.

WOLLEN, Peter: *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. Çev.: Zafer Aracagök. İstanbul, Metis Yayınları, 1989. - 2. basım: Çev.: Zafer Aracagök, Bülent Doğan. İstanbul, Metis Yayınları, 2004.

c. Kuramlar. Akımlar

ANDREW, J. Dudley: *Büyük Film Kuramları*. Çev.: İbrahim Şener. İstanbul, Sistem Yayıncılık, 1995; *Film Kuramları*. İstanbul, İzdüşüm Yayın, 2000.

BİRYILDIZ, Esra: *Sinemada Akımlar*. İstanbul, Beta Yayınları, 1998, 2000.

BÜKER, Seçil - Oğuz ONARAN: *Sinema Kuramları*. Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1985.

BÜYÜKDÜVENCİ, Sabri, Semire Ruken ÖZTÜRK (Derleyen ve çevirenler): *Postmodernizm ve Sinema*. Ankara, Ark, 1997.

DERMAN, Deniz (Editör): *Sinema Akımları*. Ankara, Mediations, 1997.

GÜNDEŞ, Simten: *Büyük Film Kuramları*. İstanbul, Sistem Yayınları, 1995.

Kuram. Kitap 4: Sinema Dosyası [Sinema Kuramı Üzerine]. İstanbul, Kur Yayıncılık, Ocak 1994.

MONACO, James: *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*. Çev.: Ertan Yılmaz. İstanbul, Oğlak Yayınevi, 2002.

MONACO, James: *Yeni Dalga*. Çev.: Ertan Yılmaz. İstanbul, +1 Kitap, 2006.

PETRİÇ, Vlada: *Dziga Vertov. Sinemada Konstrüktivizm*. İstanbul, Öteki Yayınevi, 2000.

SMELIK, Anneke: *Feminist Sinema ve Film Teorisi*. İstanbul, Agora Kitaplığı, 2008.

VERTOV, Dziga: *Sine-Göz*. Çev.: Ahmet Ergenç. İstanbul, Agora, 2007.

d. Görüntü

GÜNGÖR, A. Şefik: *Sinemada Görüntü Yönetmeni*. Ankara Kitle Yayınları, 1994.

KILIÇ, Levend: *Görüntü Estetiği*. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1994: İstanbul, Kavram, 1996; İstanbul, İnkılap Kitabevi, 2000.

VARDAR, Bülent: *Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri*. İstanbul, Beta Basın Yayım Dağıtım, 2000.

e. Bezem (Dekor)

BERGMAN, Füsun Akbaylıgil: *Alman Dışavurumcu Sinemasında Dekor Anlayışı*. İzmir, Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 1979.

f. Oyun, Oyuncu

DMYTRYK, Edward - Jean Porter DMYTRYK: *Sinemada Oyunculuk*. Çev.: Levent Cinemre. İstanbul AFA Yayınları, 1995.

MORRIS, Eric - Joan HOTCKIS: *Rol Yapmayın Lütfen. Sinema Tiyatro Oyunculuğuna Hazırlık*. Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1998.

g. Oyunluk

AKYÜREK, Feridun: *Senaryo Yazarı Olmak, Senaryo Yazmak*. İstanbul, MediaCat Kitapları, 2004.

ASLANYÜREK, Semir: *Senaryo Kuramı*. İstanbul, Pan Yayıncılık, 1998.

CHION, Michel: *Bir Senaryo Yazmak*. Çev.: Nedret Tanyolaç. İstanbul, AFA Yayınları, 1987; Çev.: Nedret T. Öztokat. Isı., Agora, 1992, 2003.

MILLER, William: *Senaryo Yazımı*. Çevirenler: Prof. Dr. Yılmaz Büyükerşen, Doç. Yalçın Demir, Nesrin Esen. Eskişehir, Anadolu Üniversitesi, 1993.

ORHAN KEMAL: *Senaryo Tekniği ve Senaryoculuğumuzla İlgili Notlar*. İstanbul, Elif Kitabevi, 1963.

ÖNGÖREN, Mahmut Tali: *Senaryo Yazma Tekniği*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1976.

ÖNGÖREN, Mahmut Tali: *Senaryo ve Yapım*. Ankara, AITI Yayınları, 1982; 3 c. Ankara Alan Yayıncılık; 4 c., 1995.

ÖZAKMAN, Turgut: *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği. Tiyatro, Radyo, Televizyon ve Sinema* Ankara, Bilgi Yayınevi, 1998.

WELLMAN, Wendell: *Senaryo Yazarının Yol Haritası*. Çev.: Selda Tan. İstanbul, Altıkırkbeş Yayınları, 2004.

ğ. Oyunluklar (Senaryolar)

AKAD, Lütfi Ö. - Yılmaz GÜNEY: *Hudutların Kanunu*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1977.

AKAD, Lütfi Ö.: *Kızılırmak-Karakoyun*. İstanbul, Türk Film Arşivi, 1972; Güney Filmcilik, 1977.

AKAD, Lütfi Ö.: *Kurbanlık Katil*. Hazırlayan: Agâh Özgüç. İstanbul, Göl Yayınları, 1977.

ALLEN, Woody - Marshal BRICKMAN: *Annie Hall*. İstanbul, Hil Yayınevi.

ALLEN, Woody: *Manhattan*. İstanbul, Hil Yayınevi.

ALLEN, Woody: *Seks İçin Bilmek İsteyip de Sormaya Asla Cesaret Edemedikleriniz*. Çev.: İlter İngiz. İstanbul, Yumuşak g Yayınları, 1997.

ALLEN, Woody: *Seks Komedisi*. İstanbul, Papirüs.

ALLEN, Woody: *Tekrar Çal Sam*. Hil Yayınevi.

ANTONIONI, Michelangelo: *Gece*. Ülkü Tamer. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1966, 1995.
ANTONIONI, Michelangelo: *Kızıl Çöl*. Çev.: Egemen Berköz. İstanbul, Uğrak Kitabevi, 1967.
AUSTER, Paul: *Duman*. Çev.: Fatih Özgüven. Can Yayınları, 1998.
BELGİN, Metin: *Mavi Gözlü Dev*. İstanbul, Say Yayınları, 2007.
BERGMAN, Ingmar: *Aynadaki Gibi/Sessizlik*. Çevirenler: Tezer Özlü, Fadıl Taylan. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1967, 1995.
BERGMAN, Ingmar: *Bir Evlilikten Sahneler*. Çev.: Gölçin Taşkın. İstanbul, Nisan Yayınları, 1999.
BERGMAN, Ingmar: *Yaban Çilekleri*. Çev.: Tezer Sümer. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1965.
BERGMAN, Ingmar: *Yedinci Mühür*. Çev.: A. Turan Oflazoğlu. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1966; İstanbul, İz Yayınları, 2001.
BUNUEL, Luis: *Bir Endülüs Köpeği*. Türkçesi: Osman Senemoğlu. İstanbul, Nisan Yayınları, 1988.
CEYLAN, Nuri Bilge: *Kasaba*. İstanbul, Norgunk Yayıncılık, 2007.
CLAIR, René - Armand SALACROU: *Şeytanın Güzelliği*. Çev.: Muzaffer Gökmen. Ankara, Kültür Matbaası, 1957.
ÇETİN, Sinan: *Berlin in Berlin*. İstanbul, Plato Yayınları, 1993.
ÇUKRAY, G.[rigori]: *Askerin Türküsü*. Çev.: İbrahim Denker. İstanbul, Ataç Kitabevi, 1966.
DE SICA, Vittorio: *Bisiklet Hırsızı*. Çev.: Alpagut Erenuluğ. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1971.
DURAS, Marguerite: *Hiroşima Sevgilim*. Çev.: Cevat Çapan. İstanbul, Uğrak Kitabevi, 1966.
EISENSTEIN, RENOIR, FORD: *Potemkin Zırhlısı / Harp Esirleri / Cehennemden Dönüş*. Çev.: Nijat Özön. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1967, 1995.
EISENSTEIN, Sergey: *Korkunç İvan*. Çev.: Alpagut Erenuluğ. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1970.
EISENSTEIN, S.M.: *Que Viva Mexico! (Yaşasın Meksika!)* Çev.: Kemal Bek. İstanbul, Özne Yayınları, 1998.
ERDEM, Reha: *A Ay*. İstanbul, Nisan Yayınları, 1990.
ERKSAN, Metin: *Sevmek Zamanı*. İstanbul, Hareket Yayınları, 1973.
FELLINI, Federico: *8½*. Türkçesi: Rekin Teksoy. İstanbul, Nisan Yayınları, 1993.
FORMAN, Miloş: *Bir Sarışının Aşkları*. Çev.: Jak Şalom. İstanbul, Sürek Yayınları, 1968.
GODARD, Jean-Luc: *Serseri Âşıklar*. Türkçesi: Roza Hakmen. İstanbul, Nisan Yayınları, 1989.

GÖREN, Şerif - Ümit Ünal: *Amerikalı*. İstanbul, AFA, Yayınları, 1993.
GÜNEY, Yılmaz: *Acı*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1977.
GÜNEY, Yılmaz: *Aç Kurtlar*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1976; Güney Yayınları, 1998.
GÜNEY, Yılmaz: *Ağıt*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1976.
GÜNEY, Yılmaz: *Arkadaş*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1976: Yılmaz Güney Kültür ve Sanat Vakfı, 1995; Güney Yayınları, 1998.
GÜNEY, Yılmaz: *Baba*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1975.
GÜNEY, Yılmaz: *Bir Gün Mutlaka*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1977.
GÜNEY, Yılmaz: *Duvar*. İstanbul, Güney Yayınları, 1999.
GÜNEY, Yılmaz: *Endişe*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1976; Güney Yayınları, 1998.
GÜNEY, Yılmaz: *Seyyit Han*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1976; Güney Yayınları, 1998.
GÜNEY, Yılmaz: *Sürü*. İstanbul, YGKSV, 1995.
GÜNEY, Yılmaz: *Umut*. İstanbul, YGKSV, 1996; Güney Yayınları, 1998.
GÜNEY, Yılmaz: *Umutsuzlar*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1975; Güney Yayınları, 1999.
GÜNEY, Yılmaz: *Yol*. YGKSV, 1995.
GÜNEY, Yılmaz: *Zavallılar*. İstanbul, Güney Filmcilik, 1976.
HOPPER, Denis, Peter FONDA, Terry SOUTHERN: *Easy Reader. Bir Özgürlük Şarkısı*. Çev.: Çeşitli. İstanbul, Roll, 2001
İLERİ, Selim: *Kırık Bir Aşk Hikâyesi*. Ada Yayınları, .
KIRAL, Erden: *Ayna*. İstanbul, AFA Yayınları, 1985.
LİVANELİ, Zülfü: *Sis*. İstanbul, Can Yayınları.
ÖZGENTÜRK, Ali ve Işıl: *At*. İstanbul, Say Yayınları, 1983; 2. basım: İstanbul, Afa Yayınları.
ÖZGENTÜRK, Ali: *Balalayka*. Haz.: Refik Durbaş. İstanbul, Anadolu Sanat Yayınları, 2001.
ÖZGENTÜRK, Ali: *Bekçi*. Haz.: Murat Özer. İstanbul, Anadolu Sanat Yayınları, 1996.
ÖZGENTÜRK, Ali: *Çıplak*. Haz.: Murat Özer. İstanbul, Anadolu Sanat Yayınları, 1996.
ÖZGENTÜRK, Ali: *Hazal*. Haz.: Murat Özer. İstanbul, Anadolu Sanat Yayınları, 1996.
ÖZGENTÜRK, Ali: *Mektup*. Haz.: Murat Özer. İstanbul, Anadolu Sanat Yayınları, 1998.
ÖZGENTÜRK, Ali: *Su da Yanar*. Haz.: Murat Özer. İstanbul, Anadolu Sanat Yayınları, 1996.

ÖZGENTÜRK, Işıl: *Seni Seviyorum Rosa*. Haz.: Murat Özer. İstanbul, Anadolu Sanat Yayınları, 1997.
PAMIGLIA, Camilla: *Kuşlar*. Çev.: Suna Suner. Om Yayınevi, 2000.
PAMUK, Orhan: *Gizli Yüz*. İstanbul, İletişim Yayınları, 1993, 1994.
PASOLINI, P.[ier] P.[aola]: *Dekameron*. Türkçesi: Rekin Teksoy. İstanbul, Nisan Yayınları, 1992.
PASOLINI, Pier Paolo: *Teorema*. Çev.: Rekin Teksoy. İstanbul, Can Yayınları.
REFİĞ, Halit - Kemal TAHİR: *Haremde Dört Kadın*. İstanbul, Türk Film Arşivi Yayını, 1974.
REFİĞ, Halit: *Aşk ve Ölüm Senaryoları [Hanım, İki Yabancı, Köpekler Adası, Elveda Burgaz]*. İstanbul, Doğan Kitap, 2006.
ROSSIF, Frédéric - Madelein CHAPSAL: *Madrid'de Ölmek*. Çev.: B. Kuzucu. İstanbul, Yöntem Yayınları, 1974.
SINAV, Osman - Raci ŞAŞMAZ: *Deli Yürek - Bumerang Cehennemi*. İstanbul, İyiadım Yayıncılık, 2002.
STEINBECK, John: *Zapata*. Çev.: Billur C. Tığrak. Arda's Yayınları, 1995.
ŞAHİN, Osman: *Kan*. İstanbul, Kaynak.
TARANTINO, Quentin: *Katil Doğanlar*. Çev.: Zeynep Akkuş. İstanbul, Parantez Yayınları, 1996.
TARANTINO, Quentin: *Pulp Fiction - Ucuz Roman*. Çev.: Alper Çeker. İstanbul, Parantez Yayınları, 1996.
TARKOVSKİ, Andrey: *Kurban*. Çev.: Tuba Tarcan Çandar. İstanbul, Dönemli Yayın.
TRUFFAUT, François: *Fahrenheit 451*. Çev.: Zerrin Kayalıoğlu, Korkut K. İstanbul, İthaki Yayınları, 1999.
TRUFFAUT, François: *Jules ve Jim*. Türkçesi: Roza Hakmen. İstanbul, Nisan Yayınları, 1990.
TURGUL, Yavuz: *Züğürt Ağa*. İstanbul, Mine Film.
TÜRKALI, Vedat: *Analık Davası - Güneşli Bataklık - Kara Çarşaflı Gelin*. İstanbul, Cem Yayınları, 1978.
TÜRKALI, Vedat: *Eski Filmler: Otobüs Yolcuları - Karanlıkta Uyananlar - Bedrana - Umutsuz Şafaklar*. İstanbul, Cem Yayınevi, 1984.
VIGO, Jean: *Hal ve Gidiş Sıfır*. Türkçesi: Osman Senemoğlu. İstanbul, Nisan Yayınları, 1988.
VISCONTI, Luchino: *Leopar*. Çev.: Alpagut Erenuluğ. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1972.
WELLES, Orson: *Yurttaş Kane*. Çev.: Nijat Özön. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1966, 1995.
YAŞAR, Fehmi: *Camdan Kalp*. İstanbul, Oyunevi, 1993.
YILDIZ, Bekir: *Bedrana*. Cem Yayınevi, 1984.

h. Kurgu

DMYTRYK, Edward: *Sinemada Kurgu*. Çev.: Zafer Özden. İstanbul, AFA Yayınları, 1993.

MURCH, Walter: *Göz Kırparken. Film Kurgusuna Bir Bakış Açısı*. İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2005.

SOKOLOV, Aleksey G.: *Sinemada Görüntü Kurgusu*. Çev.: Semir Aslanyürek. Antrakt, 1995; *Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu*. Çev.: Semir Aslanyürek. İstanbul, Agora, 2007.

ı. Yönetim, Yönetmen

DMYTRYK, Edward: *Sinemada Yönetmenlik*. Çev.: Ülkü Uzun. İstanbul, AFA Yayınları, 1990.

DORSAY, Atillâ: *Yüzyılın Yüz Yönetmeni*. İstanbul, Remzi Kitabevi, 1995.

LIVINGSTON, Don: *Film ve Yönetmen*. Çev.: Tarık Kakınç. İstanbul, Mete Y., 1960.

MAMET, David: *Film Yönetmek Üzerine*. Çev.: Gülnur Güven. Ankara, Doruk Yayımcılık, 1996.

i. Türler

ABİSEL, Nilgün: *Popüler Sinema ve Türler*. Ankara, İmge; İstanbul, 1999.

ADALI, Bilgin: *Belgesel Sinema*. İstanbul, Hil Yayın, 1986.

ARSLAN, Savaş: *Melodram*. İstanbul, L&M Yayınları, 2005.

ATAYMAN, Veysel: *100 Filmde Başlangıcından Günümüze Duygu/Aşk Filmleri*. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1995.

BATUR, Dr.Yüksel: *Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji*. Ankara, Kitle Y., 1998.

Belgesel Sinema Üzerine. Belgesel Sinemacılar Birliği 1. İstanbul Konferansı Bildirileri. İstanbul Belgesel Sinemacılar Birliği, 1997.

CERECİ, Doç.Dr. Sedat: *Belgesel Film*. İstanbul, Şule Yayınları, 1997.

HÜNERLİ, Selçuk: *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul, 2005

ILGAZ, Doç. Sevil: *Çizgi Film: Temel İlkeleri. Yapım Tekniği*. İstanbul, Antrakt, 1997.

KAKINÇ, T.[arık Dursun]: *100 Filmde Başlangıcından Günümüze Gangster Filmleri*. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1993.

KAKINÇ, T.[arık Dursun]: *100 Filmde Başlangıcından Günümüze Polisye/Gerilim Filmleri*. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1995.

KAKINÇ, T.[arık Dursun]: *100 Filmde Başlangıcından Günümüze Western Filmleri*. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1993.

Komedi Sineması. *Güldiken* dergisinin özel sayısı.

MAKAL, Oğuz: *100 Filmde Başlangıcından Günümüze Güldürü/Komedi Filmleri*. Ankara, Bilgi Yayınevi, 1995.

OSKAY, Ünsal: *Çağdaş Fantazya. Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması*. Ankara, AYKO, 1982.

ÖNGÖREN, Yrd.Doç.Dr. Simten (Gündeş): *Belgesel Filmin Yapısal Gelişimi ve Türkiye'ye Yansıması* . İstanbul, Der Yayınları, 1991.

ÖZGÜÇ, Agâh: *Türlerle Türk Sineması. Denemeler/Modalar/Tiplemeler*. İstanbul, Dünya Kitapları, 2005.

ÖZKARACALAR, Kaya: *Geceyarısı Filmleri*. İstanbul, +Kitap, 2007.

PEMBECİOĞLU, Nilüfer: *Belgesel Film Üstüne Yazılar*. İstanbul, Babil Yayıncılık, 2005.

ROLOFF, Bernhard - Georg SEESSLEN: *Cinayet Sineması*. Çev.: Veysel Atayman. İstanbul, Alan Yayıncılık, 1997.

ROLOFF, Bernhard - Georg SEESSLEN: *Erotik Sinema: Cinsellik Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. Çev.: Veysel Atayman. İstanbul, Alan Yayıncılık, 1996.

ROLOFF, Bernhard - Georg SEESSLEN: *Ütopik Sinema. Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. Çev.: Veysel Atayman. İstanbul, Alan Yayıncılık, 1995.

ROTHA, Paul: *Belgesel Sinema*. İstanbul, Sistem Yayıncılık, 1995.

RYAN, Michael: *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. İstanbul, Ayrıntı, 1997.

SAMANCI, Özge: *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. İstanbul, Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2004.

SCOGNAMILLO, Giovanni: *Canavarlar Yaratıklar Manyaklar*. İstanbul, +1 Kitap, 2006.

SEYHAN, Ebru (Yayına hazırlayan): *Belgesel Sinema*. İstanbul, İstanbul Belgesel Sinemacılar Birliği, 2007.

TOHILL, Cathal - Pete TOMBS: *Avrupa Seks ve Korku Sineması*. Çev.: Nilgün Birgül. İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2005.

TOMBS, Pete: *Fantastik Filmler. Uzakdoğu'dan Güney Amerika'ya*. Çev.: Nilgün Birgül. İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2004.

TUNALI, Dilek: *Batıdan Doğuya, Hollywood'dan Yeşilçam'a Melodram*. İstanbul, Aşina Kitaplar, 2006.

ZIMMER, Jacques: *Erotik Sinema*. İstanbul, AD Yayıncılık, 1995.

j. Film Çözümlemesi. Eleştiri

ATAY, Simber: *Film Eleştirisine Dair*. İzmir, İdeart, 1991.

BONITZER, Pascal: *Bakış ve Ses*. Çev.: İzzet Yasar. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1995. 2. basım: İstanbul, Metis, 2007.

MULVEY, Laura: *Yurttaş Kane*. Çev.: Arzu Taşçıoğlu, Deniz Vural. İstanbul, Om Yayınevi, 2001.
ÖZDEN, Zafer: *Film Eleştirisi. Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. İstanbul AFA Yayınları, 2000.
ŞAVK BELKAYA, Gülümser: *Film Çözümlemede Temel Yaklaşımlar*. İstanbul, Der Yayınları, 2000.

k. Dergiler

ALTYAZI. Sayı: 0 - 7, Eylül 2001 - Mayıs 2002. İstanbul (sürüyor).
ANTRAKT. Sayı: 1 - 62, Ekim 1991 - Mayıs 1997. İstanbul (sürüyor).
BELGESEL SİNEMA
ÇAĞDAŞ SİNEMA. Sayı: 1 - 11, Şubat/Mart 1974 - Mayıs 1975. İstanbul.
FİLM ARTI. Sayı 1-20. Nisan 2005 – Kasım 2006, İstanbul.
GECEYARISI SİNEMASI
GELİŞİM SİNEMA. Sayı: 1 - 9, Ekim 1984 - Haziran 1985. İstanbul.
GERÇEK SİNEMA. Sayı: 1 - 14, 1 Ekim 1973 - Şubat 1977. İstanbul.
GÖRÜNTÜ. Sayı: 1- 4, İlkbahar 1993 - Kış 95/96. İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Sinema Kulübü.
KİNEMA. Sayı: 1 - 4, Nisan 1990 - Güz 1995.
KİNESİS. Sayı 1- . Ocak/Mart 1997, İstanbul.
KLAKET. Sayı 1- 12, Yaz 1999. İstanbul.
KURGU. Sayı: 1 - 4, Mart 1979 - Ekim 1981, Eskişehir, İTİA Yayınları.
SEYİR. Sayı 1 - . Mayıs 2005, İstanbul, Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi
SİNEMASAL. Sayı: 1. İzmir, 9 Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
SİNEMA YAZILARI. Sayı: 1.1992. İstanbul, İstanbul Üniversitesi.
SONSUZ KARE. Sayı: 1 - 7, 1 Mayıs 2003 - Ocak 2005.
TÜRK DİLİ - SİNEMA ÖZEL SAYISI. Sayı: 196, Ocak 1968. Ankara, Türk Dil Kurumu.
... *VE SİNEMA*. Kitap 1 - 9. Aralık 1985, İstanbul.
VİDEOSİNEMA. Sayı: 1 - 14. Mayıs 1984 - Eylül 1985, İstanbul.
YEDİNCİ SANAT. Sayı: 1 - 24, Mart 1973 - Haziran/Ağustos 1975, İstanbul.
YENİ FİLM.Sayı: 1 - 6, Nisan/Haziran 2003 - Temmuz/Eylül 2004 (sürüyor)
YENİ İNSAN YENİ SİNEMA. Sayı: 1 - 14, Bahar '97 - Mayıs/Sonbahar/Kış '03 - '04, İstanbul. (sürüyor).
YENİ SİNEMA. Sayı: 1 - 30, Mart 1966 - Mayıs 1970, İstanbul, Türk Sinematek Derneği.
25. KARE. Sayı: 1-19, Mart 1990 - Nisan/Haziran 1997. Ankara (sürüyor).

DİZİN

ABD 45, 53, 56, 57, 60, 68, 72, 74, 102, 112, 144, 192, 198, 208, 210, 217, 219, 229, 233, 236, 240, 243, 245, 249, 259
ABD-Fas 42
ABD sineması 192
açı - karşı açı 66, 69, 70, 71, 177
açık (müstehcen) film 248
açık hava 100, 142
açıklama 142, 150, 152, 202, 204, 206
adaptasyon (uyarlama) 42, 127, 129, 131, 132, 139, 140, 274, 276, 278, 279
Afganistan 259
Afrika 236
ağkat (retina) 26, 27, 100, 282
ağlatı (tragedya/trajedi) 224-229, 230, 235, 244
ağlatısal (trajik) 235
aşırı hızlı alıcı 197, 276
aksesuar (donatım) 26, 30, 31, 109, 110, 111, 182, 184, 191, 239, 255, 277
akseuarcı (donatımcı) 275
akustik (sesdağılımı) 107
alıcı (kamera) 49, 51, 53, 64, 89, 133, 135, 136, 137, 138, 177, 178, 203
alıcı 25, 26, 27, 29, 33, 34, 36, 42, 48, 53, 54, 56, 62, 63, 67, 68, 69, 70, 74, 76, 77, 82, 85, 87, 89, 90, 92, 94, 97, 102, 107, 120, 121, 122, 130, 142, 145, 146, 162, 164, 169, 175, 179, 182, 183, 187, 191, 201, 205, 206, 223, 238, 239, 242, 258, 263, 267, 268, 282, 284, 285, 289, 290, 291

alıcı açısı 26, 31, 42, 63, 67, 69, 78, 89, 142, 182, 276
alıcı açısında uyum 182
alıcı merceği 53, 62, 67, 100
alıcı vinci 95
alıcı yönetmeni (kameraman, operatör) 275
alıcı-kalem 193
alıcının devinimi 57, 78, 90, 94, 242
alıcının düşey ekseni 92
alıcısız film 260, 268
alçak görüş noktası 60, 62, 63, 68
Aldatan Kadın / Eva, R.10, 64
Aleksandr (Yugoslav Kralı) 199
Alexcope 44
almaşık kurgu 174, 180
Alman sineması 96
Almanya 96, 104, 105
altın dikdörtgen, Ş.2 35, 37, 38, 40, 41, 44
altın kesim 36, 38, 39, 40, 46, 47, 49
altın oran 35, 38, 39, 40, 41
altın sarmal,Ş.3 38, 41
altın sayı, Ş.1-3 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41
Altına Hücum / The Gold Rush, R. 35, 229
alttan aydınlatma 103
alttan görüş 67, 68, 69, 70, 91
altyazı 138, 282, 290
amatör (özenci) 120, 121
Amerika 135, 221, 222, 223, 234, 237, 244
Amerikan güldürüsü 234, 235
Amerikan mafyası 245
Amerikan müzikali 233, 239
Amerikan müzikholleri 238
Amerikan polis romanları 245
Amerikan sineması 215
Amerikan televizyonu 237
ana ışık 104
ana durumlar 267
ana izlek 279
ana resimler 267
analog (örneksel) 286, 288
androids (insansı robotlar) 258
anlam 28, 29, 68, 113, 130, 149, 163, 165, 187, 197
anlatı 69, 81, 97, 116, 119, 139, 140, 145, 146, 150, 162, 164, 166, 169, 172, 175, 176, 179, 187, 215, 220, 223, 225, 230, 233, 234, 255
anlatım 7, 8, 10, 14, 15, 57, 62, 63, 65, 75, 78, 86, 87, 93, 105, 111, 115, 125, 128, 141, 142, 158, 160, 161, 162, 170, 171, 172, 173, 207, 215, 221, 225, 228, 229, 244, 247, 250, 255, 288
anlatım aracı 7, 8, 15
anlatım bakımından kurgu 170, 171, 172
anlatım gücü 75
anlatımsal 63, 65, 86, 87, 89, 90
Anna Karenina R.20, 103
antitezli (karşılaştırmalı) kurgu 162
ANTONIONI, Michelangeo 66, 292
ara resimler 258
araştırma filmi 197
Artçağcılık (Postmodernizm) 253, 290
Aslan Asker Şveyk 257
Aşktan da Üstün / Notorious R.7, 56, 163
Atlantik 217
Avrupa 194, 245, 296
Avrupalı 116
aydınlatma 10, 11, 12, 26, 30, 31, 53, 83, 94, 95, 96, 97, 98, 104, 179, 187, 205, 207, 221, 230, 234, 237, 238, 247, 266, 269
aydınlatma araçları 95
aydınlatma çeşitleri 97, 98
ayna hilesi 57
ayrımlama 129, 130
ayrıntı çekimi 74, 77, 88, 91, 140, 205
Azrail R.18, 98

bağıntılı (rölasyonel) kurgu 162, 163
bağıntılı kurgu 162, 163
Babil 102
bakış açısı 29, 51, 65, 188, 295
bakış alanı 86
bakış çizgisi 179
bakış noktası, Ş.8 48, 49, 50, 51, 59, 60
bakış yönü 179
bakışım (simetri) 36
bakışta uyum 179

bakımlık (vizyonöz) 27, 131, 184, 266, 276
bale filmi 108
bant (kuşak) 21, 44, 149, 278, 283, 285
Barbizon Okulu 12
baş ışıkçı 268
baş aşağı çekim 68
baş çekimi, R.14 70, 72, 75, 140, 174, 177, 204
baş oyuncu 107
bel çekimi, R.14 70, 72, 177
Belçika 203
belgesel 17, 78, 111, 117, 120, 148, 149, 182, 196, 200, 201, 202, 205, 206, 295, 296
belgesel film 17, 78, 117, 148
belgesel filmci 200, 201
benzetmeli (analojili) kurgu 162
BERGMAN, Ingmar, R.18, 98
BERGMAN, Ingrid, R.17, 56
besteci 11, 75, 151, 153, 205, 232
betimleyici 77, 87, 88, 89
betimsel 86, 87, 90
bezem (dekor), R.19, 22; 11, 26, 30, 71, 76, 96, 100, 101, 103, 104, 106, 107, 108, 125, 129, 150, 156, 166, 187, 206, 207, 214, 221, 233, 234, 239, 247, 250, 278, 290
bezemci 268
biçimbozumu 57, 58, 63, 173
biçmeler (prizmalar) 58
Bihzâd/Behzâd 5
bildirişim aracı 7, 199
bilgisayar canlandırması 251, 252, 261, 276, 285
bilgisayarlı sinema 184, 252, 275, 288
bilimkurgu (filmi), R.41 104, 106, 108, 110, 248, 249, 250, 252, 257, 295
bilimsel film 9, 83, 197, 198
bindirme 180, 181, 277
bireşimci kurgu 171
bireşimci tutum 171
Birleşik Amerika 4
Birleşmiş Milletler Barış Gücü 245
Blinkity-Blank, R.43 260
boş film 11, 13, 14, 32, 53, 94, 260, 276, 277, 278, 281
boy çekimi, R.4 70, 71, 72, 76, 77, 78, 89
bölümsel geriye dönüş 173
Broadway tiyatrolarının revüleri 233
"Buğday Tarlasında Kargalar" (tablo), R.32 210
bulanık görüntü 58
bulvar güldürüsü 228
bütünleyici bilgiler 268, 271
Büyük İskender 209

Cagney, James, R.38 240
Can Yoldaşları / It's Always Fair Weather, R.36, 233
canlıresim (Çizgi film) 258, 295
canlandırıcı 258, 277
canlandırma 102, 109, 151, 198, 257, 258, 259, 261, 262, 276, 277, 285
canlandırma masası 259, 261, 276, 277
canlandırma sineması 151, 152, 258, 295
casusluk filmi 237
Cehennemden Dönüş / Stagecoach, R.15 74, 192, 194
Chaplin, Charles (Şarlo) 108, 109, 162, 229
cılız ana ışık 98
cinéma 3, 45
CinemaScope, R.3, Ş.7 44, 45
Cinemiracle, Ş.7 44
Cinepanoramic, Ş.7 44
Cinerama (tek kuşak)Ş.7 44
Cinerama (3 kuşak) Ş.7 44
cinsel film 244
cinsel sömürü 194, 244, 245
cinsellik filmi 204, 242
COMINGORE, Dorothy 139
Commedia dell'arte 227
COTTEN, Joseph, R.5 51, 139
Cousteau, Jacques-Yves 198
cyborgs (yarı insan yarı robot) 252

çağ filmi 208
çağdaş giysi 108
çağrışımla geriye dönüş 173
çapraşık kurgu 168, 170, 282

çapraz aydınlatma 97
çarpıcı kurgu 162, 163, 215
çatışma 83, 121, 122, 152, 153, 167, 194, 214, 215, 272
çekim ölçeği R.1,14 26, 29, 31, 69, 72, 74, 75, 131, 176, 205, 221, 269
çekim ölçeğinde uyum 177
çekim sayısı 131, 140, 158, 170
çekim-ayrım 125
çekimin boyu 78
çerçeve (görüntü çerçevesi), R1, 12, 13, 18, 20, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 41, 43, 44, 49, 60, 69, 70, 71, 72, 75, 78, 79, 81, 82, 83, 86, 87, 88, 89, 90, 100, 122, 148, 166, 178, 183, 187, 192, 195, 218, 237, 238, 257, 261, 277, 281, 282
çerçeveleme 10, 13, 26, 29, 31, 32, 34, 35, 36, 40, 41, 42, 43, 45, 47, 52, 67, 68, 75, 98, 200, 201, 205, 207, 215, 234, 255, 269
çevirim 22, 85, 86, 103, 113, 126, 129, 130, 131, 140, 158, 159, 160, 163, 179, 184, 185, 187, 188, 266, 267, 268, 270, 271, 277, 278
çevirim oyunluğu 126, 129, 130, 140, 158, 159, 163, 266, 268, 271
çevirim takımı 188, 267, 270
çevren çizgisi (ufuk hattı) 48, 49, 50, 59, 60, 76, 77, 78, 83, 100, 120, 197, 200, 201, 221, 222, 227
çevrinme 86, 87, 132, 133, 135, 183
çiğ ışık 95, 99
Çin mafyası 240
çizem (şema) filmi 259, 277
çizgi görüngesi 49, 50
çizi (grafik) 251, 261, 277
çözümleme 31, 55, 75, 76, 78, 128, 172, 192, 194, 227, 239, 258, 265, 267, 269, 271, 272, 296, 297
çözümleyici kurgu 171
çözümleyici tutum 171

dağıtım 245, 281, 283
DAILEY, Dan, R.38, 233
Dalmaçya 5
danslı film 106, 108, 153, 232, 233, 234
danslı müzikli film 104
Dava / Le Procès, R.22, 105
denetleme (sansür) 22, 121, 163, 203, 242
deneysel film 255
derişik zaman 164, 166
derleme film 202
destan 192, 211, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 239
destekleyici müzik 152
devingen 4, 35, 41, 54, 75, 85
devinim (hareket) 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 26, 27, 30, 35, 43, 45, 48, 54, 75, 76, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 90, 91, 92, 93, 95, 101, 115, 131, 141, 151, 166, 167, 176, 197, 227, 228, 234, 237, 239, 252, 254, 255, 258, 261, 269, 276, 277, 279
devinim 51
Dışavurumculuk (akımı), R.17, 96, 104
dıştan ses 132, 134, 135, 146, 148, 150, 237
DİNO, Abidin 6
dinsel film 211, 212
diz çekimi 70, 71, 72, 177
DMYTRYK, Edward, R.34, 219, 291
doğal ışık kaynağı 95
doğal aydınlatma 95, 96
doğal bezem 102, 103, 104, 105
doğal seşler 7, 30, 131, 145, 146, 147, 149, 150, 152
dolantı (entrika) güldürüsü 227, 228
donatım (aksesuar), R.1, 26, 29, 104, 106, 175, 178, 207, 234, 250, 268
dondurulmuş görüntü 5, 27, 80
DONEN, Stanley, R.36 233
DOUGLAS, Kirk, R.23,32; 112, 210
DOVÇENKO, Aleksandr 6
Dönüşü Olmayan Nehir / River of No Return, R.3, 45
Dr. Caligari'nin Muayenehanesi/Das Kabinett des Dr. Caligari 96
dramatik aydınlatma 95
dramatik çözümleme 271
dramatik hava 99
Dubravenedik/Ragusa 5
Dubrovnik 5
duruk görüntü 80

durum güldürüsü 227, 231
DUVIVIER, Julien, R.20, 103
duyarkat 12, 94, 277, 278, 280
düşey kaydırma 89
düşlemsel (fantastik) film türü 251, 252
düşünyapı (ideoloji) 202
düz anlatım 172, 207, 215, 221, 228, 247, 250
düz devinim 84
dyaliscope, Ş.7, 44
DYKE, Van 236

EDISON, Thomas Alva 33
eğik çerçeveleme, R.13, 67, 68
eşlem (kopya) 9, 13, 20, 145, 149, 151, 155, 184, 266, 278, 280, 285
eşölçümlü kurgu 168
efsane (söylem) 218
EISENSTEIN, sergey, R.1, 26, 289, 292
EKEROT, Bengt, R.18, 98
EMMER, Luciano, R.30 204
empresyonizm (izlenimcilik) 50
erotik (kösnül) film 194, 243, 244, 296
erotizm (kösnüllük) 244
eski Yunan 4, 16
estepeta! 4
estetik 12, 43, 244, 289
etkileyici anlatı 142
etnik savaş 194, 245
EVLİYA ÇELEBİ 5, 6
EWELL, Tom, R.33 243
ev sineması dizgesi (sistemi) 7

FISHER, Terence, R.40, 247
Far West (Uzak Batı) 217
FERZETTI, Gabriele 66
FIBONACCI, Leonard, 38
Fibonacci dizileri 38
Şeyhülislam Bahâyî 5, 6
film çerçevesi 44, 237, 257
film müziği 152, 153
film-dergi 199
film-gazete 198
filmin dramatik yapısı 120, 121, 124, 125, 142, 183, 186
filmin kimliği 267
filmlikler (sinematek, film arşivi) 21, 297
filmsel evren 161, 166
filmsel gerçek 160, 165
filmsel zaman 147, 163, 164, 166
şarkıcı 153, 233
FLEISCHER, Max ve Dave, R.42, 259
şiir 120, 127, 128, 256
şimdiki zaman 163, 172, 173, 174
FORD, John, R.15, 74, 192, 292
fotoğraf aygıtı 25, 258
fotoroman 15, 18
Fransa, R.22,27; 105, 181, 240, 255
fütürizm (gelecekçilik) 256

Gallimard Yayınevi 240
gam (dizi) 75, 117
gangster filmi, R.38, 193, 239, 240
GAUGAIN, Paul, R.23, 112
Gaumont-British News, R.28, 199
geçmiş zaman 106, 164, 173, 174
gelecek zaman 164, 174
geleneksel ağlatı 221, 222
geleneksel sanatlar 8, 19, 20
geleneksel sinema 141, 180
gelişmemiş izleyici 174, 224
geliştirim (tretman) 129
genel çekim 70, 71, 72, 76, 77, 78, 140, 204
geniş görüntülük 12, 13, 33, 34, 43, 44, 45, 46, 207
gerçek uzam 54, 164
gerçek zaman 54, 146, 147
gerçekçi bezem (dekor) 105
gerçekçi giysi 108
gerçeküstücülük (sürrealizm) 256
geriden aydınlatma 97
gerilim (tansiyon) 78, 148, 169, 215, 280
geriye dönüş 14, 172, 173, 174
geriye kaydırma 88, 89, 91, 134
gezi, görüşüm filmi 199, 200
GIOTTO 204
gittikçe hızlanan kurgu 169, 175
gittikçe yavaşlayan kurgu 169
giysili film 208
GOGH, Vincent van,R.23, 112, 210

göğüs çekimi 70, 72, 75, 89, 140
gölge filmi 257, 259
gölge oyunları 4, 5, 10
gölgeresim (siluet) 83, 97
görme sürerliği 27
görsel algılama 145
görsel etkiler 153
görsel sanatlar 18
görsel-işitsel imler dizgesi 9
görüş açısı 67, 68, 240
görüş alanı 33, 34, 45, 54, 59, 77, 81, 85, 144
görüş noktası, R.2, 26, 29, 31, 41, 47, 59, 60, 61, 62, 63, 75, 81, 85, 131, 142, 176, 269
görünge (perspektif), R.4,5; 12, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 59, 63, 70, 179, 284
görünge kuralları 48, 50, 56, 284
görüntü dili 7, 15, 16, 128
görüntü kuşağı 144, 156, 185, 278, 285
görüntü yönetmeni 268, 290
görüntü-ses 145
GRANGER, Farley, R.13, 68
GRIFFITH, David-Wark, R.19, 102
GUINESS, Alec, R.24, 114
güçlü ana ışık 98
güçlü aydınlatma 53
güçlü çizgiler, Ş.6, 40, 41, 43, 48, 67
güçlü köşegenler 40, 41, 42
güçlü noktalar, R.2, Ş.6, 40, 41, 43
güldürü türü 193, 226, 227, 228, 230, 231
gülüt (gag) 171, 228
Güney Avrupalı 116

hızlı çevrinme 87, 183
haber filmi 139, 160, 198, 199
HAESARTES, Paul, R.29, 203
Halk Düşmanı / The Public Enemy, R.38, 240
halk sanatı 16
HAMER, Robert, R.24, 114
Hamlet 89
HASEK, Jaroslav 257
HAYWORTH, Rita, R.8, 57
HEPBURN, Audrey, R.25, 127
H'ERBIER, Marcel 181
HITCHCOCK, Alfred, R.7,13; 56, 68, 163
HİTLER, Adolf 209
Hitit 4
HODLER, Ferdinand,R.42, 50, 51
HOLLIMAN, Earl, R.34, 219
Hollywood 208, 212, 234, 296
Hoşgörüsüzlük / Intolerence, R.19 102

ışığın yönü 97, 98
ışık düzengeci (diyafram) 275, 279
ışık kaynağı 95, 97
ışık ve gölge, R.17 96, 241
ışıldak 97

içeride çevirim 179
İhtiyar Adam ve Deniz / The Old Man and the Sea, R.9, 60
İkinci Dünya Savaşı 53, 193, 194, 230, 240
İlk Dünya Savaşı 207
İngiliz güldürüsü 230
İngiliz müzikholleri 227
İngiltere 19, 51, 64, 89, 103, 114, 199, 230, 247
İran 5
İsa Peygamber 5, 134, 204
İsa'nın Dramı / Il dramma di Cristo, R.30; 204
İskoç 136
İspanya 4
İsveç 4, 98
işitsel algılama 144
işlik (stüdyo) 95, 103, 104, 107, 149, 165, 187, 266, 279
İtalya 38, 66, 105, 116, 204, 207, 227, 239, 240
İtalyan mafyası 240
izleyici çekim 87, 90

Japon mafyası 240
Japonya 19
Jenerik (tanıtma yazıları) 138, 267, 270

kaçış (yitiş) noktası 48, 49, 50, 51, 60
kaçış çizgisi 48
KAFKA, Franz, R.22, 105

kahraman 111, 213, 214, 215, 221, 222, 223, 236, 237, 241
Kanada 260
Kanunsuz Sokak / A Lawless Street, R.33, 217
kara dizi 240
kara film 240, 241
karagöz 4
karakter (özyapı) 140, 192, 194, 225, 227, 231, 239, 272
kararma - açılma 138, 181, 182
karşısürüm (kontrpuan) 152
karikatür 15, 18, 224, 225
kaydırma (traveling) 86, 88, 89, 90, 91, 92, 134, 136, 138, 173, 255, 277
KELLY, Gene, R.36, 233
kesme biçme filmi 245, 247
KIDD, Michael 233
Kırık Ok / Broken Lance, R.34, 219
kısa odaklı mercek 56, 57, 91, 279
korku filmi, R.40, 104, 108, 193, 214, 242, 244, 243, 247, 250, 252, 256, 247,
kovboy filmi (western), R. 33, 34; 74, 100, 172, 174, 192, 193, 194, 214, 216, 217, 218, 219,
kösnül (erotik) film, R.39, 242, 243, 244,
kötü adam (bad man) 219
Kral Lear, R.34, 219
KRAUSS, Werner, R.17, 96
KULEŞOV, Lev 161
kurgu izlencesi 184, 285
Kurt Adamın Laneti / The Curse of the Werewolf, R.40, 247
Kuzey Amerika anakarası 217
kübizm (küpçülük) 256
küreselleşme (yuvarsallaşma) 253

Lascaux 4
LEAN, David 140
Leica tipi fotoğraf aygıtı 25
LEWIS, Joseph H., R.33, 217
LOSEY, Joseph, R.10, 64
Lumière Kardeşler (Auguste ve Louis) 3

Mısır 36
Macera / L'Avventura 66
mafioso 239
mafya filmi 239, 240
Magnafilm, Ş.7, 44
Marsilya, R.28, 199
masal 100, 104, 106, 108, 210, 252
mazohizm 244
McLAREN, Norman 260
melodram 192, 207, 220, 224, 225
mercek 14, 28, 32, 48, 51, 52, 53, 56, 57, 58, 59, 70, 83, 91, 92, 94, 144, 179, 275, 277, 279, 280, 284
Meryem Ana 5
MINNELLI, Vincente 112, 210
minyatür 5, 252
mizah 230
MONROE, Marilyn, R.3, 14; 45, 72, 243
Monument Valley, R.15, 74
müzikli film 104, 153, 230, 232, 233

NAPOLÉON BONAPARTE 209
NATO 245
Naturama, Ş.7, 44
natüralist (doğalcı) 149
Nâzım Hikmet 6
negatif 25, 261
nesnel anlatı 141
noktalama 54, 87, 131, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 269, 277
nöbetleşe (almaşık) kurgu 169, 174

O'BRIAN, Hugh 219
odaklama 52, 58, 276, 279
olağan açı 63, 65
olgu (aksiyon) 56, 79, 80, 81, 82, 97, 126, 127, 129, 140, 141, 151, 168, 173, 174, 175, 179
OLIVIER, Laurence 72, 89
omuz çekimi 41, 70, 72, 98, 132, 176, 204
Othello 42
oyuncu 21, 30, 31, 51, 54, 55, 78, 84, 96, 104, 107, 109, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 161, 186, 227, 268, 269, 271, 278, 291

ölçümlü kurgu 167, 168, 169
Ölmeyen İnsanlar / Lust For Life, R.23,32; 112, 210

Ölü Mathias Pascal / Feu Mathias Pascal 181
önceleme filmi (film d'anticipation) 249
önden aydınlatma, R.18, 97, 98
özenci oyuncu 121
özet (sinopsis) 129, 271
öznel (subjektif) 60, 67, 68, 87, 96, 141, 244
öznel çekim 141,

PAİNLEVE, jean 198
Padua 204
Panavision 44
pankromatik 53, 281
Parthenon 36
PERKINS, Anthony, R.22, 105
Persler 102
perspektif (görünge) 12, 47, 50
PETE, Michael 217
PICASSO, Pablo 36, 203
Picasso'yu Ziyaret / Visite à Picasso 203
Potemkin Zırhlısı / Bronenosets Potyomkin, R.1 26, 167
Pudovkin 161

QUINN, Anthony, R.23, 112

REED, Carol, R.5, 51
REED, Oliver, R.40, 247
Renk, R.1, 10, 12, 13, 26, 31, 50, 52, 153, 154, 155, 156, 178, 179, 200, 205, 207, 215, 233, 234, 254, 255, 258, 267, 269, 281, 282
ritim (tartım) 10, 167
"Rosebud" 132, 133, 136, 137, 138
Rus 103
Rus mafyası 240

Safinaz (Olive), R.42, 259
sallantılı çevrinme 87
sanat üzerine film, R.29, 9, 167, 203, 204, 205
savaş filmi 237
Savaş ve Barış / War and Peace, S.25 127
savruklama (bürlesk) 227
sayısal kurgu 183, 285
SCOTT, Randolph 217
Scrovegni Kiliseciği 204
seks filmi 244
selüloz asetat 281
serüven filmi 235, 236
sesli film 13, 44, 145, 232, 278
sessiz film 146
Seven Kalpler / The Passionate Friends 140
Sevişenler / Kind Hearts and Coronets, R.24, 214,
simgesel (sembolik) 108, 124, 156, 162
SIMMONS, Jean 89
sinema akımları 21
sinema dili 7, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 54, 81, 124, 161
sinema işleyimi (endüstri) 4, 118, 121, 187, 206
sinema oyuncusu 113, 114, 115, 116
sinema oyunu 113, 114, 115, 116
sinema türleri 191, 192, 193, 194, 266
sinemalık çözümleme 272
sinematograf 3
sitcom (durum güldürüsü) 231
siyasal film 202, 203, 242
"Sonbahar Akşamı / Soir d'automne" (tablo), R.4, 50
Sovyet Scope, Ş.7 44
soyut film 254, 255
sömürü 193, 244, 245
söyleşme (diyalog) 147, 152, 221, 227, 230, 268, 269, 272, 276, 284
söylenbilim (mitoloji) 207
söz sanatları 16, 124, 162
sözcük 3, 7, 10, 16, 123, 126, 128, 132, 137, 146, 151, 160, 161, 248
sözdizimi 16
sözlendirme (dublaj) 6, 283, 284
sözsüz oyun (pandomima) 227
SPENCER, Jeremy, R.14, 72
SSCB, R.1, Ş.7, 26, 44
STURGES, John, R.9 60
Super-Panavision 44
Superscope 44
SYDOW, Max von, R.18, 98

Şangaylı Kadın / Lady form Shanghay, R.8, 57
şarlo 108, 109

tanıtma yazıları (jenerik) 138, 267, 270
Tanrısal oran 36
tarihsel bezem 102
tarihsel film 104, 109, 172, 192, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 214
Tarzan Maymun Adam / Tarzan the Ape Man, R.17 236
tasarı 158, 171, 173
TAZIEFF, Haroun 198
tecavüz ve öldürme filmi 245
Technirama 44
Techniscope 44
tecimsel (ticari) 244
teker (plak) 6, 9, 20, 21, 22, 148, 281, 283, 284, 285
televizyon 7, 8, 15, 16, 18, 21, 43, 155, 192, 231, 236, 261, 283
Temel Reis (Popeye), R.42, 259
Todd A.O., Ş.72, 44,
TOLSTOY, Lev, R.20,25; 103, 127,
TITO, Josip Broz 245
Toprak / Zemliya 6
TRACY, Spencer, R.3,34; 60, 72, 218
Trendeki Yabancı / Strangers on a Train, R.13 68
Truvalı Helen / Helen of Troy, R.31, *208*

Uçan Dairenin Esrarı / The Day the Earth Stood Stil, R.41, 249
Ultra-Panavision 44
uyarlamacı 274
Uyuyan Prens / The Prince and the Dhowgirl, R.14; 72, 73,
Üçüncü Adam Kim / The Third Man, R.5, 51

VALLI, Alida, R.5, 51
varlık 12, 27, 28, 29, 35, 40, 41, 45, 47, 48, 49, 52, 54, 56, 57, 58, 62, 63, 67, 69, 70, 71, 78, 81, 82, 84, 86, 88, 91, 99, 151, 167, 177, 180, 226, 259, 261, 276, 281, 282
VEIDT, Conrad 104
veritabanı 183, 285
video aygıtı 279
VIDOR, King 127
VINCI, Leonardo da 38, 39
vinç çekimi 91
VistaVision, Ş.7 44
VITTI, Monica, R.11,12; 66
Viyana operetleri 232
vodvil 227, 228, 230
vücutla ilgili çekimler 71, 76

WAGNER, Robert, R.34, 219
WEISSMULLER, Johnny, R.37, 236
WELLES, Orson, R.2, 42, 53, 57, 105, 131, 132, 294
WELLMANN, William, R.38, 240
Wells Cargo 218
western (kovboy filmleri) 217, 295
WIDMARK, Richard 219
WIENE, Robert 96, 104
WILDER, Billy, R.39, 243
WISE, Robert, R.31,41; 208, 249

Xanadu 132, 133, 137, 138

yığınsal sanat 8
yabancıllık (egzotiklik) 200
Yahuda, R.30, 204
yakınçağ 4, 108
Yakup peygamber 219
yandan aydınlatma 97
yanlamasına kaydırma 89
yansıtıcı 99
yapma bezem (dekor) 102, 103, 104
yarı belgesel film 78, 200, 201
yarı boy çekimi 71
yarı genel çekim 71, 132
yaşamöyküsel (biyografik) 109, 209, 210, 211, 232
yavaş çevrinme 138, 182
Yaz Bekârı / The Seven Year Itch 243
yazın (edebiyat) 10, 16, 128, 191, 192, 203, 218, 227, 244, 256
Yedinci Mühür / Det Sjunde Inseglet, R.18, 98
yenidendoğuş (rönesans) 4, 36, 38
yinclemeli kavram (leitmotiv) 152
yoğrumsal (plastik) 74, 105, 106, 107, 254, 262
yontucuk (heykelcik) 107
yönde uyum, Ş.10, 178
yöntem 10, 20, 147, 154, 155, 165, 174, 194, 195, 210, 231, 252, 261, 276, 278, 279, 280, 281, 284

Yugoslavya 199, 245
Yunanistan 36
Yurttaş Kane / Citizen Kane 53, 131
yuvarsallaşma (küreselleşme) 253
yüksek görüş noktası, 59, 60, 61, 63
Yürüyen Yaşam / The Life on the March 132
yüzle ilgili çekimler 71, 75

zaman 4, 7, 8, 11, 12, 17, 18, 19, 20, 28, 29, 31, 35, 41, 42, 54, 58, 61, 63, 67, 77, 79, 83, 87, 89, 90, 91, 95, 96, 99, 101, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 117, 124, 130, 132, 141, 142, 145, 146, 150, 155, 158, 160, 163, 164, 165, 166, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 179, 180, 182, 183, 187, 194, 197, 199, 204, 209, 216, 217, 218, 220, 222, 225, 227, 228, 229, 233, 239, 245, 249, 252, 255, 259, 262, 266, 279, 282, 285
Zamanın Yürüyüşü / March of Time 132
zamandaş gelişim 171, 174
zincirleme 137, 138, 180, 181, 182



NİJAT ÖZÖN

SİNEMA SANATINA GİRİŞ

Sinema tarihçisi Nijat Özön, sinema sanatının dinamiklerini bir araya getiren temel bir kitap hazırladı. Sinema meraklıları ve öğrencileri için yararlı ve kullanışlı olmasına özen gösterilen bu kitap, yüzyıllık tarihi boyunca sinemasal deneyimleri kategorize ediyor ve bir sanat olarak temel öğelerine ayrıştırıyor. Sinemanın tarihi, dili, gereçleri, teknik olanakları, görüntü ve öğeleri, yönetmen, oyuncu, sinema türleri, film okuma üzerine en kapsamlı bilgileri kayda geçiren Özön, kitabın sonunda verdiği sinema sözlüğü ve tüm sinema kitapları kaynakçasıyla da sinemasal yolculuğun önemli bir halkasını oluşturuyor.

Kitap, bilinçli bir sinema izleyicisi yaratmanın yanı sıra yönetmen adaylarını diğer sanatlarla sık sıkıya bağlı bir mecraya hazırlıyor.