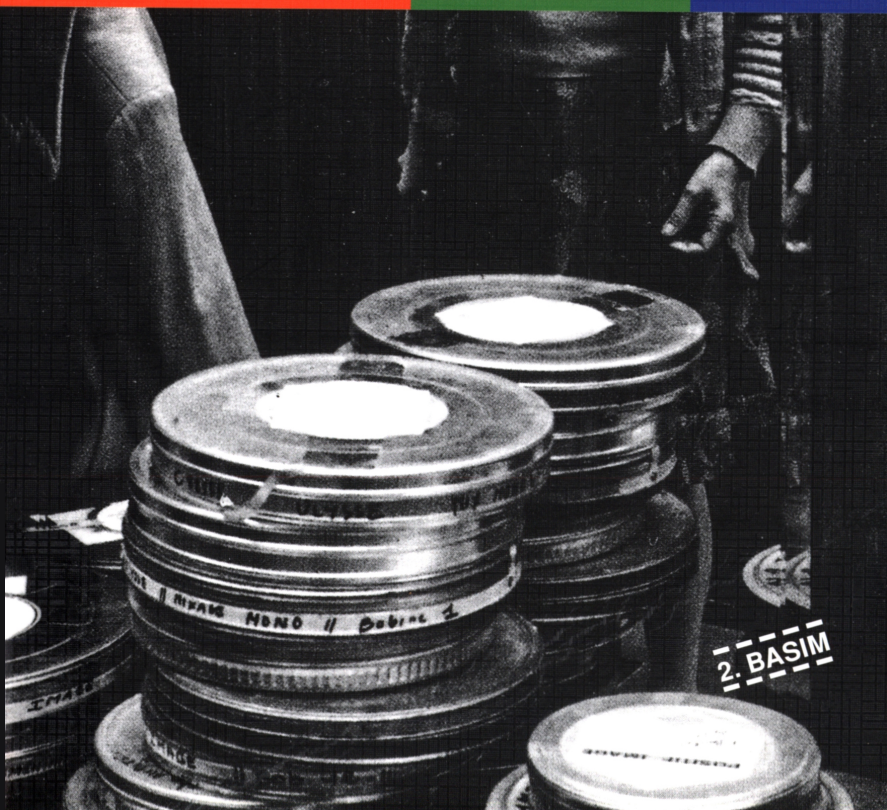


Sinemada Ritimlerin Kurgusu

Karen Pearlman

İngilizceden Çeviren: Pınar Ercan

AYRINTI
SİNEMA



2. BASIM

KAREN PEARLMAN

Sinema eleştirmeni ve yönetmeni olan Karen Pearlman, sinema kültürü ve yaratıcı etkinlikler üzerine çalışmakta ve bu konularda yazılar kaleme almaktadır. Aynı zamanda kısa filmler de yapan Paerlman, Macquarie Üniversitesi'nde (Avustralya) dersler vermektedir. Akademik-bilimsel çalışmaları Journal of Screendance, Metro, RealTime gibi mecralarda yayımlanmaktadır.

Ayrıntı: 996
Sinema Dizisi: 8

Sinemada Ritimlerin Kurgusu
Filmin Üslubu
Karen Pearlman

Kitabın Özgün Adı
Cutting Rhythms
Shaping the Film Edit

İngilizceden Çeviren
Pınar Ercan

Dizi Editörü
Enis Rıza

Son Okuma
Ozan K. Dil

Copyright © 2009 Taylor & Francis, All rights reserved.
Authorized translation from English language edition published by Routledge, an imprint of Taylor & Francis Group LLC

Bu kitabın tüm yayım hakları
Ayrıntı Yayınları'na aittir.

Kapak Fotoğraf
Agnès Varda
Daguerre Sokağı'ndaki evinde.1983
Fotoğraf: Martine Franc
Magnum Cinema
Phaidon 1995

Kapak Tasarımı
Gökçe Alper

Dizgi
Esin Tapan Yetiş

Asena Elif Akgül'e katkılarından dolayı teşekkür ederiz.

Baskı ve Cilt
Ali Laçin - Barış Matbaa-Mücellit
Davutpaşa Cad. Güven San. Sit. C Blok No. 286
Topkapı/Zeytinburnu - İstanbul - Tel. 0212 567 11 00
Sertifika No: 46277

Birinci Basım: *2016*
İkinci Basım: *2020*

Baskı Adedi *2000*

ISBN 978-605-314-101-3
Sertifika No.: 10704

AYRINTI YAYINLARI
Basım Dağıtım San. ve Tic. A.Ş.
Hocapaşa Mah. Dervişler Sok. Dirikoçlar İş Hanı
No: 1 Kat: 5 Sirkeci – İstanbul
Tel.: (0212) 512 15 00 Faks: (0212) 512 15 11
www.ayrintiyayinlari.com.tr & info@ayrintiyayinlari.com.tr

twitter.com/ayrintiyayinevi facebook.com/ayrintiyayinevi instagram.com/ayrintiyayinlari

Sinemada Ritimlerin Kurgusu

Filmin Üslubu

Karen Pearlman

AYRINTI

SinemaAyrıntı Dizisi

Sinematografi Üzerine Düşünceler
Zaur Mükerrem

•

Film Eleştirisi
Lale Kabadayı

•

Kara Perde
Derleyen: Hüseyin Köse

•

Sinema Teorisine Giriş
Robert Stam

•

Toplumsal Bellek ve Belgesel Sinema
2000 Sonrası Türkiye Belgesellerinde Gerçek-Temsil İlişkileri
Asuman Susam

•

Politik Kamera
Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası
Michael Ryan & Douglas Kellner

•

Popüler Sinema'nın Mitolojisi
Veysel Atayman & Tuncer Çetinkaya

İçindekiler

— Önsöz 9
— Teşekkür 11
— Giriş 13
METODOLOJİ: TEORİ 15
METODOLOJİ: UYGULAMA 20
SES 20
MÜZİK 21
KARAR VERME 23

1. Bölüm
Ritmik Sezgi

SEZGİSEL DÜŞÜNME 27
RİTMİ ALGILAMAK 31
RİTİMLERİN AKTİF BİÇİMDE ALGILANMASI 32
GÜNLÜK İŞ KOPYALARINDA RİTMİ ALGILAMAK 33
RİTİMLERİ YANSITMAK 34
RİTMİN KENDİSİ OLMAK 39
RİTMİK DÜŞÜNME 39
ÖZET 45

2. Bölüm
Bir Koreografi Olarak Kurgu Yapımı

TARTIŞMAYI MÜZİKTEN HAREKETE KAYDIRMAK 46
NABIZ 51
HAREKET CÜMLELERİ 53
CÜMLELEMEDE DİKKATE ALINACAK UNSURLAR 57
Simetri ve Asimetri 58
Bir ve Daha Fazla Beden 58
Cümle 61
Sahne Alanı 61
ÖZET 63

3. Bölüm
Zamanlama, Adımlama ve Cümleleme Eğrisi

ZAMANLAMA 65
Bir Kare Seçmek 65
Süreyi Seçmek 67
Planın Yerleşeceği Yeri Seçmek 67
ADIMLAMA 69
Kesme Oranı 69
Değişim veya Hareket Oranı 70
Toplam Değişim Oranı 71
CÜMLELEME EĞRİSİ 74
Eğrileri Birbirine Bağlamak veya Çarpıştırmak 77
Enerji Eğrilerini Ayıklamak 77
Stres 79
ÖZET 81

4. Bölüm
Gerilim, Gevşeme ve Senkronizasyon

GERİLİM VE GEVŞEME 82
SENKRONİZASYON 89
YÖNETMENLE SENKRONİZE OLMAK 89
GERİLİM, GEVŞEME VE SENKRONİZASYON ÜZERİNE
ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI: *BROADCAST NEWS* 92
ÖZET 99

5. Bölüm
Fiziksel, Duygusal ve Olay Ritimleri

ÜÇ HAREKET TÜRÜ 102

6. Bölüm
Fiziksel Ritim

YENİDEN KOREOGRAFİ OLUŞTURMAK 109
FİZİKSEL HİKÂYE ANLATICILIĞI 111
DANS DÜZENLEMELERİ 112
RİTMİ ŞARKI GİBİ SÖYLEMEK 113
ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI: *THURSDAY'S FICTIONS'DAN* "NOW" SAHNESİ 115
ÖZET 124

7. Bölüm
Duygusal Ritim

HAZIRLAMA, EYLEM, DİNLENME 130
OYUNCUNUN EYLEMLERİ 131
VURUŞLAR 133
ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI: *THE HOURS* [SAATLER] 135
ÖZET 143

8. Bölüm
Olay Ritmi

OLAY RİTMİNİ ŞEKİLLENDİRME 148
AYNI ANDA YAPI VE RİTİM YARATMA 150
RİTİMLERİ YENİDEN BÜTÜNLEŞTİRMEK 153
ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI: *THE GODFATHER* [BABA]
(FRANCIS FORD COPPOLA, 1972) 154
ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI:

GOODFELLAS [SIKI DOSTLAR] (MARTIN SCORSESE, 1990) 157
ÖZET 162

9. Bölüm
Biçim

MONTAJ 164
DEKUPAJ 165
MONTAJDAN DEKUPAJA YELPAZE BOYUNCA İŞARET NOKTALARI 166
ÇARPIŞMA 169
BAĞLANTI 171
ÇARPIŞMADAN BAĞLANTIYA YELPAZE BOYUNCA İŞARET NOKTALARI 173
ÜSLUP ÖRNEK OLAY ÇALIŞMALARI 174
Psycho [Sapık] – Dekupaj ve Çarpışma 175
Apocalypse Now [Kıyamet] – Montaj ve Bağlantı 177
Breaker Morant – Dekupaj ve Bağlantı 179
Requiem for a Dream [Bir Rüya için Ağıt] – Montaj ve Çarpışma 182
ÇAĞDAŞ ÜSLUP: YENİ DALGANIN ARDINDAN 184
SONUÇ 187

10. Bölüm
Yöntemler

PARALEL EYLEM 189
PARALEL EYLEM ÖRNEK OLAY ÇALIŞMALARI 191
The Great Train Robbery [Büyük Tren Soygunu] (Edwin Porter, 1903) 191
Strangers on a Train [Trendeki Yabancı] (Alfred Hitchcock, 1951) 193
Gallipoli [Gelibolu] (Peter Weir, 1981) 195
The Godfather [Baba] (Francis Ford Coppola, 1972) 198
Snatch [Kapışma] (Guy Ritchie, 2000) 203
AĞIR ÇEKİM 205
AĞIR ÇEKİM ÖRNEK OLAY ÇALIŞMALARI 207
Chariots of Fire [Ateş Arabaları] (Hugh Hudson, 1981) 207
The Navigator (Vincent Ward, 1988) 209
Thelma and Louise [Thelma ve Louise] (Ridley Scott, 1991) 211
HIZLI ÇEKİM 212
İKİ SÜRATLİ HIZLI ÇEKİM ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI 213
KARIŞTIRILMIŞ HAREKETLER VE HIZ ARTIŞI 214
ÖZET 215

11. Bölüm
Ortak Sahneler

İKİ KİŞİLİK SAHNELER 217
Çatışma Yollu Eylem 218
Dönüşler 218
Değer Yükü Koşulları 219
En Az Bir Değer Yönünde 219
İKİ KİŞİLİK ÖRNEK OLAY ÇALIŞMALARI 222
Gone with the Wind [Rüzgâr Gibi Geçti] (Victor Fleming, 1939) 222
Postcards from the Edge [Yaşamın Kıyısından Kartpostallar]
(Mike Nichols, 1990) 225
Çatışmayı Tanımlayın – Karakter Ne İstiyor? 227
Başlangıçtaki Değeri Not Edin 227
Sahneyi Vuruşlara Ayırın 227
Kapanış Değerini Not Edin ve Bunu Açılış Değeriyle Karşılaştırın 228
Vuruşları Gözden Geçirin ve Dönüş Noktasının Yerini Belirleyin 228
Notorious [Aştan da Üstün] (Alfred Hitchcock, 1946) 230
Kiss or Kill [Öp Ya Da Öldür] (Bill Bennett, 1998) 230
Howard's End [Howardların Malikanesi] (James Ivory, 1992) 231

ÖZET - İKİ KİŞİLİK SAHNELER 233
KOVALAMACALAR 233
Özdeşleşme 234
Heyecanlandırma 235
Çatışma 235
Yoğunlaştırma 237
KOVALAMACA SAHNESİ ÖRNEK OLAY ÇALIŞMALARI 238
The Girl and Her Trust (D. W. Griffi th, 1912) 238
The French Connection [Kanunun Kuvveti] (William Freidkin, 1971) 239
Terminator 2 [Terminatör 2] (James Cameron, 1991) 242
ÖZET - KOVALAMACA SAHNELERİ 245

12. Bölüm
Sonuç

— Kaynakça 251

— Dizin 259

Önsöz

Bu kitabı yazmaya merak salmam, Avustralya Film Televizyon ve Radyo Okulu'ndaki (AFTRS) Kurgu yüksek lisansım için uygulamalı ödevimi bitirirken başladı. Kurgu bölümü başkanı, ASE [Australian Screen Editors / Avustralya Film Kurguculari] üyesi Bill Russo, yeni gelen öğrencilere öğretmek için kurgu tarihi ve teorisini araştırmanın mümkün olup olmadığı konusunda benimle iletişim kurmuştu. O konuşmanın ardından ortaya çıkan fikir, araştırmamı bir filmin "yapısı", "kurgusu" ve "ritmi" gibi sıradan bir derste sık kullanılan ancak nadiren tanımlanan kelimelere dayandırmak olmuştu. Bill'in bu alandaki uzmanlığı, şu anki meslek dünyasındaki en kıdemli kurgucular gibi, uzun yıllar boyunca elde ettiği pratik deneyimle ortaya çıktı. Birkaç kısa yıl içerisinde bir kurgucu eğitmeye çalışan AFTRS, çeşitli kurgu uygulaması deneyimleri sağlamaya oldukça odaklanmıştı. Bill araştırma için sahip olduğum fikirlere coşku içinde yanıt verdi çünkü bilmek istediği şeyler vardı: Okul, sahada çalışmanın imkânlarından farklı olarak ne sunabilir? Ve daha da önemlisi: Yalnızca yıllar süren uygulama veya deneyimle anlaşılabilen ilkeler net biçimde söylenebilir ve iletilebilir mi?

Araştırmam sırasında, Sovyet teorisi, devamlılık kurgusu teknikleri, yapı, aygıtlar ve alışıldık sahneler hakkında pek çok özel ilkeyi, film ve kitaplarla çalışarak ve de yazarlarla, yönetmenlerle ve kurgucularla konuşarak bir araya getirme ve öğretmeyi görece basit bir mesele olarak gördüm. Bununla birlikte ritim, anlaşılması zor bir konuydu. Literatürde yapılan bir araştırma çelişkili, sınırlı ya da sonuçsuz tanımlar verdi. Deneyimli kurgucular ritmin (yapı ile birlikte) bir kurgucunun bir film yapım sürecinde düzenlediği veya gerçekleştirdiği şey olması konusunda hemfikir olsalar bile, "ritim" kelimesinin tanımını ifade etmeye çalışmakta veya bunun –"sezgisel olmasının" ötesinde– nasıl oluştuğundan bahsetmekte isteksizdiler. En sonunda, David Bordwell ve Kristen Thompson'ın *Film Art* [Film Sanatı] "sinemadaki ritim meselesi son derece karmaşık ve hâlâ iyi

anlaşılamamıştır" yorumuyla hodri meydan dedik. Belki de şimdiye kadar elime geçen en tarifsiz ya da en azından en alengirli çalışmaya doğru sapkınca bir yakınlık hissederek, film kurgusunda ritmi anlamak için araştırmaya başladım.

Sinemada ritmin bilimsel tartışmasına az rastlanır, bu nedenle de, konum hakkında bazı ilkeleri formülleştirmek için film incelemeleri, dans ve nörolojiyi de içeren bir dizi disiplinden yararlanma fırsatım oldu. Bu kitapta kurgucuların filmin ritmine yaklaşımını değiştiren bazı farklı türden sahne ve senaryolara bakmaya geçmeden önce, ritimlerin kesimindeki sezgi, koreografik bir süreç olarak kurgu yapısı ve de film kurgusunda ritmin araçları ile amaçları hakkında fikirler geliştirmeye çalıştım.

Ritimlerin Kurgusu kurgu teorisi ve uygulaması ile film kurgusunda ritmin yaratıcı süreci, araçları ve işlevleri hakkında bir çaba bu. Okurlara, onların ritmik sezgisini geliştirmek için metotlar, filmde ortak çalışmaya dayalı ritim tartışması için işlevsel bir kelime dağarcığı ve de filmde ritim türlerinin ve bunların nasıl işlediği hakkında bir analiz sağlayarak, onların film kurgusundaki yaratıcılığını teşvik etmek için tasarlandı. Kurgu teknolojisi hakkında mevcut pek çok kitap bulunmakta, bazıları tarih ve mesleki beceri üstüneyken, birkaçı kurgucu ve film yönetmenlerine kendi kurguyu daha iyi yapmak için özel yollar sunuyor. Bu kitap film yapma sanatının merkezinde bulunan bir şeyle ilgilenir: ritimle, yani sıkça kullanılan ve nadiren tanımlanan bir kelimeyle. Bu araştırmayla ritmin ne olduğu, nasıl şekillendiği ve ne için olduğu hakkındaki fikirlerin, filmin nasıl yapıldığı ile izleyiciler üstünde nasıl etki oluşturabildiğini bilmek isteyen film incelemeleri uzmanlarına ve de özellikle büyük filmler yapmaya meraklı öğrenci ve profesyonel film yapımcılarına yararlı olmasını amaçladık.

Teşekkür

Yorulmak bilmeyen harika enerjisi, sorumluluğu ve mükemmel tavsiyelerinden dolayı baş doktora danışmanım Sarah Gibson'a ve fikirlerimi şekillendirmemde kendi yazılarıyla önemli etkiye sahip eş danışmanım Profesör Ross Gibson'a, ayrıca bu projeye başlamamda gösterdiği muazzam etki ve ilham ile düşünce ve araştırmamda bana yol açmak için gerçekleştirdiği olağanüstü çabasından dolayı asıl danışmanım Dr. Patrick Crogan'a da teşekkür etmek istiyorum.

Avustralya Film Televizyon ve Radyo Okulu'nda (AFTRS) Kurgu Başkanı ASE üyesi Bill Russo'ya merakı, inatçı sorgulamaları ve tartışmaları ile kendine ait örnek kurgulamaları için, "umut ve korku" ile ilgili fikirler için AFTRS'nin eski Senaryo Başkanı Paul Thompson'a ve de ilgi ve anlayışları için Philippa Harvey ile AFTRS'deki bütün meslektaşlarıma, AFTRS ile Sydney Teknoloji Üniversitesi'nde (UTS) kendi çalışmalarına gösterdikleri enerji ve tutkuyla bana büyük ilham veren bütün eski ve yeni öğrencilerime de teşekkür etmek isterim.

UTS'deki Medya Sanatları ve Prodüksiyon Bölümü'ndeki öğretim üyeleri, özellikle doçent doktorlar Gillian Leahy, Norie Neumark ve Martin Harrison ile Megan Heyward, Ann-Marie Chandler, Andrew Taylor ve Chris Caines ile birlikte çalışmak müthişti ve hepsi de genellikle, belki de farkında olmadan, ufkumu açtılar. UTS Sanat ve Bilim Fakültesi Dekanı Profesör Theo van Leeuwen'e filmde ritim üzerine yaptığı çalışma ve anahtar metinleri dikkatime sunmasından dolayı özel bir teşekkür göndermek isterim. Avustralya Ekran Kurguculları Dernek Komitesi'ndeki değerli meslektaşlarım benim için büyük bir ilham kaynağı oldular ve bilgi, öneri ve de yüreklendirmelerinden dolayı ASE üyeleri Henry Danger, Emma Hay, Peter Whitmore ve Mary Jane St. Vincent Welch'i özel olarak anmak isterim. Belirli özel sorunlar hakkındaki tartışmalar ile özel metinler konusunda gösterdikleri öneri ve katılımları için Dr. Stephen Malloch, Dr. Greg Hooper ve Dr. Mark Seton'ı da; Dr. Christopher Allen, Michelle Hiscock, Dierdre Towers, Darmyn Calderon, J. Gluckstern ve Ross Murray

taslakların bazı bölümlerini okuma nezaketini gösterdikleri; onlara da yorum ve önerileriyle katkılarından dolayı teşekkür etmek isterim.

Son olarak, bu yolu katetmiş olmayı aileme borçluyum: tüm düşüncelerimin aynası olan babam Dr. Alan Pearlman ve müzik bilgisiyle ritim hakkında ufuk açıcı tartışmalar sağlayan eşi Gail Bass; sonsuz bir coşku ve sevgi dolu destek kaynağı annem Joan Pearlman ve bana film teorisi hakkındaki ilk kitaplarımı veren ve hâlâ en iyi kitaplarımı yollamayı sürdüren eşi Profesör Peter Kivy. Kayınpederim Robert Allen'ın anısına ve onun yanında olup yazdığım zamanlarda günlük yaşam kaygılarımı üstümden alıp zarifçe havalandıran kayınvalidem Jocelyn Allen'a sevgiler. Ve tabii benim *raison d'être*'im [varlık nedenim], beni sabahları ve kesinlikle her konuda ayağa kalkmakta ilhamla dolduran muhteşem çocuklarım, Sam ve Jaz ile enerji, vizyon ve sevgiyle dolu şaşırtıcı bir nehir gibi her şeyin içinden geçen sevgili partnerim Richard'ı unutamam. Hepsine sevgi ve şükran duygularımı sunuyorum... İşte kitabım!

Giriş

Ritimlerin Kurgusu bir soruyla başlar: Kurgu sırasında bir filmin ritminin şekillendirilmesi üzerine, bunun "sezgisel" olmasının ötesinde ne söyleyebiliriz? Bu soru, kurgucunun ritmik yaratıcılığı ve sezgisi, ritimleri şekillendirmek için detaylı biçimde ele aldığı süreçler ve araçlar ile ritmin filmdeki işlevleri üzerine derin bir çalışmaya götürür. Film kurgusunda ritmin yeri bir dizi teoriyi ortaya koyuyor: ritim nedir, nasıl şekillenir ve ne içindir. Yazar tarafından kurgulanmış filmlerdeki ritmin yaratımı ve başka filmdeki ritim örnekleri hakkındaki durum incelemeleri, bu teorilerin pratik uygulamalarını tanımlayıp gösteriyor.

Ritimlerin Kurgusu 1. Bölüm, sezgi hakkında bir sorgula. Kurgucular ritim yaratım süreçlerinin "sezgisel" olduğunu söylediklerinde ne tür düşünce ve uygulamalardan bahsediyorlar? *Ritimlerin Kurgusu* kurgucunun sezgisinin iki kaynaktan elde edilen bir bilgi tabanı olduğu varsayımında bulunuyor; kurgucunun deneyimlediği dünyanın ritimleri ile kurgucunun bunları deneyimleyen bedeninin ritimleri. Bunlar kurgucunun ritim hakkındaki bedensel zekâsının kaynakları ve aynı zamanda kurgucunun ritimleri kesmesindeki yaratıcılığını harekete geçiren tetikleyiciler. Bu bölüm ritmik bilginin bu iki kaynağı arasındaki nörolojik ve deneyimsel bağlantıları tanımlıyor. Ritmik bilginin artışında fizyolojinin önemine vurgu ve fiziksel düşünme ile kinestetik empatinin yaratıcı kullanımı hakkında fikirler.

Ritimlerin Kurgusu'nun 2. Bölüm'ü kurgunun, bir filmdeki ritimleri şekillendirmek için kurgucuların hareketli görüntü ve seslerin bileşimini beceriyle kullandığı bir koreografi biçimi olduğunu ileri sürüyor. 1. Bölüm'deki fikirlerin üstüne, ritmi fiziksel olarak algıladığımızı ve ritmi algılama yolumuzun hareket algısı üzerinden olduğu fikrini geliştiriyor. Bunun temel dayanağı da hareketin, kurgucuların ritmik bir bilgi kaynağı olarak deneyimlediği şey ve aynı zamanda bir filmin ham görüntü ve seslerini ritim olarak şekillendirmede kullandıkları

malzeme olmasıdır. Bu bölüm koreografların hareketle çalıştığı bazı yolları gözden geçiriyor ve dans ile dans yaratma süreçlerinin film kurgulamada ritim yaratma süreçleri için verimli bir mesleki bilgi sağlayabileceğini öne sürüyor.

Ritimlerin kurgulanmasındaki bu koreografik süreçlerin araçları, "zamanlama" [timing] ve "adımlama" [pacing] terimleriyle ilişkili olan çeşitli kurgu işlemlerini listeleyip tanımlayan 3. Bölüm'de tartışılıyor. Bu bölüm aynı zamanda, bir kurgucunun zamanlama ve adımlama ile tam olarak örtüşmeyen kilit işlemlerinden bazılarını açıklamak için oluşturulmuş "cümleleme eğrisi" [trajectory phrasing] terimini ele alıyor. Cümleleme eğrisi kavramı, filmin kurgusunda hareket cümlelerinin yönü ve enerjisinin şekillendirilmesi üstüne fikirler sunmak için dans teorisinde yapılan çalışmadan yararlanmakta.

4. Bölüm, filmdeki hareketin ritimlerle şekillenmesinin amaçlarını gözden geçiriyor. Gerilim ve çözülmenin ritmik döngülerinin psikosomatik etkisi ile bir filmdeki ritmin bir izleyicinin ritimleri üstünde sahip olabileceği senkronizasyon etkisini açıklıyor.

Bu dört bölümün art arda dizilimi şu önermeyi ortaya koymakta: *Film kurgusundaki ritim, gerilim ve gevşeme döngüleri yaratma amacıyla zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi tarafından şekillendirilmiş zaman, hareket ve enerjidir.*

Öyleyse *Ritimlerin Kurgusu*'nun sezgi, koreografik yaklaşımlar ile ritmin araç ve amaçları hakkındaki hipotezi, kurgucuların karşılaştığı farklı ritim tipleri için geçerli. "Fiziksel ritim", "duygusal ritim" ve "olay ritmi" terimleri, ritim türleri ve koreografik varyasyonlar ile kurgucuların bunlarla çalışmak için seçebileceği sezgisel yaklaşımları tarif etmenin yolları olarak anlaşılabilir.

Son olarak, *Ritimlerin Kurgusu* özel kurgu biçimleri veya sorunlarına değinen bir dizi bölüm sunmakta. Montaj veya bunun karşısında dekupaj ile ilgili olan ritmik konuları ve bir üslup oluşturup sürdürürken kurgucunun zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi hakkında aldığı türlü kararları gözden geçirerek üslup üzerine bir bölümle başlıyor. 10. Bölüm koşut hareket, ağır çekim ve hızlı çekim -kurgucunun filmdeki ritmik dokuyu çeşitlendirmek için kullanabileceği şeyler- gibi planlara, bunları en çok ne zaman işlev kazandığı ve ne zaman klişeleştiğine bakıyor. Sonunda da, ortak sahneler üzerine bir bölüm, uygulamadaki ilkelerin örneklerini ortaya koyan örnek ve durum incelemeleri iki kişilik sahnelerin ve kovalamaca sahnelerinin şekillendirilmesini gözden geçiriyor.

Ritimlerin Kurgusu mesleklerini öğrenmekte olan kurgucu ve film yönetmenleri ile meslekleri üzerinden yürütülen tartışmaların çalışmalarına fayda sağladığını anlayan deneyimli uygulayıcılara seslenmek için yazıldı. Aynı zamanda, teorik fikirlerin pratik yöntem ve sonuçlarla bağlantısına ilgi duyan kimseleri de ilgilendiriyor. Kitabın amacı filmdeki ritim üzerine düşünme ve konuşma yollarını canlandırıp ritmik yaratıcılığı anlamak ve derinleştirmek.

METODOLOJİ: TEORİ

Kurgu üzerine bu güncel literatür araştırması,[1] film kurgusundaki ritim meselesinin bizatihi kendisinin nadiren bir konu olarak ele alındığını gösteriyor. Göze çarpan tek istisnai çalışma Theo von Leeuwen'ın çalışması ve o da *Rhythmic Structure of the Film Text*'in [Film Metninin Ritmik Yapısı] girişinde şunu yazıyor:

> Film teorisi üstüne yapılan birkaç çalışmanın ritmin filmdeki rolüne değinmekte başarısızlığa uğradığı bir dönem vardı... Yakın zamanda filmdeki ritim üzerine yapılan çalışma hemen hemen hiç ilgi görmedi. Mitry'nin *Esthetique et Psychologie du Cinema*'sının [Sinemanın Estetiği ve Psikolojisi] (1963) yayımlanmasından beri yok denecek kadar az miktardaki özgün düşünce konuya katkıda bulunmuştur.[2]

Kurgu mesleği üzerine elkitapları bazen zamanlama ve adımlamanın ritim yaratan araçları hakkında kurallar verir. Bu kitaplar ve editörlerle yapılan görüşmeler aynı zamanda belirli filmlerden ritim örnekleri de sağlar fakat ritimlerin kurgulanmasında kuralların olmadığını söyler ve film kurgusunda ritim yaratıcılığına dair hiçbir önemli tanımlama sunmaz.

Ken Dancyger, *The Thechnique of Film and Video Editing: Theory and Practice* [Film ve Video Kurgusunun Tekniği: Teori ve Pratik]*

---

1. *Kurgu*'da: *The Art of the Expressive* [Dışavurumcu Sanat], Valerie Orpen kurgu hakkında mevcut çeşitli türlerden kitapları tartışır ve şöyle der, "Kurgu üzerine var olan literatür üç kategoriye ayrılabilir: ya sadece kurgu hakkında ya da bir bölüm içeren film üzerine ders kitapları ya da genel çalışmalar; kurgucuların elkitapları; ve kurgucular ile röportajlar, içeriği otobiyografiler, ders dökümleri, denemeler, röportajların antolojisi ve dergilerdeki tekil röportajlardır." Bkz. Orpen, V., *Film Editing: The Art of the Expressive* [Film Kurgusu: Dışavurumcu Sanat], s. 10. Benim literatür taramam her üç kategoriden de metinler içermekte.

2. Van Leewen, T., *Discourse and Communication: New Approaches to Analysis of Mass Media Discourse and Communication* [Söylem ve İletişim: Kitle İletişiminde Söylem ve İletişim Analizlerine Yeni Yaklaşımlar] kitabında "Film metninin ritmik yapısı", s. 216.

* Ayrıntı Yayınevi tarafından baskıya hazırlanıyor.

adlı kitabında ritmi, adımın bir parçası olarak tarifler ve şöyle der: "Bir filmin ritmi bireysel ve sezgisel bir meseleye benzer."[3] Karel Reisz ve Gavin Millar'ın kaleme aldığı *The Thechnique of Film Editing* [Film Kurgusu Tekniği] ritmi, zamanlamanın bir niteliği olarak konumlandırır.[4] *Film Art*'ta [Film Sanatı] Bordwell ve Thompson "A planı ile B planı arasındaki Ritmik İlişkiler"[5] adlı tartışmalarında ritmin birtakım niteliklerini açıklar, fakat bunların çoğu benim sık sık tekrarlanan kesmelerde olduğu gibi adımlama diye adlandıracağım işlemler kapsamında sınıflandırılır. Bordwell ve Thompson açıklamalarına "bütün olarak sinematik ritim yalnızca kurguyla değil, aynı zamanda başka film tekniklerinden de elde edilir" diyerek giriş yapar. Onların yürüttüğü tartışmanın aksine, benimki, sinematik ritmi kurgucunun kendine ait son şeklini ve biçimini tasarladığı ölçüde bütün olarak ele alma çabası. Başka bir deyişle, her ne kadar yalnızca kurgu işlemlerine odaklansam da, benim sorum bu işlemlerin, kendileri tarafından şekillenen sinematik ritmin daha büyük yönleri üstüne etkisiyle ilişkilidir. Bu nedenle, ben kurgucunun sinematik ritmin duygusal yönde şekillendirilmesinde sahip olduğu bir dizi değerlendirmeyi tanımlıyorum ve kesmelerin sıklığı bu işlemlerin yalnızca bir boyutu.

Film Editing: History, Theory and Practice'in [Film Kurgusu: Tarih, Teori ve Pratik] yazarı Don Fairservice şu satırları söylerken filmin ritmi üzerine mevcut literatürün özet bir görüntüsünü vermekte:

> Film kurgusu üzerine her tartışma kaçınılmaz olarak er ya da geç ritim konusunu açacaktır. Bu daha çok bir kısaltma kelimesi olarak kullanılma eğilimindedir ve bu kelime, her kullanıldığında tanımlaması zor bir şeyi saklama eğilimi gösteren bir tür kapsayıcı terim gibidir.[6]

Ritimlerin Kurgusu ritim veya ritimde yaratıcılık hakkında herhangi bir kuralı öne sürmekten kaçınır. Bunun yerine, kurgucular, film yönetmenleri veya film incelemeleri eğitimi almış kişilerin kendilerine sorabileceği sorular olarak film kurgusunda ritmin ve ritmik sezgilerinin kapsam ve duyarlığını genişletmek amacıyla malzemelerinin bazı

---

3. Dancyger, K., *The Technique of Film and Video Editing: Theory and Practice* [Film ve Video Kurgusunun Tekniği: Teori ve Pratik], s. 307-315.
4. Reisz, K., ve Millar, G., *The Technique of Film Editing* [Film Kurgu Tekniği], s. 246-247.
5. Bordwell, D., ve Thompson, K., *Film Art: An Introduction* [Film Sanatına Giriş], s. 278-280.
6. Fairservice, D., *Film Editing: History, Theory and Practice*, [Film Kurgusu: Tarih, Teori ve Pratik] s. 273.

ilkelerini dile getirir. Kurgucuların kendilerine sorabileceği soruları dile getirmekten veya onların malzemesi hakkında soru sormaktan oluşan bu yaklaşım, burada önerilen teoriyi pratiğin daha pragmatik ve sıkıştırılmış anlarına bağlamanın bir yoludur. Birisi bir film üzerinde çalışırken ve kurgu odasındaki birisi de "bu doğru değil", "bu doğru bir his vermiyor" veya "ritim zayıf" dediğinde, ritim hakkında burada dile getirilen fikirler, kurgucunun onu "doğru" yapmak için kendi adına dikkate alabileceği olasılıkları sunar.

Benim teoriyi pratiğe bağlama niyetimden yola çıkarak, öncelikle, film kurgusundaki ritimle ilgili özellik ve süreçler hakkındaki tartışmama yönelik bilişsel bir yaklaşım seçtiğimi söyleyebilirim.

Bilişsellik, David Bordwell ve Noël Carroll'ın da tarif ettiği gibi, "zihinsel temsilin süreçleri, doğal süreçleri ve (bir anlamda) rasyonel faaliyete başvurarak insan düşüncesini, duygusunu ve eylemini anlamaya çalışmaktır."[7]

Bilişselciler, bizlerin bir film gibi bir şeyi nasıl anladığı ve ondan nasıl etkilendiği üstüne çalışırken fizyolojik özyapımızı dikkate alırlar. Bunun temel prensibi bütün insanların içinde, "üç boyutlu bir ortamın varsayımı, günışığının tepeden düştüğü varsayımı ve benzeri varsayımlar gibi" fiziksel bağlantılı bazı şeyler, zaman içindeki özel ânımızla veya yetiştirilme tarzımızla şekillenmeden önce özyapımızın parçası olan şeyler olduğudur. "Bu evrensel rastlantılar sanatsal eğilimleri mümkün kılar ve bu da, insan algısının normlarıyla uyum sağladıkları için doğal görünür."[8]

Bu varsayımlar çoğu kurgu uygulamasında mevcuttur, kurgu odasında, varlığın veya evrenin doğasını merak ederek zamanımızı harcamayız; bunun yerine, birçok insanın sahip olduğu bilgi ve inançlarda yankılanan bir deneyimi şekillendirmeye çalışırız. İnsan deneyiminin fizyolojik veya algı ve bilgide derinlemesine kökleşmiş bu yönleriyle bağlantı kurma becerisi, yankı yapan hikâye veya deneyimler yaratmaya çalışırken servet değeri taşır. Bu nedenle iş başındaki arkadaşlar arasında bir film projesine dair geçen tartışmalar genellikle bu bilişsel yaklaşıma dayanır ve bilişsel yaklaşım, daha geniş ve saf bir hale getirilmek için, film yapım sürecindeki kelime dağarcığı ile çalışmayı sağlayan pratik bir kuramlaştırma ilkesi olarak kullanılacaktır.

Bu kitap özellikle "bütün insanların içinde 'fiziksel bağlantılı' olan fizyolojik ve bilişsel sistemler yoluyla"[9] film kurgusundaki ritmi ve

---

7. Bordwell, D., ve Carroll, N., *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, s. 16.
8. Stam, R., *Film Theory: An Introduction* [Film Teorisine Giriş], s. 236.
9. A.g.e.

ritim yaratım sürecini anlamaya çalışıyor. *Ritimlerin Kurgusu,* bilinen nörolojik süreçlerin kurgucular ve izleyicilerin nefes alan canlı bedenlerinin ritmik faaliyeti ile ortak işleyişini anlatırken "fiziksel düşünmeye" pek çok referansta bulunmakta. Bu yaklaşımı seçerek, bir ölçüde, "bilişselliğin tam dışavurumu içerisinde kinestetiğe dönüştüğüne"[10] inanan büyük Sovyet yönetmen ve montaj teorisyeni Sergei Eisenstein'ı izliyorum. Diğer bir deyişle, derin bilgi yalnızca bilebildiğiniz bir şey değil, aynı zamanda olduğunuz ve hissettiğiniz bir şey. *Bedenin* bir filmin ritmi üzerine düşündüğü ve onu yarattığı savım, cisimleşmiş bu bilgiye erişimi arttırmayı amaçlayan pratik terimlerden oluşuyor.

Zihnin fiziksel ve bedenin de düşünsel olduğunu söylerken zihnin, eğer başka bir şey olması mümkünse, başka ne olabileceği hakkında her hangi bir yorum yapıyor değilim. Normal bilinç veya Bilinç hakkında hiçbir önemli ipucu ve hiçbir ek maddi değer yargısı veya bunun karşıtı maddi değer yargısı ima edilmemiştir. Zihnin başka neler olabileceğini veya başka nasıl işlev görebileceğini bilmiyorum ve bu soruyu ele alma niyetinde de değilim. Benim fikirlerim zihnin, olması veya olmaması mümkün olan diğer her şey gibi veya bu şeylere rağmen ya da bu şeylere bakmaksızın, fizyolojik bir varlık olması kanıtına dayanıyor. Ve zihnin fiziksel, bedenin de düşünsel olduğunu göz önünde bulundurursak, ben de ritimlerin kurgulanması üzerine kurgucunun bir filmin akışını zihnin, duygunun ve bedenin birleşik eylemi gibi şekillendirme biçimine göz atan fikri geliştiriyorum.

Bilişsel yaklaşım benim savlarımı, uygulama yapan kişilere ulaşılabilir hale getirmede etkili; bununla birlikte, spesifik konuma göre bu yaklaşımda bir anormallik bulunabilir. Ritim çalışması, bilişsel yolla kavranmayan veya öncelikli olarak bu şekilde kavranmayan bir şeyin çalışması. "Ritim" kelimesinin sözlük anlamları sıklıkla "ritmin *hissedilen* bir olgu" olduğunu vurgular.[11] Bu hissedilme ve his yoluyla yaratılma niteliği benim tüm araştırmamda önemli bir bağlantı parçası. Ritmik yaratıcılığın, kurgu mesleği üzerine yazılarda öznel ve tarifsiz bir karakterde olmasının nedeni işte bu nitelik. Aynı zamanda, sinema çalışmalarında fenomenolojik ve Deleuzecü yaklaşımlarda geniş ve olumlu tartışma sağlayan yine bu nitelik. Bu yaklaşım hakkında daha fazla bilgi için, okurlar için doğrudan kaynağa gitmek ve Deleuze'ün "duyumsal (görsel ve ses), kinetik, yoğun,

---

10. Bordwell, D., *The Cinema of Eisenstein* [Eisenstein Sineması], s. 125.
11. Brogan, T. V. F., "Rhythm", içinde *The New Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics* [Princeton Şiir Ansiklopedisi'nde "Ritim"], s. 1068.

duygusal, ritmik" olanın başka bir perspektiften tartışmasını içinde bulacakları *Cinema 2: The Time Image* [Sinema 2: Zaman-İmge] kitabını okumak ilginç olabilir.[12]

Bununla birlikte, çeşitli yöntemler aracılığıyla ve özel amaçlar için "duyumsal (görselüstü ve ses), kinetik, yoğun, duygusal"[13] olandan ritimler yaratmanın bir analizi yoluyla, *Ritimlerin Kurgusu*, ritim her ne kadar hissedilen bir olgu olsa da, onun *yalnızca* hissedilmediğini kanıtlar. Ritimdeki yaratıcılık ve izleyicilerin ritim hakkındaki beklentileri de öğrenilmiş şeylerdir ve de ritimlerin yaratım ve öğrenim sürecini açıklamak mümkündür.

Ritimlerin Kurgusu ritmin deneyimlenmesinin ve yaratımının fiziksel süreçlerini açıklamak için nöroloji disiplininin bilgisine başvurur. Özellikle de, ayna nöronların kasıtlı hareketlerin tanınmasındaki işlevi hakkında nörologların son teorisinden faydalanır. Beynin, ritmi (kısmen, kasıtlı hareketi tanıması yoluyla) algıladığı ve canlı bedenlerin bu hareketle kinestetik empatiye sahip olma yollarının fenomenolojik teorileri kavradığı süreçleri tarif ederek, *Ritimlerin Kurgusu* düşünen, ritim hakkında bilgi toplayan, depolayan ve gerektiğinde çıkarıp bunu stratejik biçimde kullanan bir bedene –başka bir deyişle, düşünen ama bunu öncelikle doğrudan fiziksel, deneyimsel bir süreçle yapan bir bedene– ait bir model geliştiriyor.

Ben düşünen beden modelim dahilindeki fenomenolojik film ve dans incelemesinden faydalanarak filozof Deleuze ve Henri Bergson ile konu hakkında eğitim almış çeşitli kişilerin çalışmasından istifade etmekteyim çünkü onların sinema, zaman, mekân, enerji ve hareket algısı üstüne çalışmaları, ritmin algılandığı yolların ve bu algıların anlamlarının anlaşılmasını sağlıyor. Bununla beraber, benim amacım, Thomas E. Wartenburg ve Angela Curran'ın *The Philosophy of Film* [Filmin Felsefesi] adlı okuma kitaplarında Deleuze'ün çalışmasını tanımladıkları gibi "yeni konseptler yaratmak" veya "zaman ve hareket hakkında düşünme tarzlarımızı değiştirmek"[14] değil, Bordwell ve Carroll'ın "sorun odaklı araştırma"[15] olarak tarif ettiği şeyle uğraşmak. Mesele ritmin malzemelerini, süreçlerini ve amaçları ile ritim üzerine fiziksel düşünmenin tarzlarını tarif etmenin bir yolunu bulmaktır, çünkü bu şekilde film kurgusundaki ritmik yaratıcılık anlaşılıp genişletilebilir.

---

12. Deleuze, G., *Cinema 2: TheTime Image* [Sinema 2: Zaman-İmge], s. 29.
13. A.g.e.
14. Wartenburg, T. E., ve Curran, A., *The philosophy of Film: Introductory Text and Readings* [Film Felsefesi: Tanıtım Metni ve Okumalar], s. 7.
15. Bordwell, D., ve Carroll, N., *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, s. 17.

METODOLOJİ: UYGULAMA

Ritim araştırmamın önemli bir parçasını ister istemez uygulama oluşturuyor. Bugüne kadar bir dizi kısa drama, kısa ve uzun metraj belgesel ve de zaman zaman eğitim veya tanıtım videoları kurguladım. Bunların her biri kurgu sürecinin anlaşılmasını sağladı. Üzerine çalıştığım her proje hakkında gözlemlerde bulunup notlar almıştım, bu nedenle bunların hepsi bir şekilde benim araştırma süreçlerime etki etti. Ritim hakkındaki bilgiyi keşfedip dile getirmek için teoriyi pratikle birleştirirken ve de bana ve başkalarına ait fikirleri kesme'nin pratik deneyimi karşısında sınarken, sahip olduğum niyet meslek uygulayıcılarına ve aynı zamanda başka teorik araştırmalar için de faydalı veri sağlayabilecek bir takım fikirler üretmek oldu.

SES

Ses, filmdeki ritimlerin yaratılışı ve algısında hesaplanamaz derecede büyük bir güç; bu nedenle görüntü kurgusunun sesle olan işi, bir ritim tartışması içerisinde izah edilmelidir. Kurgu yapmak için standart süreç ve benim öğrendiğim yol, son kurgu, yapı ve ritim derlemesi için kurgucuya (yani görüntü kurgucusuna) teslim edilen ham görüntüde bir zaman çizelgesi izler. Sonra sıra ses tasarımına içingelir. Bu süreç değişebilir, ancak her türlü ses efekti ile ses atmosferi filmin bitmiş görüntü kurgusuna anlam yaratmak için gereklidir.

Bir kurgucu olarak ben neredeyse her zaman sesle çalışırım, fakat görüntüleri işler hale koymak için yalnızca arada sırada sesler bulur veya yaratırım. Genellikle, gerekli olduğunu düşündüğüm zamanlama ve enerji kriterlerini karşılayan ve hemen elimin altında bulunan şeyi kullanırım. Biraz ses seviyelerini, biraz çeşitli ses efektlerini ve bolca da zamanlamayı kurcalarım. Fakat nitelik, kaynak, yön, ayrıntı ve katmanların inceliklerini, benim çalışmam üzerinden ses tasarımı aşamasında sonuçlanır. Ses, yarattığım ritimlerde bir etkendir, fakat ses tasarımı sanatı, görüntü kurgusunda yaratılan ritimlerden ortaya çıkan ve bu ritimlere karşılık veren ayrı bir karar alma sürecidir.

Yürüttüğüm ritim tartışmasında, kurgu hakkındaki genel ifadelerime sesi dahil ederim ve bunu yaptığımda bahsetmeye çalıştığım şey, bir kurgucunun çalıştığı sestir. Sesi, yalnızca özel olarak kaydedildiğinde belirli bir unsur olarak fark ederim. Öteki türlü, mesela "hareket" dediğimde, görüntü ve sesteki hareketi kastederim; enerjiden bahsettiğimde, resim ve sesteki enerjiden bahsederim, fakat tüm bunlar *yalnızca* bir kurgucudan sesi değiştirmesi beklendiği ölçüdedir.

MÜZİK

Aynı şekilde, müzik kullanımı ile ilgili burada bahsedilen, kompozitörün(bestecinin) değil kurgucunun işidir. Kurgucular, izleyicilerin bitmiş bir filmdeki ritim algısında son derece önemli bir rol oynayan müziği yaratmaz. Bununla beraber, senaryoda özel bir müzik parçası yazılmadığı sürece, müzik kompozisyonu genellikle sabitlenmiş bir görüntü kurgusunun tamamlanmasının ardından gelir. Müzikal ritimler, ses ritimleri gibi, görüntü kurgusunda yaratılan hikâyeyi, yapıyı ve ritimleri vurgulamak, tezatlıklarla berraklaştırmak, geliştirmek, çelişkilendirmek, gölgelemek vs için oluşturulur. Aslında müzik, görüntü kurgusundaki ritmin konusunu yerine oturtmakta meseleyi en çok güçleştiren şeylerden biridir. Bir film bittiğinde, gerçekte kesmelerle delik deşik edilmiş görüntülerdeki müzik, bağlantı noktaları olmayan bir kompozisyon içerir. Bir dizi bağımsız notadan ziyade bir akış olarak algılanan müzik, görüntülerin akışını kuvvetlendirir ve kesmelerin rahatsız etme potansiyelini iyileştirir; böylece kesmeler ile kesmelerdeki ritimlerin birleşmesini görmek çok daha zorlaşır.

Pek çok kurgucu kesme yaparken geçici müzik kullanır. Bunu yapmanın birkaç yolu vardır ve bunlardan bazıları diğerlerinden daha kullanışlıdır. Geçici müzik kullanmanın yöntemlerinden biri, kurgucunun yaratmaya çalıştığı ruh haline uyan müzik parçaları bulmak ve sonra da bunları döşeyip görüntüleri bunlara bölmektir. Bir takım sebeplerden dolayı ben genellikle bunu yapmam. Bu sebeplerden ilki, bunun, görüntü ve performanslara özgü ritimler üstündeki doğrudan deneyimimi bulandırmasıdır. Buna ek olarak, geçici müzik, şekillendirmeye çalıştığım bir şeye zaten şekillendirilmiş olan başka bir şeyin ritmini uygular, böylece, yarattığım ritmin eldeki soruna karşı tek çözüm olma potansiyelini tıkar.[16]

Belki ideal bir dünyada bir kompozitör, ses tasarımcısı ve kurgucu ritmin son akışını, ses ve görüntülerin hareketini ve de film hikâyesinin deneyimini inşa etmek için birlikte çalışmalıdır. Görüntünün kurgulanıp sonradan ses ve müziğe devredilmesi süreci, kompozitör ve ses tasarımcısını görüntü ve zamanlamalarla çalışarak ses, müzik ve görüntünün daha dengeli konumlandırmasına götüren bir yola doğru değiştirmenin sanatsal olasılıkları daha da keşfedilmeyi beklemektedir.

---

16. Geçici müzik üzerine yaptıkları tartışmalardan dolayı Avusturalya Film Televizyon ve Radyo Okulu'nda (AFTRS) yönetmenlik üstüne eski öğretim görevlisi Robin de Crespigny'ye ve AFTRS'de Çerçeve Yaratma eski başkanı Edward Primrose'a teşekkür borçluyum.

Bu nedenle, bir kurgucu geçici müzik kullanıp kullanmamaya karar verirken göz önünde tutması gereken başka bir şey daha vardır, o da müziğin duygulanım açısından görüntüden daha güçlü olması. Kendi çalışmaları hakkında 2005 senesinde Sydney'deki genel bir forumu üzerinden Phillip Glass'i yorumlamak gerekirse, görüntülere farklı müzik parçaları koymak görüntüleri değiştirecektir, fakat bir müzik parçası üstüne farklı görüntüler koymak müziği değiştirmeyecektir.[17] Geçici müzikten her fırsatta, yukarıda saydığım bütün nedenlerden dolayı, ama en çok da şu nedenden dolayı kaçınırım: bir geçici müzik parçası görüntülerin akışını iyi işliyor gibi gösterir ve bu, tam da mümkün olan en iyi kurguyu yapmaya çalışırken göze alamayacağım bir aldatmacadır.

Geçici müzik kullanımına dair bahsedilmesi gereken başka iki yol daha var. Bir tanesi ilk önce kesmek sonra da belli bir geçici müzik parçası yerleştirmektir. Bu, dar bütçeli bir projede birbiriyle asla karşılaşamayacak olan kurgucu ve kompozitör arasında bir iletişim biçimidir. Kurgucular kompozitörlere ne demek istediğini veya neye niyetlendiğini "göstermek" için geçici müziği bu şekilde kullanabilir. Bu uygulama bir dereceye kadar kompozitörün yaratıcılığını ve sanatkârlığını kısıtlar. Bununla beraber, son teslim tarihleri ile bütçelerin bu kaygıları hükümsüz kıldığı pek çok kurgulanmış proje mevcut, o yüzden kompozitörler bu "yardımı" almaktan mutlu ve kurgucular da iletişim için etkili bir araca sahip olmaktan memnun. Geçici müziğin diğer belirgin kullanımı, kurguyu anlamlandırmaktadır. Eğer kurgucu ikna edici bir geçici müzik eseri sağlarsa, kabaca kurgulanmış görüntülere parlatılmış bir ritim hissi vererek kurgu sürecinin nihai sonuçlarına ulaşılmasına yardımcı olur. Eğer geçici müzik bu şekilde kullanılıyorsa, öyleyse en iyi senaryo, kompozitörün gelip kurgucuya hangi müziğin kullanılması gerektiği konusunda tavsiyede bulunmasına ihtiyaç duyar. Bu durum kompozitörün yaratıcı kurgulama sürecinde bulunmasını içerir ve ona hiç değilse, müziği bestelediğinde eninde sonunda ortaya çıkacak olan gidişatı şekillendirme şansı verir.

Her ne kadar, bir kesmeye geçici müzik uygulamanın bu son iki yöntemi belirli nedenlerle kullanışlı olsa da, ne biri ne de ötekisi, yönetmenin kurgu sürecinde görüntü ve seslerin en iyi görsel ve kinestetik akışını bulma arayışına gerçek anlamda yardım eder. Bu

17. Phillip Glass 9 Ocak 2005'te Glebe, Sydney'de Valhalla Sineması'ndaki Popcorn Taxi'de konuştu. Konferansların dokümanter kaydına çalışma veya araştırma amacıyla Popcorn Taxi http://www.popcorntaxi.com.au'dan erişmek mümkün.

nedenle, müzikten özellikle bahsedilmediği sürece, bunu burada hareketli görüntülerde ritimlerin şekillendirilme sürecinin bir parçası olarak ele almıyorum.

KARAR VERME

Ritimlerin Kurgusu kurgu, kurgu sürecinde karar verici olarak yönetmene atıfta bulunma geleneğini bozar. Çünkü yönetmen alınan kararlardan eninde sonunda sorumludur. Yönetmen kurgu odasında verilen kararların ne olması gerektiği konusunda söz sahibidir, ancak yönetmenler arasında bu tavrın üslubu ve kesinliği noktasında değişik tutumlar var. Ayrıca, kurgu sürecinde, yönetmenin elleri fiilen kurgu masasında olmadığı sürece, bütün filmin, bir sekans veya sahnenin ya da hatta başlı başına plandan plana kurulan bir ilişkinin bile kurgusu yönetmene sunulmadan önce kurgucu tarafından binlerce karar alınmış olur. Kurgucu yönetmene –yönetmenin beklentileri doğrultusunda– onayı için ardışık sıralanan kesmeler sunar, fakat bunlar mümkün olan bütün seçimleri kapsamaz.

Kurgucu-yönetmen ilişkileri hassas, karmaşık, ilham dolu, moral bozucu ve büyük sıklıkla söze dayalı olmadığı için çok ilginç bir çalışma alanı. Hem kurgu süreci hem de kurgunun nihai ürününün şekillendirilmesinde sahip oldukları önemi ne kadar vurgulasak azdır. Ancak, bu kitabın merkezinde yer almadıklarından dolayı, yalnızca kenar çubuklarında ritim şekillendirme üzerine yönetmenlerle birlikte çalışma konusunu özel olarak ilgilendiren notlar ekledim.

1. Bölüm
Ritmik Sezgi

Bir filmin ritmi için nerede ve ne zaman kesme yapmak gerektiğine kurgucu nasıl karar verir?

Bu soru sorulduğunda, çoğu kurgucu benzer bir şey söyleyecektir. Örneğin, Gabriella Oldham'ın *First Cut, Conversations with Film Editors* [İlk Kurgu, Film Kurguculları ile Söyleşiler] kitabında, kurgucuların ritim ve kurgu hakkında konuşurken "büyü" (Sheldon Kahn), "doğru gibi geliyor" (Carl Kress), "sezgisel" (Bill Pankow), "içime doğuyor" (Paul Hirsch), "anlamlı geliyor" (Donn Cambern), "yalnızca anlayıveriyorsunuz" (Sidney Levin), "yalnızca sezgiler aleminde" (Merle Worth), "içsel bir duygu" (Richard Marks) ve "biz sezgisel hareket ediyoruz" (Alan Heim) sözlerine yer verilmiş.[1] Bunları söyleyenler son derece değerli kurgucular ve cevapların geçerliliğinden en ufak şüphe duyulamaz. Benim deneyimime göre kesinlikle haklılar ve eğer bu kitabın dikkate desteklemeyi amaçladığı tek bir şey varsa, o da sezginin gücüdür.

Fakat bu kurgucuların yorumları, daha fazla bilinmesi gereken bir noktayı eksik bırakıyor. Kurgucular ritim şekillendirmenin sezgisel olduğunu söylerken ne tür düşünce ve uygulamalara atıfta bulunuyor? Sezgi, içgüdüyle aynı şey değildir. İnsanlar içgüdülerle doğar, ancak sezgi bizlerin deneyim yoluyla zamanla geliştirdiği bir şeydir; başka bir deyişle, öğrenilen bir şeydir. Öyleyse, bir filmin kurgusunu şekillendirmede ne türden bir sezginin iş başında olduğunu kesin

---

1. Oldham, G., *First Cut: Conversations with Film Editors*, s. 27 ("magic" [büyü], Sheldon Kahn), s. 91 ("feels right" [doğru gibi geliyor], Carl Kress), s. 177 ("it's intuitive" [sezgisel] Bill Pankow), s. 194 ("it's intuition" [içime doğuyor[(Paul Hirsch), s. 209 ("having a sense" [anlamlı geliyor], Donn Cambern), s. 301 ("you just know" [yalnızca anlayıveriyorsunuz], Sidney Levin), s. 320 ("exclusively in the realm of intuition" [yalnızca sezgiler aleminde], Merle Worth), s. 372 ("an internal sense" [içsel bir duygu], Richard Marks), s. 381 ("we go by intuition" [biz sezgisel hareket ediyoruz], Alan Heim).

olarak saptayabilirsek, sonrasında şu soruyu sorabiliriz, "Bu sezgi nasıl geliştirilir veya elde edilir ve ritimlerin kurgulanma sürecinde gerçekte nasıl işler?"

Bir şeyin sezgisel olduğunu söylemek çoğunlukla bilginin etrafına koruyucu bir perde çekmek için kullanılır. Donald Schon *The Reflective Practitioner*'ın önsözüne şunu yazmış: "İnsanlar 'sanat' ve 'sezgi' gibi terimler kullandığında, genellikle tartışmayı sorgulamaya açmak yerine sonlandırma niyetinde oluyorlar."[2] Bundan çıkan sonuç, sezginin, onun gelişmesine izin veren zihnin ekolojisini bozmadan daha çok incelenemez olması.

Çoğu kurgucuda ritmik sezgiye dair bir tartışmanın olmaması, analiz etme veya kuramsallaştırmanın –başka bir deyişle, "çok fazla düşünme"– sezgiyi engelleyeceği korkusu ile açıklanabilir. Yaratıcılığı analiz etme ile yaratıcı bir şey yapmanın aynı anda gerçekleştirilemeyecek uyumsuz eylemler olduğu doğrudur. Analiz, doğrudan bir uyaranı harekete geçirerek veya ona yanıt vererek farklı olan nöral yolları çalıştıran bir faaliyettir. Yani bir eylem yapılırken aynı sırada onu bölüp gözlemlemeye çalışmak, ya analizin, ya eylemin ya da her ikisinin de etkinliğini bozarak beynin dikkatinin bölünüp dağılmasına neden olur. Nörolog Richard Restak bunu şöyle açıklıyor:

> Beyin performansı açısından "yalnızca yapıvermek" ön loblarda saklanan belleği çalıştırarak, öğrenilmiş eylemlerin; işleyen belleği, binlerce saatlik uygulamadan doğan o etkili, çekici faaliyetlere dönüştüren premotor ve motor alanlara, öz bilince sahip olmayan pürüzsüz aktarımını içerir...[3]

Başka bir deyişle, çok fazla düşünerek dürtüleri bozmak, iki farklı nörolojik yolu eşzamanlı faaliyete sokma çabasına spesifik bir nörolojik yanıttır. Bununla beraber, bu bozulma bir meslek veya beceri hakkındaki açık bilginin çoğalmasının bir sonucu olarak meydana gelmez. Aslında, açık bilgi, sezgi için elzem bir destekçidir. İşleyen bellekten aktarılan şey öğrenilmiş bilgidir. Ne kadar açık bir şekilde bilinirse, sezgisel tepkiler o kadar kolay ulaşılabilir olacaktır. "Dahiler... geniş miktarda bilgileri belleklerinde uzun süre saklamak ve sonra da koşullar gerektirdiğinde bulup çıkarmak için benzer bir yetenek kullanır."[4]

Bu nedenle sezgi üzerine bu tartışma; kurgucunun sezgisini ne türden öğrenilmiş bilgilerin canlandırdığı hakkında fikirlerin dile

2. Schon, D., *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, s. vii.
3. Restak, R., *The New Brain*, s. 22.
4. A.g.e.

getirilmesi, düşünme ve yapmanın -filmlerdeki ritimlerin yaratımında kurgucunun sezgiyi kullanmasına olanak veren- dengesini bozmamalıdır önermesinden kaynaklanıyor.

Bu önermeye katılmayanlar da olacaktır, dahası, aynı düşüncede olmayan bazı kurgucular esasen deneyimleri, bilgileri ve bir sürü ödülleri dikkate alındığında, son derece güvenilirdirler. *Chicago*'nun (Rob Marshall, 2002) Akademi ödüllü kurgucusu Martin Walsh'ın ifadesiyle, "Film kurgusu hakkında hiçbir kitap okumayın, özellikle de matematiksel olasılıklar hakkında kuram üretenler ile 20. yüzyılda zamanında kaç metre filmle uğraşmak gerektiğini kuramlaştıranları. Lanet olasıcalar. Bir defasında bir tanesini okudum... Hâlâ terapideyim."[5]

Yalnızca, sürekli takılıp kaldığım konuları okuyanların (özellikle de kurgu masası ve teknik kullanım kılavuzlarına, kurgu üzerine fikirlerden daha kolay ulaşma imkânı olan Final Cut Pro neslinden olanların) terapiye gereksinim duymak yerine, işe yarar bazı düşünceler bulmasını ummalı.

Ne olursa olsun, aşağıdaki tartışma, sezgiyi kesintiye uğratmaktan bilinçli bir şekilde kaçınmak ve ritmik bilgi ile onun "öğrenilmiş eylemlerin işleyen bellekten öz bilince sahip olmayan pürüzsüz aktarımının"[6] dolaysızlığına riayet etmek, hatta bunları geliştirmek üzere tasarlandı.

SEZGİSEL DÜŞÜNME

Eğitimci ve *The Intuitive Practitioner*'ın yazı işleri müdürü yardımcısı Guy Claxton hangi belli düşünce tiplerinin geçerli olduğunu veya insanların "sezgi" dediğinde ne demeye çalıştığını şu altı noktada özetliyor: uzmanlık, örtük öğrenme, muhakeme, duyarlık, yaratıcılık ve aynı konu üzerinde düşünüp durma. Bunların her biri, sezginin faaliyette olduğu herhangi bir anda ve çoğunlukla karmaşık bileşimlerde geçerli olabilir. Fakat bunları bir an için ayrıntılarıyla incelemek ve kurgu sürecinde nasıl işlediklerini görmek için ilk önce Claxton'ın tanımlamasına[7] göre, ardından bir kurgucunun sezgisel sürecine belirli bir biçimde tatbik ettikleri usullerin bazıları hakkındaki düşüncelerime göre aşağıda listeledim.

---

5. Çevrimiçi: www.moviemaker.com/hop/vol3/02/editing2.html; erişim tarihi Mart 2007.
6. Restak, R., *The New Brain*, s. 22.
7. Claxton, G., "The anatomy of intuition", *The Intuitive Practitioner*, s. 40.

1. *Uzmanlık* karmaşık yetenekli performansın düşünceden türemeyen icrası.
   Uzmanlık için, yılların tecrübesine sahip profesyonel bir kurgucunun, kurgu masasını kullanma tarzı örnek verilebilir. Bu tıpkı on parmak daktilo yazma veya bisiklet sürmeye benzer; bir işlem yapmak için hangi tuşa basacağını düşünmeye ihtiyaç duymaz ve bu da üzerine çalıştığı malzemeye odaklanmak için konsantrasyonu özgür bırakır. Ben buna masayla nefes almak" diyorum, ama bu onunla sınırlı değil... Tercih ettiğiniz kurgu masasını öylesine uzmanca tanırsınız ki, adeta yaptığınız işlem bilinçli bir düşünmeye gereksinim duymaz.
   Uzmanlığa verilebilecek başka bir önemli örnek ise, kurgu süreciyle geçen yılların deneyiminden meydana gelir. Kurgucular genellikle her bir yeni projenin kurguyu yeni baştan öğrenmek gibi olduğunu söyler ve benim deneyimime göre bu tanım kurgunun verdiği hissiyatı tam olarak karşılıyor. Ancak, belgesel kamera görüntülerini biçimlendirme veya bir hikâye ya da sahneyi biçimlendirmede belli derecede deneyim gerçekleştirdikten sonra, bir kurgucu, mümkün olan düzenleme veya akışı çok çabuk ve bilinçli bir düşünce olmaksızın görebilmesi açısından uzman haline gelir. Bununla birlikte, tıpkı kurgu masasını öğrenmekte olduğu gibi, açığa kavuşturulması mümkün bu uzmanlığı elde etmek için iş başında yapılan uygulama ve öğrenmeyi dikkate almak gerekir.
2. Örtük öğrenme; böylesi bir uzmanlığın bilinçli olmayan ya da kavramsal olmayan yollarla kazanılması.
   Film izleyerek kurgu hakkında örtük öğrenme elde edilir. Çoğu TV programında, reklamda, filmde ve dijital oyunda ortaya çıkan geleneksel film yapım yöntemleri vardır. Kurgucu bu yöntemlerin veya tekniklerin adını bilmiyor olabilir ama onları hiçbir zaman bilinçli bir şekilde öğrenmeden onların ne olduğunu bilmeye yetecek kadar görmüştür.
3. *Muhakeme;* karar ve sınıflandırmaları savunma eğilimi göstermeden doğru karar ve sınıflandırmalarda bulunma.
   Muhakeme, kurgucu bir kesmede bir düzeltme yaptığında ve onun yaptığı daha iyi işlediğinde görülebilen bir şeydir. "Daha iyi işlediği" gözle görülür derecede açık olduğunda, kurgucudan bunun nedenini veya nasılını açıklaması nadiren istenir. Aslında, açıklığa kavuşturulabilecek veya tanımlanabilecek gerekçeler vardır, fakat muhakemenin kullanımı savunma süre-

cine başvurmadan iyi kararlar verebilmeyi ifade eder. Bununla birlikte muhakeme, içinde çalıştığınız malzemenin, hikâyenin, koşulların ve geleneklerin bütünlüklü şekilde anlaşılmasıyla elde edilir ve de muhakemede bulunma kapasitesi açık bir eğitim ve öğrenme yoluyla artırılıp geliştirilebilir.

4. *Duyarlık;* bir durumun ayrıntılarına karşı hem bilinçli hem de bilinçsiz boyutta yüksek dikkatlilik.
   Bir kurgucunun malzemedeki hareket ve duyguya yönelik duyarlığı veya yüksek dikkati vardır. Duyarlığı geliştirmek hareket ve anların potansiyelini, daha onlar şekillenmeden önce görmeyi öğrenme meselesidir – ki bu da bu kitapta ayrıntılı olarak ele alınacak bir konu!
5. *Yaratıcılık;* sorunların çözümünü geliştirmek için tasarım ve hayalin kullanımı.
   Yaratıcılık, bazen yeni fikirler veya anlayışlar üretmek gibi anlaşılan karmaşık ve çok tartışılan bir kavramdır; fakat çoğunlukla yeni çağrışım veya bağlar kurma süreci olarak da kabul edilir ve kurgucunun, elbette, yaptığı şey tam olarak budur. Kurgudaki yaratıcılık, elde bulunan sorunları çözmek için görüntü ve seslerin yanal ortaklığıdır ki bu da filmi ve onun ritimlerini şekillendirmek anlamına gelir. Kurgucunun hayalleri ham malzemedeki görüntüler, sesler ve hareketler arasındaki bağlantılarda açığa çıkar ve bu bağlantılar yeni ve kolay anlaşılan anlamlar yaratır. Uygulama ve deneme yanılma yöntemi bu hayalleri tabii ki de canlandırır, fakat aynı zamanda kurgucunun önceden edindiği hayat bilgisi, kendisi ve hareket ile duyguya olan duyarlığı ona yaratıcı bağlantı ve çağrışımlar kurmak için bir temel verir.
6. *Aynı konu üzerinde düşünüp durma;* deneyimin, anlam ve içeriklerini çıkarmak için, "geviş getirilmesi" süreci.
   Aynı konu üzerine düşünüp durma, bulaşık yıkadığınız bir zamanda aklınıza birdenbire zorlu bir sekans için çözüm yolu geldiğinde yaşadığınız şeydir. Bu, başka bir şey üzerine düşünürken ve ona bakmadığınız veya onun üzerine çalışmadığınızda bile artık beyninizin bir parçasında yaşar hale gelmiş malzemenize kendinizi gerçekten de derinlemesine kaptırdığınızda meydana gelen zihinsel sürekliliktir. Aynı konu üzerinde düşünüp durma hafta sonlarında veya bir fincan çay hazırlarken meydana gelen ve en iyi çözüm ve fikirlerinizden bazılarını açığa çıkarabilen şeydir; sağlıklı çalışma/dinlenme dönemlerinin kurguda bu denli önemli olmasının nedeni de işte budur: bunlar sizin sezginizi güçlendirir!

Bunlar, sezgisel düşünmenin kendi etrafına koruyucu bir perde çekmeye ihtiyaç duymadığını açıkça gösteriyor. Bu türden süreçlere zenginleşme imkânı veren zihin ekolojisi, açıkça ortada olan beceri ve bilginin kazanımıyla beslenir. Aslında Claxton, Nobel Laureate Konrad Lorenz'den bu noktayı açıkça ifade ediyor: "İnsanın içine doğan bu araçlar, elinin altında bulunan ve iş göreceği bilinen olguların muazzam bir temeline sahip olmalıdır."[8] Sözün kısası, sezgi yalnızca sahip olduğunuz bir şey değildir. Pratik ve teorik deneyim ve eğitim yoluyla gelişebilen, çoğalabilen ve hatta elde edilebilen bir şeydir. Claxton'ın listesiyle şu soru var: "Kurgucuların sezgisinin gıdası olan ritmin deneyimi ve eğitimi tam olarak nereden gelir?

Filozof Henri Bergson sezgiyi, kurgucuların ritmik bilgiyi elde etme araçlarını tasvir etmek için yararlı çıkış noktaları olan fiziksel, uzamsal terimlerle açıklıyor:

> Sezgi derken burada bahsettiğimiz, bir nesnenin içindeki biricik ve dolayısıyla da tarifi mümkün olmayan şeyle karşılaşmak için, kişiyi o nesnenin içine taşıyan *sempati*dir.[9]

Bu, bir kimsenin anlayışını yalnızca bir nesnenin dışından o nesnenin içine değil, aynı zamanda nesne *ile* bir duygu ilişkisi içine hareket ettiren bir şey *için yaşanan duygu*, bir kimsenin nesnenin bazı yönleriyle *karşılaşabileceği* bir konumdur. Ritim söz konusu olduğunda *birlikte* kurulan bu hisse ben kinestetik empati diyeceğim.

Daha doğrudan bir anlatım gerekirse, ASE üyesi Avusturalyalı yönetmen Dany Cooper'dan yapılan şu alıntı ritmik sezgileri özetliyor ve tartışmaya açacağım konunun kurgucunun ritmik bilgiyi çoğaltma ve biriktirme yöntemi olduğunu farklı biçimde ve özetle işaret ediyor: "Bu bedensel bir şeydir."[10]

Bergson'un uzamsal benzetmesine geri dönüp bunu kurgucunun bedenine oldukça pratik bir biçimde uygulayarak, kurgucunun ritim yaratmak için nerede ve ne zaman kesme yapacağını iki kaynaktan öğrendiğini ileri sürmüş oluyorum: biri dünyada bulunup kurgucu tarafından deneyimlenen ritimler ve diğeri de bunları deneyimleyen bedenin ritimleri.

Bu bölümün devamındaki üç altbaşlıkta, ilk olarak, ritmik sezgide bir bilgi kaynağı olarak dünyadaki ritimleri tarif edeceğim. Sonra,

---

8. Lorenz, Konrad, Claxton, G.'de aktarıldığı gibi, a.g.e., s. 44.
9. Bergson, H., *Introduction to Metaphysics*, s. 81-82, Fraleigh, S. H.'de aktarıldığı gibi, *Dance and the Lived Body: a Descriptive Aesthetics*, s. 167.
10. Rowe, C., "Dany Cooper interview", *Inside Film Magazine*, s. 43.

özellikle kurgucunun ritim hakkındaki bilgisinin artışıyla ilgili olan iki fenomen olarak kinestetik empati ile ayna nöronlarını ele alacağım. Son olarak, kurgucunun kendi bedeninin de kurgu odasında bir ritmik bilgi kaynağı olduğu yolları değerlendireceğim.

RİTMİ ALGILAMAK

Evren fiziksel ve maddi seviyede ritmiktir. Mevsimler, medcezirler, günler, aylar, yıllar ve yıldızların hareketi, bunların hepsi evrensel ritimlere örnektir ve bizim hayatta kalışımız ritmik bir çevrenin parçası olan bizlerin bu ritim ve işleyişle salınmasına bağlıdır.

Uyanmak/uyumak, yemek/sindirmek, çalışmak/ dinlenmek ve nefes almak/nefes vermek yaşayan canlıların dünyadaki ritimleri takip etmesinin, salınarak hayatta kalmasının veya fiziksel dünyalarının ritimleriyle hareket etmesinin yollarından yalnızca bazıları.

Ritmik hayatta kalışın ötesine ve ritmik yaratıcılığın içine doğru gitmek kısmen ritmi *algılama* meselesidir. Kurgucular ve yönetmenler sezgilerini zenginleştirmek için etraflarındaki yaşamın ve dünyanın ritmini aktif şekilde algılar. Dünyanın dışsal ritimleri filmdeki ritim hakkında birincil bir kaynak oluşturur, çünkü bunlar bizim varoluşumuzu, beklentilerimizi ve yaşamdaki zaman ve enerjinin hareket bilgisini şekillendiren ritimlerdir.

Eğer dünyanın ritimlerini aktif şekilde görür, işitir ve hissedersek, aslında görmekte, işitmekte ve hissetmekte olduğumuz şey *hareket*tir. Bir filmin ritimlerini şekillendirmek için zaman ve enerjinin akışını hareket yoluyla algılamaya aktif biçimde ihtiyaç vardır. Rus film yapımcısı Andrey Tarkovsky hareketin bizlere yaşam ile filmdeki zaman ve enerjiyi gösterdiğini açıklamak için titreyen bir kamış benzetmesini kullanıyor:

> "Sinema (...) zamanı dışsal, duygusal, ulaşılabilir özellikleriyle sabitleştirmeye çalışır. (...) Sinemada ritim nesnenin çekimde görülen sabitleştirilmiş yaşamı aracılığıyla aktarılır. Örneğin kamışların titremesinden nehrin akışının niteliğini, nehrin basıncını tanıyabiliriz. Aynı şekilde, hareket akışı içinde çekime yansıyan yaşam süreci de bize, zamanın hareketi üzerine bilgi verir."[11]

Tarkovsky "... hareket akışı içinde çekime yansıyan yaşam süreci de bize, zamanın hareketi üzerine bilgi verir"[12] diye yazdığında, hareketi bizim zamanı ve enerjiyi algılamamızı sağlayan yöntemler olarak tasvir eder.

---

11. Tarkovsky, A., *Sculpting in Time*, s. 119-120.
12. A.g.e.

RİTİMLERİN AKTİF BİÇİMDE ALGILANMASI

Kurgucular canlı varlıklar olarak tabiatı gereği dünyadaki ritimler üzerine bazı bilgilere sahiptir, fakat aynı zamanda enerji ve zaman hareketinin algılanması yoluyla dünyadaki ritimlerin *aktif* bir farkındalığıyla meşgul olarak ritmik sezgilerini geliştirmek ve zenginleştirmek de onlar için mümkündür. Örneğin, *First Cut, Conversations with Film Editors*'da[13] röportaj yapılmış yirmi üç tanınmış kurgucunun neredeyse her biri müzikten, müziğe olan sevgilerinden veya müzikal eğitimlerinden bahseder. Bu kurgucuların müziğe olan bağlılıkları üzerine, müzik deneyimleri yoluyla sesin hareketindeki ritme olan farkındalıklarının belirli ve bilinçli bir biçimde aktifleştiği yönünde bir yorum yapılıyor. Bu aktifleşme onların ritim üzerine sezgilerini daha genel biçimde –yaşamda ve filmde– eğitir. Hatta bu onların etrafındaki dünyada bulunan ritimleri oldukça aktif biçimde algılamasına, insanların hangi ritimlerde yürüdüğü ve konuştuğunu, hangi yapıda alçalıp yükseldiğini hissetmelerine bile neden olabilir. Müzik, ritmin kasıtlı biçimde oluşturulmuş bir örneği, fakat müzik bilgisi bu kurgucuların her türden ritmi algılama kapasitesini geliştirmiştir.

Aynı zamanda, ritmik sezgilerini geliştirmeye yardım eden ritim deneyimleri olarak yüzmekten, kürek çekmekten, dans etmekten, resim yapmaktan ve yemek pişirmekten bahseden kurgucular da duydum. Bu kurgucular ritmik bilgi dağarcığını çoğaltmak için ritimlerin hareketi üzerindeki doğrudan deneyimlerinden faydalanıyorlar.

13. Oldham, G., *First Cut, Conversations with Film Editors.*

UYGULAMALI EGZERSİZ

Dünyadaki Ritimlerin Farkına Varmak

Dünyadaki ritimlerin farkına varmak ritmik bilginize ekleme yapma yoludur. Bizler her an ritmik biçimde hareket ederiz – yoksa eğer arabaların hızını ve onların hızına göre kendi gidişimizi tahmin edemeseydik, onların bize çarpmasına nasıl engel olabilirdik ki? Günlük yaşamlarımızı ritmik varoluşlar olarak görerek, dünyadaki ritimlere dair duyularımızı, ritmik hayatta kalıştan ritmik yaratıcılığa doğru inceltebiliriz.

Üzerine düşünmeden fiziksel olarak sık yaptığınız, tehlikeli olmayan bir davranışseçin; örneğin, dişlerinizi fırçalamak ya da arabayı park ettikten sonra kilitleyip içinden çıkmak. Bu faaliyetin devinimlerini incelediğinizde, hareketlerin birbirine göre olan hızını, jest ve eylemlerdeki çabaları, sesleri, vurgu noktalarını ya da noktalama yerlerini ve de özellikle bunların birbirine olan ilintisini fark edin. Aksanları çizerek bu akışın bir haritasını çıkartabilir ya da kendi kendinize mırıldanabilir veya sadece onu zihninizde bir enerji, yönler ve eylemler akışı olarak görebilirsiniz.

Bu eylemlerin her birinin bir süresi, sesi, gereken (genelde çok az!) miktarda çabası vardır ve hepsi birlikte durgunluk ve aksanlarıyla bir ritim, bir akış, bir örüntü yaratır. İşte bu, hareketin süresi, vurgusu ve oranıyla ilişkili olduğu derecede neyin doğru göründüğünü anlamamızı sağlayan ve duyumuzu canlandıran, dünyanın binlerce ritminden biridir.

Bu egzersizi kurgu odasının dışında, analizlerin eylemi bölmeyeceği bir yerde yapın. Amaç, dünyada bulunan ve de her an etrafınızda meydana gelip kesişen ritimlere dair yüksek bir duyu geliştirmektir. Daha sonra, kurgu odasında, bu duyu sezgiyi ya da "karmaşık yetenekli performansın düşünceden türemeyen icrası"nı[1] destekleyecek ve canlandıracaktır.

1. Claxton, G., "The anatomy of intuition", *The Intuitive Practitioner*, s. 40.

GÜNLÜK İŞ KOPYALARINDA RİTMİ ALGILAMAK

Bir filmin çekim sürecinde küçük, belirli bir "dünya" yaratılır. Günlük iş kopyaları veya film ham malzemesi kurgucunun özel bir proje ve onun ritmik dünyası üzerine ritmik sezgisini besleyen hazır bilgi kaynağıdır. Burada, kurgucuların daha geniş dünya üzerine ritmik bilgi biriktirmek için kullandığı aynı aktif farkındalık söz konusu, fakat bu defa çok özel biçimde yönlendirilmiş şekilde, günlük iş kopyalarındaki ritimler üzerine bilgi biriktirmek için.

Kurgucu, Tarkovsky'nin de belirttiği gibi, görüntü ve seslere has *hareket*teki ritmik olasılıklara dair belirli işaretler görür. Bu, çerçevenin hareketi, çerçeve içindeki hareket veya çerçevenin etrafındaki gözün hareketi olabilir. Ayrıca, sonradan daha ayrıntılı biçimde ele alınacağı üzere, olay veya duyguların da hareketi olabilir. Farkında-

lığını günlük iş kopyalarındaki harekete -nabzı, kuvveti, hızı, şekli, boyutu, nedenleri, amaçlarına vs- göre ayarlayan kurgucu filmin ritmik potansiyeline dair bilgi toplar. Kurgu sürecinde ritmi şekillendiren kurgucu, dikkatini görüntü ve seslerdeki hareketin şekillendirilmesine doğru yönlendirir, çünkü hareket enerji ve zamanın görsel ve işitsel tezahürüdür.

Dünyanın hareketi ile ham malzemenin daha sınırlı dünyasının hareketine yönelik özel duyarlıkları, kurgucunun ritmik sezgisinin kaynaklarına dönüştüren süreçler insanlarda kurulmuş iki fizyolojik hareket detektörü olan kinestetik empati ve ayna nöronlarını ele alan bir sonraki altbaşlığın konusu.

RİTİMLERİ YANSITMAK

Günlük iş kopyalarındaki hareketi sezgisel biçimde algılarken ve bundan kurgulanmış bir ritim inşa ederek kurgucuların uğraştığı en az iki fizyolojik faaliyet var. Bunlardan birincisi *kinestetik empati*. Kinestetik empati hareket *ile* birlikte hissetmektir, hareketi algılayarak ve hareket olarak geliştirmiş olduğumuz bir duyarlıktır ve benim öngörüme göre bilhassa da hareketli resimlerin kurgusuyla ilgili bir duyarlıktır. Nöropsikolog Arnold Modell kinestetik empatinin etkinleşmesini şöyle tarif ediyor, "Hislerin algılanması bedensel hayal gücüne dayanır ve bedensel hayal gücü de benliğin geçmişi tarafından belirlenir."[14] Onun, bedenin yalnızca düşünmediğini, aynı zamanda hayal de ettiğini, bu durumda başka bir bedenin nasıl hissettiğini hayal ettiğini belirten "bedensel hayal gücü" tabiri bana cazip geliyor. Beden ayrıca hareket içindeki hissi tanımak için hatırlanan duygulanımlardan faydalanarak kendi deneyimine ilişkin olarak da hayal eder.

Bizim harekete verdiğimiz fiziksel yanıt hareketin doğrudan veya dolaylı deneyimine, hareket içindeki özgün bedenlerimizin geçmişine ve hareket ya da hareket içindeki hazdan korunmayla bağlantılı fiziksel olarak doğuştan reflekslere dayanır. Başka bir anlatımla, biz kendimiz belirli bir biçimde hareket etmemişsek bile, örneğin hızlı, düz, savrulan bir yörüngeye girmemişsek, eğer bedenlerimize doğru savrularak gelen bir şey varsa, tıpkı bedenlerimizin kendisi de düşüyorsa darbeye karşı kendini korumayı bildiği gibi, başını eğip bunu savuşturmayı da bilir. Bedenlerimizdeki fizik kanunlarını biliyoruz çünkü onları yaşıyoruz. Öyleyse, hareket hızları, yönleri ve enerji-

14. Modell, A. H., *Imagination and the Meaningful Brain*, s. 145.

leri biz onları deneyimlememiş olsak da bir anlam taşırlar. Zaman, mekân, enerji ve harekette karşılaşılan kinestetik yaşam belleğimiz aracılığıyla, filme alınmış günlük iş kopyalarındaki harekete yönelik duyarlılığın açıklaması olacaktır.

Hareket kasıtlı olduğunda, onun ritimlerine yönelik dikkatimiz, gelişmiş beyinlerimizin belirli bir özelliği tarafından artırılır: ayna nöronlar. Ayna nöronlar, nörolog Richard Restak tarafından mesleki kavramlar olmaksızın şu şekilde açıklanıyor:

> Nörologlar maymunların beyninde kısa zaman önce, hem maymun bazı hareketler gerçekleştirdiğinde hem de hareketi gerçekleştiren başka bir maymunu yalnızca gözlemlediğinde elektrik akımı boşaltan "ayna nöronların" varlığını keşfetti. İnsanlarda da benzer bir yansıtma sürecinin bulunduğunu belirten güçlü bir kanıt vardır – bazı sinir hücreleri hem bir faaliyet sırasında hem de faaliyeti gerçekleştiren başka bir insanın gözlemlenmesi sırasında etkinleşir... beyin, başka insanlar tarafından sergilenen geniş yelpazedeki niyetleri keşfetmek ve bunlara karşılık vermek için tasarlanmış güçlü bir taklit makinasıdır. Nörologlar başka bir insanın davranışı üstündeki gözlemlerimizin onun bilinçli ve hatta bilinçsiz niyetlerinden bile anlam çıkarmamıza nasıl olanak sağladığını daha da fazla keşfetmekteler.[15]

Nörologlar tarafından ayna nöronlarına dair bu çığır açan keşif bizlere kasti hareket ile empatik bağlantı için fizyolojik bir muhasebe sunuyor. Nöroloji açıdan baktığımızda, bizler gördüğümüz insanların hareketine, sabit bir biçimde oturuyor olsak bile, fiziksel olarak katılırız. Kasıtlı bir biçimde hareket etmek, beyinlerimizde bazı nöronları canlandırır ve aynı hareketi yapan birisine bakmak da aynı nöronları canlandırır.[16] Öyleyse, harekete bakmak gerçekten

15. Restak, R., *The New Brain*, s. 35-37.

16. "Kasıtlı"nın anlamı, bilimsel çalışmalar ile felsefi çalışmalar arasında hareket ederken önemli farklılıklara sahip olur. Robert Sokolowski'nin *Introduction to Phenomenology*'de dediği gibi, "Fenomenolojinin ana doktrini, yerine getirdiğimiz her bir bilinç eyleminin, sahip olduğumuz her bir deneyimin kasıtlı [niyet sahibi-yönelimsel] olduğunu öğretmektir: söz konusu olan şey özünde şunun veya bunun 'bilinci' ya da 'deneyimi'dir... 'Kastetmek' veya 'kasıt'ın, bir eylem gerçekleştirdiğimizde zihnimizde bulunan amaç şeklindeki 'kasıt' ile karıştırılmaması gerektiğini not etmeliyiz (s. 8). Fenomenolojik anlamda, bütün insan hareketlerinin kastı [niyeti-yönelimi] vardır. Araştırmasını yaptığım ayna nöronlar tartışmaları kasıt kelimesinin felsefi anlamı ve buna karşıt olarak pratik anlamı mevzusunun spesifik biçimde üzerine gitmez. Oysa benim yaptığım okumalar herhangi bir insan hareketinin başka bir insan tarafından yansıtılabileceğini hatta yansıtılacağını tereddütsüzce ileri sürüyor gibidir. Ayna nöronlar konusuna giriş yaparken, Restak beynin "yürümek gibi biyolojik temelli hareketleri diğer rastgele hareketlerden" nasıl ayırt edebileceğini tartışarak başlıyor (Restak, R., *The New Brain*, s. 34). Yürümek potansiyel olarak her iki anlamda da kasıtlı bir hareketin örneğidir. Mesela birisinin belirli bir kasıt ya da arzuyla yürümesi

de fiziksel bir şeydir: farklı biçimde planlanmış hareketler ile farklı biçimde etkileşime giren özel bir beyinsel sürecidir. Bilim insanı V. S. Ramachandran şöyle yazıyor:

> Bu nöronların bilgisiyle, insan zihninin son derece esrarengiz bir sürü yönünü anlamak için bir zemine sahip olmuş oluyorsunuz: "zihin okuyan" empati, taklit, öğrenme ve hatta dilin evrimi. Bir şey yapmakta (veya hatta bir şey yapmaya başlamakta) olan birisine her baktığınızda, beyninizde buna karşılık gelen ayna nöronlar, başkalarının niyetlerini "okumanıza" ve anlamanıza ve böylelikle de sofistike bir "diğer zihinlerin teorisi"ni geliştirmenize olanak vererek ateşlenebilir."[17]

Kurgucunun bir ritmin nasıl kesileceğini bilmesini sağlayan yollardan biri onun ayna nöronlarını kullanmasıdır. Ayna nöronlar bizlerin başka birisinin kasıtlı davranışlarına katılmasına olanak sağlar. Nöronlarımız, bu insanlar canlı da olsa perdede de ekranda da olsa, onlarla birlikte hareketi yapar.

Bu durumda, bir kurgucunun ritim yaratırken yapabileceği şey, bedensel belleğini çalıştırmak ve/veya gördüğü ve duyduğu şeyin parçalarını nörolojik biçimde yansıtmaktır. Günlük iş kopyalarındaki harekette gördüğü veya duyduğu şeyin bir parçası kurgucunun ayna nöronlarını veya kinestetik belleğini canlandıracak ve bu parça yine "onun gözlerini parlatan" başka bir parça ile seçilip yan yana konacaktır.

Her biri doğal olarak ritim özelliği olan iki planı bağlamak, farklı veya ikisinin toplamı bir üçüncü ritim yaratır. Böylelikle kurgu kendi ritmine sahip olmaya başlar. Bu noktada kurgucu örneğin, dünyadaki ritimlerden kısmen faydalanma süreci olan performanstaki "doğru" bir ritmi basit bir biçimde tanıyıp geçemez. Ritmi bir kurgu süreci aracılığıyla şekillendirmek için kurgucunun kendi içsel ritimleri devreye girmelidir. Kurgucular mevcut ritimleri nörolojik olarak taklit etmekten daha fazlasını yapmaya başladıkça, filmin ritmini

---

veya yürümenin, yürümekte olan biyolojik varlığın bilinç sahibi olması anlamında kasıtlı olması olabilir. Önemli olan, *her iki* durumda da yürümenin, ayna nöronlarca yansıtılıyor olmasıdır. Bu kitap, zihinde bir amaç bulundurma anlamında kasıtlı olmayabilen nefes almak ve göz kırpmak gibi diğer insan hareketlerinin yine de ayna nöronlarında karşılıklara neden olan kasıtlı hareketler oldukları bakış açısını benimser.

17. Ramachandran, V. S., "Mirror neurons and imitation learning as the driving force behind "the great leap forward" in human evolution" [insan evriminin "büyük aşama kaydetmesi"nin arkasındaki itici güç olarak ayna nöronlar ve taklit etmeyi öğrenme], çevrimiçi www.edge.orge/3rd_culture/ramachandran/ramachandran_p2.html; erişim tarihi 11 Eylül 2004.

yaratmak için, günlük iş kopyalarında yakalananlarla *birlikte*, kendi içlerindeki ritimlerden faydalanırlar.

UYGULAMALI EGZERSİZ

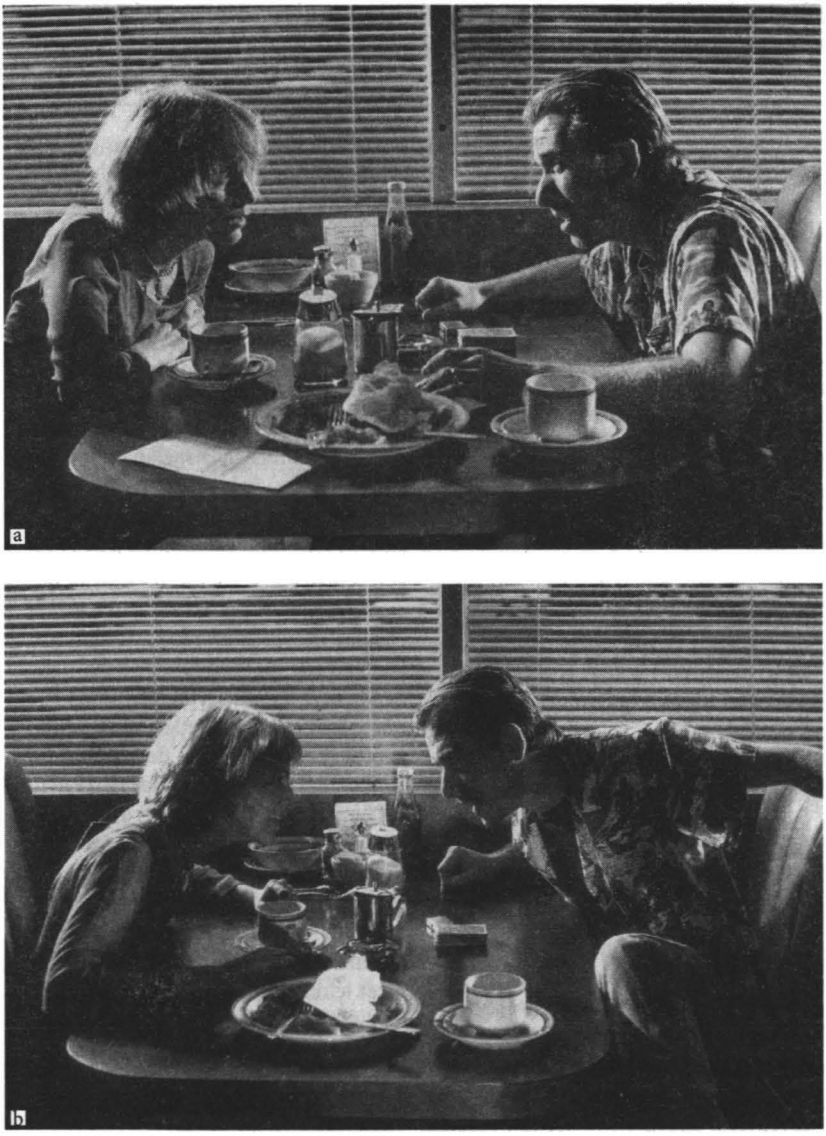
Niyetleri Yansıtmak

Bu egzersizin amacı hareket, vurgu, enerji ve niyet hakkında ne kadar şey bildiğinizi ortaya çıkarmaktır.

Bir kafeye oturun ve iki kişi arasındaki bir sohbeti gözlemleyin – gözlemleyin, ama dinlemeyin. Aslında sohbetin ne üzerine olduğunu bilmeniz gerekmiyor, sadece diyaloğu işitmekten ziyade hareket dinamiklerine bakarak ne kadar şey anladığınızın farkına varmak istiyorsunuz. Öznelerinizin baş, göz, gövde ve el hareketlerini izleyin ve de yalnızca onların beden dilleri üzerinden niyetleri hakkında ne anladığınıza dikkat edin. Örneğin, bir kişi öne doğru eğildiğinde, bunu planlı bir şekilde mi yoksa saldırganca mı yapıyor bilirsiniz. Ve yalnızca hareketin enerjisi ile niteliğine bakarak, diğer insanın bundan hoşnut mu (dedikoduyu yakalamak için eğilerek) yoksa karışık hisler içinde mi (bir tarafa kayıp uzak noktalara bakarak) ya da korktuğunu mu (tedbirli biçimde geri çekilerek) anlarsınız.

İzlediğiniz insanlar öne veya arkaya eğilmiyor olabilir, fakat hiç şüphesiz, el, göz, gövde, hızlanacakve bir takım şeyler – kendilerinin bile farkında olmayabileceği şeyler– ifade etmek için hareketlenecektir. Dahası, aynı zamanda birbirlerinin niyetlerini okuyacak ve hareket yoluyla karşılık vereceklerdir. Eğer birisi agresif biçimde öne eğilir ve diğeri tedbirli biçimde geri çekilirse, birinci kişi, bilinçli veya bilinçsizce, (daha da öne eğilerek) sürdürmeye ya da (gevşeyip, vazgeçip, geri adım atıp...) geri çekilmeye karar verecektir. Hareket içinde verilen ve ifade edilen kararlar, ayna nöronlarla, yani her birinin harekette ifade edilen niyetinin nörolojik okumasıyla sağlanan bilginin yorumlanması yoluyla ulaşır.

Sohbeti dışarıdan gözlemlerken, nasıl karşılık verilmesi gerektiğine dair karar vermenize gerek yoktur, fakat ayna nöronlarınız yalnızca iki kişinin hareket ettiğini izleyerek aktifleşir. Onları anlamlandırırsınız çünkü siz de daha önceden benzer hareketler yapmışsınızdır ve nöronlarınız bu hareketleri yönlendiren niyetleri tanır. Eğer siz de kurgu odasında eldeki bir takım çekimlerle aynı sohbeti kuruyorsanız, doğru görünen bir ritim yaratmak için, hareketin hangi nüanslarını vurgulamak ve hangilerini elemek gerektiğine dair kararlar verebilirsiniz. Neyin doğru görünüp neyin görünmediğine dair sezgi, kısmen, hareket içindeki niyetlerin yorumlanması işini yerine getiren ayna nöronlarından gelir. Bu hareketlerin akışının şekillendirilmesi, kurgucunun bir filmin belirli bir anı için uygun bağlamaları yaratma işidir.



RESİM 1.1: *Quentin Tarantino'nun Pulp Fiction (1994) filminden bu sahnede, Tim Roth'un canlandırdığı Ringo karakteri, Yolanda'yı (Amanda Plummer) ikna etmeye çalışmakta. İlk görüntüde (a) ciddi, samimi ve azimli görünen bir jestle kadına doğru kolları açık şekilde öne doğru eğiliyor. Kadın adama odaklanmış, fakat kolları bedenine doğru kenetlenmiş, omuzları hafifçe kambur ve de yüzü belli belirsiz biçimde yana dönmüş halde, bu şekilde adama ancak göz ucuyla bakabilir. Kadının duruşu adamın duruşuna göre koruyucu, belki isteksiz veya şüpheci. Sonraki görüntüde (b) Ringo sanki ateşli bir şekilde sandalyesinden fırlayacakmış gibi. Yolanda kollarını açmış ve doğrudan adama bakarak daha da öne*

eğilmiştir; başka bir ifadeyle, fiziksel ve psikolojik olarak, kendini adamın planına açmış, iyice içine girmekte. Diyaloğu duymadan bile, bu karakterlerin ne demek istediklerini anlarız, çünkü hareketlerindeki niyeti tanırız. [Fotoğraf: Miramax/Buena Vista; The Kobal Collection; Linda R. Chen]

RİTMİN KENDİSİ OLMAK

Kurgucu, dünyanın ritmik bilgisini biriktiren, fiziksel, ritmik bir varlıktır. Bununla birlikte, bedeninin ritmin yaratımında başka bir işlevi vardır. Yalnızca ritim üzerine bilgileri tanıyıp depolamaz, aynı zamanda ritimler *sağlar*. Kurgucunun yaşayan, nefes alan bedeni, kurgu odasında başka bir ritim kaynağıdır. Ritim onun kendi fiziksel mevcudiyetindedir.

Roland Barthes'ın "Musica Practica" denemesinde müzik yapmak ile müzik dinlemek arasındaki fark üzerine yürüttüğü tartışma, aynı zamanda kurgucunun bedeninin, ritimlerin yaratımına hangi yollarla katıldığının bir tasviri de olabilir:

> (...) beden, okuduğunu ses ve anlam yaratarak bizzat kendine uyarlama yoluyla kontrol eder, yürütür, koordine eder, yani beden yalnızca bir aktarıcı, basit bir alıcı değil, yazanın kendisidir.[18]

Müzisyenin veya bu durumda kurgucunun fiziksel mevcudiyeti ve malzemeyle fiziksel bağlantısı yaratıcı sürecin bir parçasına dönüşür. Kurgucunun bedenindeki ritimler filmin günlük iş kopyalarını son derece doğrudan, fiziksel bir biçimde etkiler. Kendi göz kırpma, nefes alma, kalp atışı, sinaps ateşleme ritminin yanı sıra uyuma, yeme, düşünme ve hissetme döngülerinin ritmi, filmdeki ritmin koreografisini gerçekleştirir. Bu durumun nasıl işlediği, malzemedeki ritmin biçime kavuşması yolunda kurgucunun ritimlerine nasıl nüfuz ettiği üzerine kimi teorilerine bakalım:

RİTMİK DÜŞÜNME

Ritmik düşünmeyi, dünyadaki ve kurgucunun bedenindeki ritimlerin, kurgucunun kurgu masasını çalıştırma becerisi de dahil olmak üzere öğrenilmiş mesleki becerileri ile kesişmesi diye adlandıracağım. Üç bilgi –dünyanın, bedenin ve mesleğin bilgisi– derinlemesine birbirine geçmiştir. Bu, birbirini izleyen deneyimler sırasında meydana gelir. Süreç boyunca beden yeni bir ritim geliştirir; fiziksel hareket ve mesleki olarak bir kurgulama ritmi.

---

18. Barthes, R., "Musica Practica", *Image-Music-Text*, s. 149.

Ayrıca, kurgucuda önemli nöral yansıtma örneklerinin bazıları oluşur. Diğer kurgucularla yakın çalışarak ritimlerin öğrenilmesi üzerine Walter Murch'ın şu sözlerine bakalım:

> Diğer kurgucuların yaptığı iyi şeyleri ayıklar ve bu yaklaşımları yapmakta olduğunuz çalışmanın, çalışmanızı da bu yaklaşımların içinde metabolize edersiniz.[19]

Much'ın benzetmesi son derece somutlaşan bir durumu kastediyor. İyi şeylerin ayıklanması bir metabolizasyon sürecidir; başka bir deyişle, mesleki bilgiyi bedeninize almaktır. Ortak bir ritim paylaşımı, dünyadaki ritimlerle birlikte salınmaya ve de bedenin, dünyadaki ritmik bilginin bir kaynağına dönüşmesinindöngüsüdür. Murch'ın diğer kurgucular dan öğrenmeye dair verdiği tarife göre dünyadaki ritimler ile bedendeki ritimler kurgu becerileri sayesinde birbirine geçmiştir.

Murch aynı zamanda göz kırpma ve kişinin kendini filme kaydedilmiş malzemedeki ritme uyumlamasından da bahsediyor:

> Kurgucu olarak görevlerinizden biri kendinizi, (iyi) oyuncunun yansıttığı ritimlerine eşzamanlı hale getirmek ve sonra da bu ritimleri oyuncunun kaplamadığı alanlara yaymanın yollarını bulmaktır; böylece filmin adımı bir bütün olarak bu düşünme ve hissetme örneklerinin ayrıntılandırılmasına dönüşür. Ve bu ritimleri üstlenmek için kullanabileceğiniz pek çok yöntemden biri de –ister bilinçli ister bilinçsizce olsun– oyuncunun nerelerde göz kırptığının farkına varmaktır.[20]

Ben bir kurgucunun yalnızca oyuncunun nerelerde göz kırptığını fark etmediğini, aynı zamanda bunu taklit ettiğini iddia ediyorum. Bunun anlamı kurgucunun kendi göz kırpma ritmini oyuncununkiyle senkronize edip kesme yaparak tam manasıyla bunu taklit ettiği veya en azından bunu denediği olabilir. Kurgucunun göz kırpmalarının ritmiyle oyuncunun göz kırpma ritmi senkronize olmamışsa, belki de filmin ritmi "doğru değildir." Dolayısıyla kurgucu bir göz atacak, kesimi düzeltecek ve sonra kendi ritmiyle az önce kestiği malzemedeki ritmi doğru yerden yeniden senkronize etmeyi deneyecektir. Kurgucunun, oyuncularla tam olarak aynı yerde göz kırpmasına gerek yoktur (gerçi bazıları bunu yapar), onun ayna nöronları göz kırpmaları taklit eder. Oyuncunun hareketini yansıtırlar ve belki de, ilk kaba montajda, göz kırpmalar filmin o anıyla ilişkili biçimde

19. Ondaatje, M., *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*, s. 62.
20. Murch, W., *In the Blink of an Eye*, 1992, s. 62-63.

bütün ayna nöronlarını ateşlemekte başarısız olur; bu durumda kesme düzeltilecektir.

Kurgucuların kendilerini malzemedeki ritme göre akort etmek için yaptığı şey, örneğin göz kırpma gibi kendilerine ait ritim deneyimlerinden faydalanmaktır. Algılamış oldukları bu göz kırpma ritmi bilgisi, üzerinde çalıştıkları günlük iş kopyaları ve kesmelerde gördükleri ritimlerle örtük biçimde karşılaştırılır. Kesmeleri incelttikçe, gelişen kurgularda algıladıkları dışsal ritimleri yerine koymak için, kendi içsel ritimleri *yoluyla* ayna nöronlarını ve kinestetik empatilerini kullanır ve bu şekilde filmin ritmini yaratırlar.

Ross Gibson "Acting and Breathing" [Oyunculuk ve Nefes] adlı denemesinde Murch'ın göz kırpma hakkındaki fikirlerine değiniyor ve oyuncuların kullandığı bir duygusal ritim gibi ele aldığı bir nefes ritmi tartışmasıyla genişletiyor:

> Performans halindeki bir bedeni izlerken onun nefes alışını izleriz ve bundan da önemlisi, bedenin nefes alışını içimize çekeriz. Varlığını güçlü biçimde hissettirebilen sanatçılar bizlerin kendileriyle eşzamanlı nefes almasını (ve aynı zamanda da göz kırpmasını) sağlayabilir. Onların bedensel varlığının modellerini deneyimledikçe, bizler aynı zamanda onların düşünce ve duygularının ışığını (*böyle*) da ediniriz – bu ışıkları sinirsel, optik ve kardiyovasküler yolla kendi bedenlerimizin içine alırız (...) kendimizi başka birisinin bedensel ritimleriyle doldurulmuş ve değişime uğramış hissederiz.[21]

Gibson denemesinin bu noktasında canlı performanstan bahsetmekte, fakat aynı nefes "özümsemesi" sinemada da gerçekleşebilir. Aradaki fark, sinemada oyuncunun nefes ritimlerinin kurgucunun elleri veya belki de akciğerleri aracılığıyla ulaşması.[22] Gibson, izleyicilerin izlediği faaliyeti, bedenlerinin o sırada ne yaptığını, bir performansla ne zaman kıpırdandıklarını tartışarak devam ediyor:

> "Sanatçıyla eşzamanlı göz kırpıp nefes alarak, sizi drama dünyasında temsil eden oyuncuyu hissedebilirsiniz. Ve oyuncunun temsiliyeti aracılığıyla ... içinizden geçen hayali dünyanın rotasını hissedebilirsiniz. Sizin temsilciniz sizin yerinize nefes alıp göz kırpar ve dolayısıyla da size ait olanın dışında başka deneyimler hayal etmenize yardım eder."[23]

---

21. Gibson, R., "Acting and breathing" [Oyunculuk ve Nefes], *Falling for You: Essays on Cinema and Performance*, s. 39.
22. Bu nefes alma ritimleri, tabii ki, aynı zamanda yönetmenin, görüntü yönetmeninin ve geriye kalan ekibin akciğerlerinin içinden geçerek yönetim ve çekim süreçlerindeki ritimler yoluyla da dikkate alınmış, şekillendirilmiş ve yakalanmıştır.
23. Gibson, R., "Acting and breathing" [Oyunculuk ve Nefes], *Falling for You: Essays on Cinema and Performance*, s. 41-42.



RESİM 1.2: Blade Runner (*Ridley Scott, 1988*) *filminin bir sahnesinde Deckard* (*Harrison Ford*), *Rachael'in* (*Sean Young*) *insan mı yoksa "replika" mı olduğunu belirlemek için bir test uygular. Kadının düşüncelerini ortaya çıkarmak için onun göz hareketini ölçer. Yani sahne bir anlamda Murch'ın göz kırpmanın düşünceyi açığa vurduğu önermesini resimlendirir. İlginç şekilde, Harrison Ford bu sahnede düşünce ve odağını kendi üzerine değil, işine, deneğine, bütün bu operasyona dair kaygılarına vs'ye doğru çevirerek oldukça sık göz kırpar. Sean Young hiçgöz kırpmaz, içine hiçbir şeyin işlemediği bir varlıktır; ve sona doğru, kadının test sonuçlarından dolayı kafası karışıp bocalayınca, tek bir plan içinde alışılmadık biçimde üç dört kez göz kırpar.*

İzleyici, filmdeki sanatçı ile birlikte göz kırpmak ve nefes almak gibi olağanüstü bir deneyime sahip olmadan önce, kurgucu bunu yapmalıdır. Kurgucu kendi fiziksel mevcudiyetini izleyicinin dublörü gibi kullanmalı ve filmin nefesi ile kendi nefesinin hissiyatını karşılaştırarak filmin nefes ritimlerini ölçmelidir. Kurgucu bunu yapmak için öncelikle nefesi içine çekmelidir. Sonra kendi belleğindeki ritmik bilgiyi bunun üstüne yerleştirebilir: dünyada veya günlük iş kopyalarında (veya her ikisinde de) edindiği ritimler; ve kendine ait nefes alma ve göz kırpma deneyimleri açısından kendisinin "olduğu" ritimler.



RESİM 1.3: American Beauty (*Sam Mendes, 1999*) *filmindeki sahnede her biri farklı zihin şekli ve durumu ile ayrı amaca sahip dört oyuncunun nefes ritimleri sesi var. Fakat sahne açıkça, kızının arkadaşı Angela'ya (Mena Suvan) duyduğu arzuyla dolup taşan Lester'in (Kevin Spacey) nefesiyle yürütülüyor. Ağzından çıkan her bir söz, arzusunu ifade eden belli bir nefesin etkisi altındadır ve her bir nefes alışı ile nefes verişi amacının ve niyetinin anlamını salar. Diğer üç karakter teker teker karşılık verir: Lester'in karısı (Annette Bening) her şeyin üstünü örtmeye çalışan neşeli, tiz bir ısrarla; Janie (Thora Birch) gıcırdayan dişlerinin arasından ancak çıkabilen boğuk bir nefes ve sesle; ve Angela rahat bir halde, çok şey vaat eden ama çok azını açığa vuran bir nefes ritmiyle.* [*Fotoğraf: DreamWorks/ Jinks/Cohen; The Kobal Collection*]

Murch'ın göz kırpma ve Gibson'ın da nefes alma üzerine fikirlerinin oyuncunun bütün bedenini ve bütün mizanseni bir kinetik iletişim kaynağı olarak ele alınacak şekilde genişletilebileceklerini düşünüyorum. Bir kurgucu olarak benim bedenim, gördüğüme duyarlı bir şekilde gerilip gevşer çünkü kinestetik empatim ile ayna nöronlarım perdedeki bütün hareket kaynakları tarafından aktifleştirilir. Eğer gördüğüm ve işittiğim şeye verilen bu fiziksel yanıtlara kendimi belli bir derecede uyumlayabiliyorsam, öyleyse bunları ritmin doğru görünmesi için de kullanabilirim.

Bu durumda, kurgucuların bir ritim kurmak için kullandığı yöntem şu olmalır: bir plan, bir performans, bir sahne ve bütün bir film yoluyla kendilerinin tarzını hissederek oyuncularla birlikte nefes almalı ve göz kırpmalılar. Filmdeki harekete yönelik farkındalıkla-

rını kendi bedenlerindeki ritimlerle uyumlamalılar. Bazıları filmin hareketini kafalarındaki bir şarkı gibi duyar. Başkaları, gözlerinin önünden geçen hareketle görünür kılınan enerjilerle birlikte salınır, omuz silker, kafa sallar veya gözlerini kısar. Belki bir şey yanlış gidiyordur. Oyuncunun iç çekişleri, tam manasıyla ve yeterince uzun hissedilmiyordur. Bunu bilebilirim çünkü onun iç çekişlerini kendi bedenimde hissederim.

Kurgucu günlük iş kopyalarındaki bütün dünyaya ait ritimleri yönettiği için, Murch, daha önce de gördüğümüz üzere, "kendinizi (iyi) oyuncunun size verdiği ritimlere eşzamanlı hale getirmeyi ve sonra da bu ritimleri oyuncunun kaplamadığı alanlara yaymanın yollarını bulmayı"[24] öneriyor. Oyuncunun kasıtlı hareketleri kurgucunun bedeninde empatik bir bağlantıya ve kurgucu tarafından performanstaki ritimlere kendi ritimlerinin ve dünyadaki ritimlerin örtük bir karşılaştırmasına neden olur. Kurgucu bu sezgi biçimini (Bergsoncu oyuncuların ritimleriyle "çakışma"[25] halinde olma duygusu), performansın ritimlerini şekillendirmek için performansı ne zaman ve nerede keseceğine dair karar vermek için kullanır. Bu süreç boyunca filmin ritmi günlük iş kopyalarında şekillenmeye başlar vekurgucuda, yeni oluşamaya başlayan ritmin fiziksel deneyimi uyanır. Bu fiziksel deneyim oyuncu olmayan anlatımlarda filmdeki ritimleri haritalandırmak, hikâyeyi, duyguları ve görsel ritmi aktarmak için kullanılır.

24. Murch, W., *In the Blink of an Eye*, 1992, s. 62.
25. Bergson, H., *Introduction to Metaphysics*, s. 167.

FAYDALI SORULAR

Eğer kurgucu çıkmazdaysa ve ritim üzerine sezgilerinden bazılarının, dünyada daha önceden gördüğü veya işittiği ritimlerin veya kendi varoluşunun ritimlerinin bilgisinden geldiğini biliyorsa, oluşturmaya çalıştığı ritimle karşılaştırma yapmak için hangi ritmik deneyimi kullanabileceğini sorabilir kendisine.

Bu soru bir kurgu projesiyle karşılaşıldığında genellikle bilinçsizce uygulanır. Bu, "doğru gibi gelmiyor" sözüyle ifade edilen karşılaştırmanın bir parçasıdır, yani, bazı içsel veya dışsal ritim deneyimleriyle doğru biçimde karşılaştırılmamıştır. Öyleyse, kurgucu bu soruyu bilinçli bir şekilde ritmik sezgiyi yapılandırabilmek ve bu yapı içinde çalışmak için bir strateji olarak kullanabilir. Kendisine şu soruyu sorabilir: Bu kurgunun ritmini hangi ritimle karşılaştırıyorum? Bu soru kurgucuyu kurgu süreci boyunca işaret ettiği ritim aralığını genişletmeye iter ve kurgucunun ritimleri algılama ve ritimlerin kendisi olma üzerine bilgi tabanını genişleterek, ham film malzemesinden şekillendirdiği ritimlerle aktif bir bağlantıya sokar.

ÖZET

Kurgudaki sezgi yaratıcılığı, uzmanlığı, muhakemeyi, duyarlığı ve "karmaşık yetenekli performansın düşünceden türemeyen icrasını" içeren bir düşünme tarzıdır.[26] Aynı zamanda, kazanılan düşünceyi bilinçli olmayan yollarla edinme anlamına gelen örtük öğrenmenin aktifleşmesini de içerir. Bu bölüm film kurgusundaki ritimlerin yaratımı hakkındaki sezgiyi destekleyen özgün öğrenmenin ritmik bir bedende ve ritmik bir evrende yaşama yoluyla elde edildiğini öneriyor. Bununla birlikte, öğrenme yaşamın içinde her ne kadar örtük biçimde bulunsa da, onun ötesine geçer. Tıpkı Murch'ın, ritimlerin kurgusu üzerine sahip olduğumuz sezgileri yaymak ve zenginleştirmek için kendimizi iyi bir oyuncunun verdiği ritimlere, hatta dünyada ve bedende bulunan ritimlere de uyumlaştırabileceğimizi belirttiği gibi.

26. Claxton, G., "The anatomy of intuition", *The Intuitive Practitioner*, s. 40.

2. Bölüm
Bir Koreografi Olarak Kurgu Yapımı

1. Bölüm, hareketi kurgucuların ritimleri şekillendirmekte kullandığı unsur olarak saptadı; nörolojik olarak yansıttıkları şey, kinestetik empatilerini aktive eden şey ve sezgisel olarak çalıştıkları şeydir. Bu önermeden yola çıkarak, bu bölüm ritimlerin kurgusunu başka bir şekillendirme sanatıyla karşılaştırılacak: dansla.

Koreografi, hareketi ustalıkla yönetme sanatıdır: zamanını, mekânını ve enerjisini duygusal biçim ve yapılar içerisinde dizmektir. Kurgucular ritimle yaptıkları çalışmalarında benzer uygulamalar yaparlar. Koreografların kullandığı ve kurgucuların filmin şekillendirme çalışmasına uygulanabilen bazı ilkeleri açığa çıkarma amacıyla, kurgu ile koreografiyi karşılaştırmak gerek. Kurgu için en yaygın kullanım müzik. Daha sonra, "ritim" kelimesi müzik hakkındaki fikirlerle ilişkilendirilse de, kurgucuların zamanla şekillendirdiği asıl malzemeler zaman, hareket ve enerji ve de onların en küçük birimi olan nabız. Nabızlardan ifade yaratmanın koreografik süreçleri ise ancak bu temelde ele alınabilir. Koreografların dans hareketi cümlelerini oluşturma yöntemleri ile kurgucunun ritimleri yaratırken hareketi cümle ve sekanslar içerisinde bir araya getirme yöntemleri benzer soruları gerektirir. Çünkü koreografların hareketi şekillendirirken kendilerine sorabileceği sorular, kurgucuların filmdeki ritmi şekillendirirken kendilerine sorabileceği sorular olarak yeniden ele alınabilir.

TARTIŞMAYI MÜZİKTEN HAREKETE KAYDIRMAK

Kurgu genellikle müzik ile karşılaştırılır. Pek çok insan filmde "ritim" kelimesinin kullanımından müzikal bir benzetme anlar. Örneğin, 2004 senesinde kurgu mesleği üzerine yayınlanmış *The Eye Is Quicker* [Göz Daha Hızlı] kitabındaki ritim tartışması şu alıntıyla başlıyor: "Bütün sanatlar sürekli olarak müziğin koşuluna sahip

olmak ister.' Walter Pater."[1] Buna verilebilecek başka bir örnek de Martin Scorsese'in şu alıntısı: "Bana göre kurgucu bir müzisyen ve hatta çoğunlukla bir kompozitör gibidir."[2] Ve "Eisenstein ... ölçü, asıl sesle duyulan baskın ikinci sesler, ritim, çokseslilik ve kontrpuan gibi müzikal kavramlardan sıkça yardım almasından dolayı genellikle örtük biçimde müzikal analojilere başvurur."[3] Müzik ritmin dikkate alınmasında oldukça zengin bir dil ve fikirler kaynağı; ancak, bazen müziğin sağladığı terimler oldukça belirsiz ya da genel anlamlar taşır. Bu altbaşlık kurguyu müzikle karşılaştırırken kullanılan belli özel kelimelerin bazılarına, bunların hangi yöntemlerde kullanışlı, hangilerinde kullanışsız olduğunu keşfetmek için yakından göz atacak.

Müzikal benzetmeyi kullanırken, besteleme, orkestraya uyarlama ve yönetme süreçleri genellikle kurgu süreciyle, bilhassa da filmdeki ritmi şekillendirmenin yaratıcı kurgu süreciyle kıyaslanacak. Bu faaliyetlerden her biri bazı açılardan bir filmin kurgulanmasıyla ilgili, fakat bunları hiçbiri, farklı nedenlerden dolayı, özel biçimde kesin karşılaştırmalar olarak düşünülmemeli.

Beste yapmak genellikle kurgu yapmaktan çok yazı yazmaya benzer. Kompozitör müzisyenlerin kendi mesleklerini icrasını temellendirdikleri biçim ve yapıyı tasvir eder. Senaryo yazarı bir filmin oyuncuları ve ekibi için aynı şeyi yapar. Kompozitör müziği ve onun ritimlerini düzenlerken kurgucu hiçbir şeyi tam olarak düzenlemez. Kurgucuların ritimleri düzenlemesi birisinin bir çiçek aranjmanını düzenlemesine benzer: çiçeklerin veya bu durumda çekimleri yapmaz, ama ayıklanmış görüntü ve seslerin, sırasını ve süresini seçer.

"Orkestra" kelimesinin kullanımı planlar içerisinde ve arasında, kurgucunun birbirine göre tanımladığı pek çok değişik unsurun bulunmasından kaynaklanır. Bu unsurlar performansı, besteyi, dokuyu, rengi, şekli, plan boyutunu, hareketin enerji ve yönünü ve de daha pek çok şeyi kapsayabilir. Eisenstein bunlara, plan ve filmlerdeki farklı unsurlar izleyicinin dikkatini çekebildiği için "çekicilikler" [atraksiyonlar] diyor.[4] Bu durumda, orkestraya uyarlama, her atraksiyon

---

1. Pepperman, R. D., *The Eye Is Quicker, Film Editing: Making a Good Film Better* [Göz Daha Hızlı, Film Kurgusu: İyi Bir Filmi Daha İyi Yapmak], s. 207.
2. Scorsese, M., *Motion Picture Editors Guild Newsletter*'dan alınmıştır [Motion Picture Kurgucuları Lonca Bülteni], www.editorsguild.com/newsletter/specialjun97/directors.html.
3. Strn, R., *Film Theory: an Introduction* [Film Teorisine Giriş], s. 43.
4. Eisenstein "orkestrasyon"u aynı zamanda ses ve görüntülerin ilişkileri tartışmasında kullanır. Bu, orkestrasyon kelimesi için parçaların dağılımı anlamından daha tam bir kullanım: duygulanım yaratmak için ses bir rol oynar, görüntüler başka rol oynar ve

kümesine diğerleriyle bağlantısından dolayı gereken önemi vermek için yapılan bir benzetme. Oysa bu *aslında*, planların bir araya getirilmesinden çok bölümlerin çeşitli enstrümanlara dağıtılmasıdır ve bu sürecin içerisinde "enstrümanlar" ya da çerçeve, tasarım, performans ve ışık gibi plan bileşenleri, zaten birbirleriyle bağlantılı biçimde orkestralaştırılmıştır. Theo Van Leewen'in "Rhythmic Structure of the Film Text" [Film Metninin Ritmik Yapısı] adlı denemesinde "ritimlerin başlatılması" dediği kavramın tasviri belki de, kurgucunun yaptığını "orkestraya uyarlamak" diye ifade etmekten daha kullanışlı. Van Leewen ham malzemede dikkati çeken, vurgu yaratan veya zamanı şekillendiren birkaç noktanın olabileceğini ve genellikle de olduğunu belirtiyor, böylece kurgucular çeşitli unsurları kolayca anlaşılan ritmik bir deneyimle "eşzamanlı kılma sorunuyla yüz yüzedir". Bunu yapmak için kurgucular, hareket, enerji veya vurgu hatlarından birini "bir ritim başlatıcısı olarak" seçer ve "diğer profilmik ritimleri bu ritme tabi kılar."[5] "Ritimlerin başlatılmasının" şekillendirilmesi kurgucunun karar verme süreci için orkestrasyondan daha kesin bir tariftir.

Yönetme, müzikal benzetme için belki de daha uygun çünkü kurgucu, tıpkı orkestra şefi gibi, son bestedeki adımlama, zamanlama ve vurguya karar verir. Bununla birlikte, müzikte yönetmek demek aynı zamanda bitmiş bir bestenin orkestra şefine zaten teslim edilmiş olduğunu ve şefin bunu *yorumladığını* belirtir; oysa kurguda yaşanan tam olarak bu değil.

Bir kurgucunun yaptığı şeyi tasvir etmek için belki de daha kullanışlı olan "yönetme" kelimesinde müzikal olmayan bir anlam var. Buradaki yönetimin anlamı, elektrik akışını kolaylaştıran kablolarda veya yönetmen Andrei Tarkovsky'nin de belirttiği üzere, suyun akışını kolaylaştıran borularda olduğu gibi, ritmin akışını kolaylaştırmak:

> Özellikle bir planın içine yerleştirilen zaman, yönetmene söz konusu uygun kurgu ilkesini kabul ettirir. Film bölümlerinin "kurgulanamaz" olması, yani bir araya getirilememesi demek, bu bölümlerin farklı zaman dilimlerine ait olmalarından başka hiçbir anlama gelmez. "Real-time" ile yapay olarak yaratılmış zamanı birleştirmeye kalkışmak, farklı çaplardaki su borularını

Eisenstein ve diğerleri parçaların gereksiz yere değil, kontrpuanlı kullanımı için bizlere cesaret verir. Bkz Eisenstein, S., *Film Form: Essays in Film Theory* [Film Biçimi: Film Teorisi üzerine Denemeler], "Eisenstein, Pudovkin ve Alexandrov tarafından ses-film üzerine önerme", s. 257-260.

5. Van Leeuwen, *Discourse and Communication*'da [Söylem ve İletişim] "Rhythmic structure of the film text" [Film Metninin Ritmik Yapısı], s. 218.

> birbirlerine bağlamaya kalkmaktan farklı değil. Bir plan süresince varolan zaman sabitini, zamanın artan ya da "hafifleyen" gerilimini biz, bir plan içindeki zaman basıncı diye adlandırıyoruz. Demek ki kurgu, film bölümlerini, içlerinde hüküm süren zaman basıncını göz önüne alarak birleştirmenin bir biçimidir.[6]

Tarkovsky'nin planları su borularıyla örtük biçimde karşılaştırması, ritim üzerine yapılan söylemi müzikten alıp "planın içine yerleştirilen" zamanın daha görünür *hareketine* doğru kaydırır. Eisenstein ve Tarkovsky kurgu sürecinin doğası ve amacı hakkında genellikle estetik ve yöntemsel olarak muhalif fikirler sunsalar da, müzikten harekete yapılan bu kaydırma aynı zamanda Eisenstein'ın yazılarında da geçmiş örneklere sahip. Eisenstein "ritmik montajda, hareketi resimden resme yönelten resmin içindeki harekettir"[7] diye yazarken, *Film Form*'da [Film Biçimi] tamamı tarif edilip Beş Montaj Yöntemi'nden biri olan "ritmik montaj"ın ana ilkesini kısa ve öz bir şekilde özetliyor. Eisenstein'ın "ritmik montaj" tartışmasında ritim kategorik veya bütün olarak tanımlanmaz. Yine de bu, ritim tartışmasının odağını kesinkes müzikten harekete kaydırır.

Öyleyse sıradaki soru şu: Film kurgusunda ritmi şekillendirmek için sahip olduğumuz sezgiyi canlandırabilen hareket şekillendirme sanatı hakkında ne söylenebilir? Bunun içyüzünü anlamak için, hiç şüphesiz, hareket şekillendirme sanatıyla aynı şey olan koreografi sanatı çalışmalarına bakmak gerek.

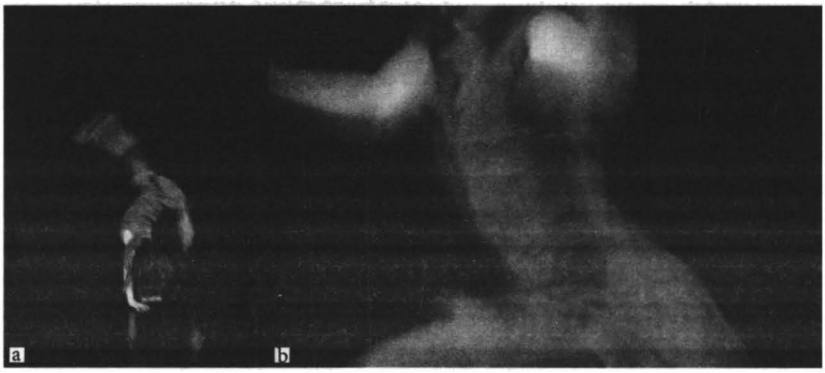
İçinde psikologların, bilim insanlarının ve koreografların bulunduğu Avusturyalı araştırmacılardan oluşan bir grup, kurguya bir koreografi biçimi olarak bakmak için çıkış noktası sağlıyor. *Choreographic Cognitions* [Koreografik Biliş] adlı çalışmaları dansın nasıl yapıldığı ve izleyiciler tarafından nasıl algılanıp anlaşıldığından söz ediyor. Dansın bu bilişselliği, benim iddiama göre, filmdeki ritmin bilişselliği ile benzer.

Choreographic Cognitions [Koreografik Biliş] ekibi çağdaş dansın sanatsal ve dışavurumcu aracının zaman olduğunu açıklar. Öyleyse bir dans izlediğimizde hareket görürüz, fakat hareketin ne *anlama geldiğini* onun zaman ve enerjinin görünmez unsurlarını nasıl ifade ettiğiyle anlarız. *Choreographic Cognitions* [Koreografik Biliş] ekibinin sözleriyle, "hareketin sanatsal niteliği eğrilerde, geçişlerde ve de içinde

---

6. Tarkovsky, A., *Sculpting in Time* [Mühürlenmiş Zaman], s. 117.
7. Eisenstein, S., *Film Form: Essays in Film Theory* [Film Biçimi: Film Teorisi üzerine Denemeler], s. 75.

kımıldanmaların, uzuvların, bedenlerin birbiriyle ilişki halinde... unsurların bütün etkileşim ağını etkileyebilen tek bir bileşen olarak değiştiği zamansal ve uzamsal yapılandırmalardadır. Dinamik bir sistemde zaman, bilişimin ve davranışın içinde meydana geldiği basit bir boyut değildir; zaman ya da daha doğru ifade etmek gerekirse zamandaki dinamik değişiklikler bilişim temelinin ta kendisidir."[8]



RESİM 2.1: *Jaz Allen*Doesn't Fit in a Box'tan (*Karen Pearlman, 2008*) *bir hareket cümlesi uygularken.* [*Fotoğraf: The Physical TV Company; Christophorus Verheyden*]

Eğer bunu kurgu yapımına uygularsak, koreograflar gibi kurguculların da planlar, sahneler ve sekanslar boyunca hareket eğrilerini, planlar arasındaki hareket geçişlerini şekillendirdiğini söyleyebiliriz. Koreograflar gibi kurgucular da anlam taşıyan hareketli görüntülerde bir akış yaratmak için hareketin zamansal ve uzamsal dinamikleriyle çalışır. Ve tıpkı koreograflar gibi kurgucular da bu yöntemi sıklıkla "unsurların bütün etkileşim ağını etkileyebilen tek bir bileşene dönüştürmek"[9] diye tasvir edecektir. Kurgucular ritim ve zamanın bir bilişim temeli olduğu ifadesini daha nadiren kullanır. Fakat ben bir bakıma bunların böyle olduğunu ileri sürüyorum. Birazdan ele alacağımız nabız ve cümle tartışmalarında ve daha sonra da duygu ve olaylar bölümünde göreceğimiz üzere, ritim bizim birbiriyle ilişki halindeki bilginin, değişimlerin ve görüntülerin manasını anlama

8. Stevens, K., ve diğerleri., *Proceedings of the 6th International Conference on Music & Cognition*'da [Müzik Algısı & Bilişsellik üzerine 6. Uluslararası Konferansı Raporları], "Koreografik Bilişsellik: Zaman ve Mekân Kompozisyonu", s. 4.
9. A.g.e.

biçimimizdir. Ritim filmin duyumsal deneyiminin bir parçası ve de gördüğümüz ve işittiğimiz şeyi yorumlayıp anlamamıza aracılık eden temel vasıtadır. O halde, koreografın sanatının ana damarı olan "zamandaki dinamik değişimler"[10] aynı zamanda kurgucunun ritim şekillendirme sanatının da ana damarıdır.

Bu noktada koreograflar ve kurgucular tarafından ritim oluşturmakta kullanılan en küçük hareket birimi olan nabzı ve nabzın zamandaki dinamik değişimleri tanımlamadaki rolünü ele almak gerekiyor.

NABIZ

Nabız, filmdeki ritmin en küçük, en sabit ve belki de en tanımlanamaz birimi. O hep vardır, tıpkı bedeninizde var olduğu gibi ve tıpkı bedeninizde fark edilmez haliyle. Filmdeki nabzın canlı bedenle birkaç ortak özelliği daha var: belli hız aralıklarında kalma eğilimi gösterir, hız ve yavaşlık algısını düzenler ve filmi canlı tutar. Tıpkı canlı bir bedende olduğu gibi, eğer bir filmin nabzı durur, yavaşlar veya fazla hızlanırsa, bunun sonuçları filmin ritmi, hikâyesi ya da deneyimi için çok vahim olabilir.

Nabız, Tarkovsky'nin planların içindeki "zaman sabiti" ya da "zaman basıncı"[11] dediği şeyi tanımlıyor ve onun sınırlarını belirliyor. Hareketteki enerji yoğunluğu daha az diğer parçalarla karşılaştırıldığında tek bir nabız atışı bir hareketin bir parçasında yer alan ek bir çabadır. Öyleyse, tıpkı kalp atışında olduğu gibi, kelimelerde, jestlerde, kamera hareketlerinde, renklerde ya da diğer herhangi bir profilmik olayda sürekli şekilde açık/kapalı vurgu noktaları, aksanlar vardır. Oyuncular ayırt edici bir nabız geliştirerek bir dereceye kadar karakterler geliştirebilirler; bu onların kelimelere, jestlere vs vurgu yerleştirirken kullandıkları enerji ve hızdır. Nabızlar, hareket veya konuşmanın ardındaki enerji ya da kasıt tarafından şekillenir ve bu enerji ya da kastı izleyici için fark edilebilir kılar.

10. A.g.e.
11. Tarkovsky, A., *Sculpting in Time* [Mühürlenmiş Zaman], s. 117.

UYGULAMALI EGZERSİZ

Nabzı Hissetmek

Hiçbir heceye vurgu yapmadan konuşmaya çalışın.

Alıştırma ya da egzersiz olmadan bunu yapmak çok zordur çünkü dili, onunla birlikte kurulmuş vurgu noktalarıyla öğreniriz. Yani, dili demek istediğimizi söylemek için öğreniriz ve vurgu noktaları olmadan anlamı ayırt edemeyiz. Eğer her bir hecesi üstünde eşit vurgular yapılan ve her hecesi arasında eşit zaman bırakılan birkaç cümlelik bir konuşmayı iyice öğrenebilirseniz, bu cümleleri birisine söylemeye çalışın ve sizi ne kadar iyi anlayabildiğine bakın. Büyük olasılıkla telaffuz etmekte olduğunuz kelimelerin anlamından çok, ne kadar garip biçimde konuşmakta olduğunuza yoğunlaşacaklardır. Bunun nedeni monodinamik bir telaffuz yaratmış olmanız ve her aktarımın anlamının bir nebze de olsa dinamik bir ölçüde kalmasındandır – sizi dinleyen kişi kelimelerden çok dinamiğe odaklanacaktır.

Kurgucu ritimleri şekillendirirken aktarımların dinamikleriyle çalışır. Farklı vurgulara sahip çekim ve planları seçer, bir vurgu örüntüsü yaratmak için bu planları birbiriyle olan ilişkisine göre yerleştirir ve vurguların oranını şekillendirmek için plan sürelerini belirtir. Tüm bu kararların temelinde yatan, sonucunda ister filmin nabzını belirli bir an içinde sürdürmeye isterse de değişikliğe uğratmaya yarasınlar, filmde şekillenmekte olan nabzın bütün gücüne, hızına ve tutarlılığına dair bir his vermek olacaktır.

Profesör Theo Van Leewen "'nabız atışı' anlamı açıkça söylemekte önemli bir rol oynar çünkü kilit bilgiyi taşıyan ses veya hareketleri ön plana alır"[12] diye yazıyor. Film kurgucusu bir planın nabzını mutlaka oturtmak zorunda değildir –bunu çoğunlukla yönetmen ve oyuncular yapar– fakat kurgucu cümleler içindeki nabızların devamı, değişimi ve bağlantıları hakkında yapabileceği seçimlere sahiptir. Bu seçimler çekimler (aynı eylemin herhangi iki çekimindeki nabız farklı olabilir) ve kesme noktaları üzerinden yapılır. Nabız aksanları kesmeler aracılığıyla aynı zamanda hem vurgulanabilir, hem vurgusu azaltılabilir ve hatta yer değiştirebilir.

Koreograflar ve kurgucular hareketteki nabızlardan cümleler yaratır. Cümlelerin şekillendirilmesi için iki koreografik yöntem tarif edecek ve bunları kurgulamada karşılaşılan çeşitli zorluklardan ikisiyle karşılaştıracağız. Daha sonra, bir anlatı dramının içeriğindeki danssız hareketin şekillendirilmesine koreografik yaklaşımın nasıl uygulanabileceğine bakacağız.

12. van Leeuwen, T., *Introducing Social Semiotics* [Sosyal Göstergebilimi Uygulamak], s. 183.

HAREKET CÜMLELERİ

Danstaki ve film kurgusundaki hareket cümleleri algılanabilir ve de kasıtlı biçimde oluşturulmuş, ritmik olarak dışavurumcu sekanslardır. Koreografik anlamda bir cümle, her uzunlukta olabilmesi ve tek bir koreografik "düşünce"den fazlasını içerebilmesi bakımından dilbilimdeki cümleden farklıdır. Koreografik bir cümle bir dizi bağlantılı hareketler ve gruplanmış vurgu noktalarıdır.

Bir koreografın danstaki hareket cümlelerini şekillendirmek için tercih edebileceği yaklaşımlar geniş bir yelpazeye yayılır. Hareket cümlelerinin şekillendirilmesindeki koreografik ve kurgusal yaklaşımların ortak noktalarını sergilemeye yarayan sıradaki paragraflar, bu yelpazenin bir ucundan ötekine içerdiklerini tarif eder.

Koreografik yaklaşımlardan biri, koreografın bir hareket sekansını ona içkin zamansal, uzamsal düzenleme ve vurguyla birlikte yaratması ve sonra da bu cümleyi dansçılara öğretmesi içindir. Koreografideki bu yaklaşım ile Tarkovsky'nin su boruları arasında bir yakınlık bulunuyor. Eğer bir film yönetmeni bu şekilde çalışıyorsa, kurgucuya sabit, bağımsız hareket cümlelerine sahip günlük iş kopyalarını verir. O halde kurgucunun işi cümlelerin ritmini yaratmak değil, cümlelerin ritmine uymak ve onu uygulamaktır. Bu yaklaşımda kurgucunun koreografik verisi, bu ritimleri daha büyük sekansların oluşturulmasına doğru genişletmeyi sağlar. Kurgucu bunu cümlelerin *birleşme noktalarını* belirleyerek yapar. Öyleyse hâlâ hareket "kavislerini, geçişlerini... ve de zamansal ve uzamsal yapılandırmalarını" şekillendirmeyle boğuşmaktadır, fakat geçiş veya yapılandırma için en küçük birim nabız veya tek bir jest ya da hareket fragmanı değil, cümledir.



RESİM 2.2: The Mirror [Ayna] (*Andrei Tarkovsky, 1974*). *Tarkovsky'nin filmlerinde cümleleme kurgu sırasında yaratılmaz; daha çok, planda yaratılır. Kameranın hareketi, oyuncu, diyalog ve ses, anlamı açığa vuran zaman ve enerji akışını yaratmak için prova ve çekim sürecinde koordine edilir.* [*Fotoğraf: Mosfilm; The Kobal Collection*]

Bir koreografın tercih edebileceği farklı bir yaklaşım da dansçılarına "Hayal kırıklığı ve çaresiz öfke anlatan beş jest bulun" gibi çözülmesi gereken "hareket problemleri" vermektir. Bu beş jest cümlelerin içindeki fragmanlardır, tıpkı bir dizi kısa plan gibi. Koreograf fragmanları cümlelerin içine bağlar ve bunların zamansal akışını, uzamsal düzenlemesini ve vurgusunu tasarlar. Filmde, fragmanları ritimlere bağlamak ve fragmanlardan ritimler oluşturmak kurgucu tarafından gerçekleştirilir. Bu yaklaşım Eisenstein'ın montaj anlayışına Tarkovsky'ninkinden daha yakın. Tarkovsky'nin ritme yaklaşımı zamanın plan içerisinde mevcut olmasını ve kurgucunun işinin filmi inşa etmesini dikkate alır, böylelikle zaman neredeyse kesmelere rağmen etkili bir şekilde akabilir. Eisenstein'ın zamanın geçişine bakışı kesmede *yaratılır*. Kurgu süreci ritimlerin etkin şekilde koreografisini yapar; diğer bir deyişle, kurgu zamanın geçişini *yaratmak* için hareket parçacıklarını filme bağlar. Bu yaklaşımda kurgucu hareket fragmanlarını alır ve onlardan cümleler tasarlar. Vurgunun iniş ve çıkışları, yön ve hız değişimleri, boyut, şekil ve performanstan dinamik akış yaratılır ve "sinema cümlesi"nin anlamı da işte budur.



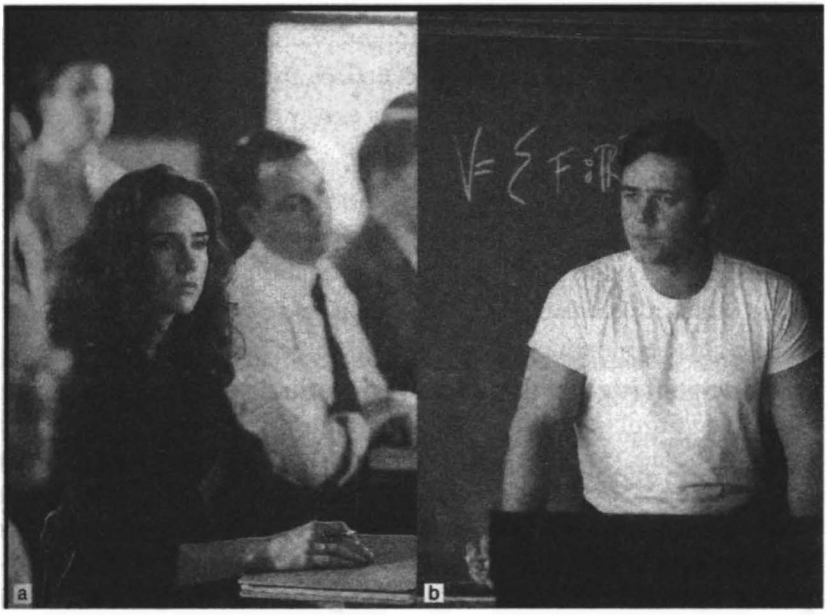
RESİM 2.3: Battleship Potemkin'de [Potemkin Zırhlısı] (*Sergei Eisenstein, 1925*) *planlar cümleler oluşturmak için bir arada kesiliyor. Eisenstein'ın filmleri kesme kullanımını yalnızca kamera hareketi ve oyuncu hareketi olarak değil, bir hareket biçimi olarak kullanır. O nedenle her bir kesme farklı bir plana bir hamle, izleyicinin zihninin ve gözünün bir hamlesi ve de cümlelemeye katkı sağlayan bir hamledir.* [*Fotoğraf: Goskino; The Kobal Collection*]

Koreograflar genellikle soyut veya natüralist olmayan hareketle çalışır ve kurgucular da genellikle oyuncu veya öznelerin natüralist hareketiyle, fakat koreografik ilkeler yine de uygulanabilir. Bir hareket cümlesi yalnızca soyut hareketteki bir ritim birimi değildir. Anlatı dramındaki natüralist bir karakterin hareketinden aynı zamanda koreografik biçimde cümleler de yaratılır. Örneğin, belli bir senaryodaki eylem bir karakterin bir odaya girmesini, anahtarı masanın üstüne bırakmasını ve buzdolabını açmasını gerektirsin. Bu, kurgucunun önüne gelebilecek bir planda hiç bozulmamış cümlelemesiyle birlikte bir dizi harekettir veya kurgucunun aralarından seçki yapıp fragmanlardan bir cümle kurmasını gerektiren çeşitli planları tamamlayanbir dizi jest de olabilir. Her iki durumda da, hareket ritminin cümlelenmesi hareketin anlamının önemli bir kısmını taşıyacak ve açığa vuracaktır.

Dansçıdan duygusal bir cümleleme elde etmeye çalışan bir koreograf örneğin şunu söyleyebilir, "Hızlıca gir, duraksa, sonra da çok kararlı bir şekilde yürü." Kurgucu, oyuncunun tüm bunları yaptığı tek bir çekim alabilir: kapıdan hızlıca girmek, anahtarlarını bırakmadan önce duraksamak ve sonra da kararlı biçimde buzdolabına doğru yürümek. Kesintisiz plan içerisinde, bu hareketler bir veya daha fazla nabız içerir ve bunlar bir araya geldiğinde cümle oluşturur.

Ya da kurgucu hareketin bu hızlı-duraksayan-kararlı ilişkisel nüansını, eğer istediği ritmik cümleleme buysa, üç veya daha fazla çekim-plandan *inşa etmeye* ihtiyaç duyabilir. Kurgucunun eğer genel, orta ve yakın planları kapsayan bir seçkisi varsa, oyuncunun en hızlı

girişini seçerek, anahtarları bırakmadan önceki duraksamasına kesme yaparak ve sonra da buzdolabına doğru kararlı yürüyüşünden bir veya iki plan bağlayarak bu hareket dizisini cümleleştirebilir.



RESİM 2.4: A Beautiful Mind [Akıl Oyunları] (*Ron Howard, 2001*) *Russell Crow ile Jennifer Connelly. Cümlelerin bazılarını planlarda bazılarını da kesmeler yoluyla yaratarak Tarkovsky ve Eisenstein'ın bakışları arasında orta yolu takip eden yüzlerce örnekten yalnızca biri. Ron Howard'ın filmleri kamera hareketleri, oyunculuk ve anlatımı ileri doğru itmek ve dikkati hikâyenin dışına taşımamak için ustaca ayarlanmış planlar arasındaki bağlantılar da dahil olmak üzere hareketin her yönüyle onlara göre çok ipeksi bir pürüzsüzlüğe (bazılarına göre kayganlığa) sahiptir. Kesmeler, kesmeyi güdüleyen veya cümlelerin başlangıç ya da sonundaki noktalama işaretleri gibi kullanılan oyuncu hareketi sayesinde, benzer oluşumdaki planlar arasına neredeyse belli belirsiz yapılmıştır.*[*Fotoğraf: DreamWorks/ Universal; The Kobal Collection; Eli Reed*]

Hareket bir kez cümleleşince hikâyenin bağlamında duygusal bir içeriğe dönüşür. Eğer karakter bir aile dramında eve geç geliyor ve aceleyle kapıdan giriyorsa, anahtarları bırakmadan önceki duraksama bir sorgulama ânı olabilir, "Uyuyan birisi mi var acaba?" Veya daha melodramlı biçimde, "Ev çok ıssız, karım beni terk mi etti?" Öyleyse buzdolabına doğru kararlı yürüyüş hikâyenin bağlamına göre düşünceli, hatta belki endişeli bir hale bürünür. Hikâyenin bağlamı

bizlere duygusal içeriğin odağını –sorgulama ve endişenin *neye doğru* yöneldiğini– anlatır, fakat bizlere sorgulama ve endişe *hissini* veren duraksama ve yürüyüştür. Bu önemli çünkü görmekte olduğumuz hissi anlamak için kendi düşüncelerimiz içinde bilinçli bir süreçten geçmeyiz. Onunla *birlikte* hissederiz, hareketteki nabız atışını doğrudan kavramak için ayna nöronlarımızı ve kinestetik empati kapasitemizi kullanırız. Bir hareket cümlesi bir kurgucu tarafından tatmin edici ölçüde koregrafikleştirildiğinde, bize hikâyenin gerektirdiği kinestetik bilgiyi verir. Bunu bizim kafamızı karıştırmadan veya hissetmemizi kesintiye uğratmadan ve kendimize ne hissetmemiz gerektiğini sordurtmaya başlamadan ve de hemen anında yapar, bizim hissetmemize ve bir sonraki akışa geçmemize izin verir.

CÜMLELEMEDE DİKKATE ALINACAK UNSURLAR

Kurguyu koreografiyle karşılaştırmanın nedenlerinden birisi, ritim sanatı hakkındaki fikirleri filme yaymak için bilgiyi kullanma imkânı yaratmaktır. Eğer film kurgusunda ritmin inşası koreografik bir süreç gibi anlaşılırsa, öyleyse koreografların uğraşıp durduğu sorulardan bazıları, bir filmin ritmini şekillendirme sürecinde kurgucunun kendisine sorabileceği faydalı sorulara dönüşebilir.

Dansı ustalıkla işleme yöntemleri üzerine düşünceleri, kurgucuların kendilerine sorabileceği sorular olarak düşünmek gerek. İki nedeni var. İlki, bunların kural olmaması. Bu kavramlar yalnızca koreografların duygulu hareketleri şekillendirmek için uğraşıp durduğu sorular. İkincisi, kural yaratmak için değil ve malzeme üzerinden hareket akışına bakmanın yolları ve kullanım değerleri olmaları. Hikâyenin inşasına ait en ortalama sorular kurgucuyu filmin doğru hisler uyandırma çabasında başarısızlığa uğrattı zaman ortaya çıkar.

Amerikalı dansçı ve koreograf Doris Humphrey *The Art of Making Dances* [Dans Yapma Sanatı] kitabı koreografi sanatı üzerine. Kitap, hareketten dans yapma çalışmasının çeşitli hususlarından bazılarını ele alan bölümlerden oluşuyor. *The Art of Making Dances*'ın [Dans Yapma Sanatı] içindekiler bölümüne bakıp içerdiği konu başlıklarını herhangi bir hareketi –yalnızca dans hareketlerini değil– şekillendirme tartışmaları içerisinde yeni bir çerçeveye oturtmak, kurguculara kendilerine sorabileceği bir dizi soru sağlıyor. Öne sürdükleri sorular bana ait ve film kurgusundaki ritme yönelik koreografik bir yaklaşımı ele alarak öne sürülen sorgulama hattının yalnızca bir örneğini temsil ediyor.[13]

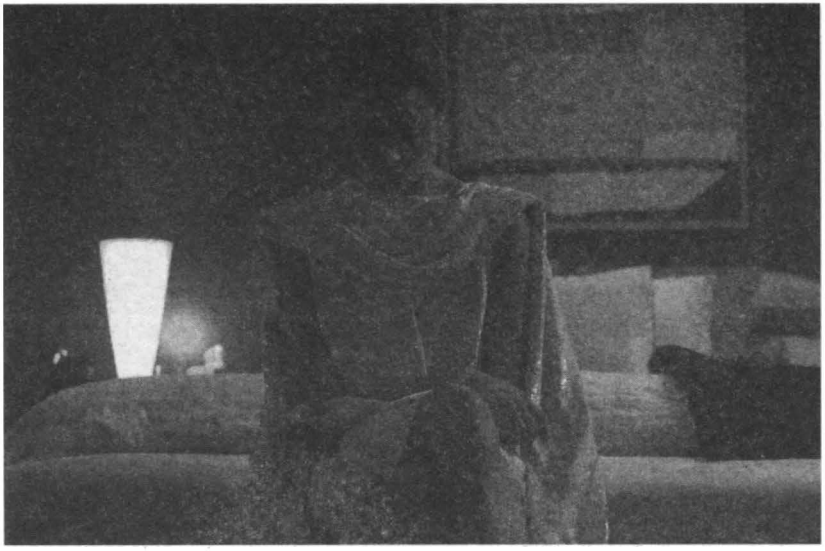
13. Bkz. Humphrey, D., *The Art of Making Dances* [Dans Yapma Sanatı], s. 11.

Simetri ve Asimetri

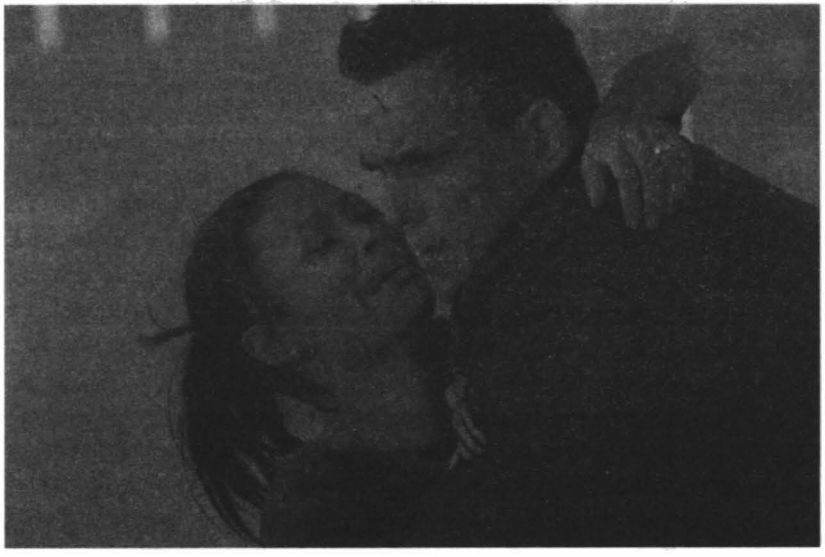
Nasıl ki simetri ve asimetri arasındaki gerilim koreograf tarafından etkileyici bir biçimde kullanılabiliyorsa, filmin kesme tarzı ve üslubun yarattığı ritimler üzerine düşünen kurgucu için de bu geçerli. Pürüzsüz, klasik bir üslup hem çerçevelerin kompozisyonunda hem de nabzın eşit dağılımında simetriyi vurgulama eğilimi gösterecektir. Öyleyse simetrinin bozulması önemli bir dramatik kırılmaya dönüşür. Kurgucuya göre, tüm filmin soruları şunlar olabilir: Ritim ve onun hareket cümlelemesi dengeyi mi yoksa dengesizliği mi vurguluyor? Eşit veya düzgün olmayan örüntüleri mi? Ölçülü veya çılgın adımları mı? Bu sorular aynı zamanda, eşit olandan düzgün olmayana veya ölçülü olandan çılgın olana ne zaman kaydırma yapmak gerektiği sorusunda olduğu gibi ritim örüntüsündeki belirli bir kırılma için de uygulanabilir.

Bir ve Daha Fazla Beden

Bir kurgucu için, bir ve daha fazla beden sorusu, planlarla ve de bunların içerdiği hareket yoğunluğuyla ilgili. İfade sahibi bir hareketin şekillendirilmesinde kurgucu, örneğin, sıkı biçimde çerçevelenmiş bireyler veya gevşek grup çerçeveleri arasında seçeneklere sahip olabilir. Ya da farklı çekimler içerisindeki hareket yoğunluğuna dair... Belli bir an veya bütün bir filme dair sorular şunlar olabilir: Hareket yoğunluğu yüksek mi yoksa düşük mü, dağınık mı yoksa birleşik mi, kaotik miyoksa düzenli bir duruma doğru mu gidiyor? Bu çeşitliliklerden duygulu akış yaratmak için kurgucu belirli bir anda hareketin dağılımını dikkate alır ve de hareketi genişletmek veya bir grup ya da bireyi öne çıkararak hareketi kişileştirmek isteyip istemediğini düşünür.



RESİM 2.5: Crash [Çarpışma] (*Paul Haggis, 2005*) *filminde sessiz bir derin düşünme ânında simetrik biçimde çerçevelenmiş Thandle Newton.* [*Fotoğraf: Lions Gate; The Kobal Collection*]



RESİM 2.6: *Thandle Newton ve Matt Dillon bir kriz anında çerçevenin bir tarafından öteki tarafına asimetrik biçimde devrilirken* (Crash [Çarpışma], *Paul Haggis, 2005*)[*Fotoğraf: Lions Gate; The Kobal Collection*]



RESİM 2.7: Whale Rider'da [Balinanın Sırtında] (*Niki Caro, 2002*) *geldiklerinden emin oldukları ölüler için yas tutan bir topluluğa ait bu görüntüde, hareket dağınık ve yayılmış.* [*Fotoğraf: New Zealand Film Comm; The Kobal Collection*]



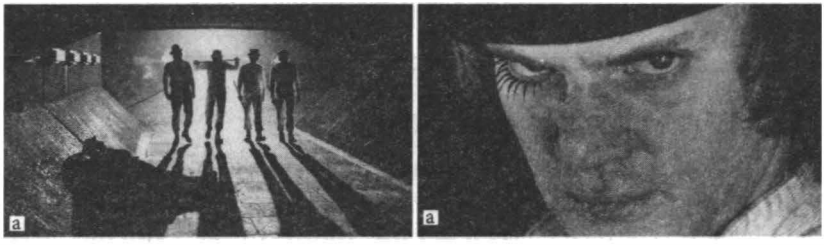
RESİM 2.8: *Fakat* Whale Rider'da [Balinanın Sırtında] (*Niki Caro, 2002*) *balinaları kurtarıp topluluğu yeniden birleştirirken Keisha Castle-Hughes'ın bireysel hareketleri, tersine, odaklanmış ve yönlendirilmiş.*

Cümle

Yukarıda da ele alındığı gibi cümle, algılanabilir ve de kasıtlı biçimde oluşturulmuş, ritmik olarak dışavurumcu bir sekans içerisindeki bir hareket kompozisyonu. Kurgu sürecinde ritim cümlelerini şekillendirmenin soruları şunları içerir: Bu ritmin kadansı nedir? Nabzının hızı ve kuvveti nedir? Dinlendirici ve en dikkat çekici noktaları nerededir? Nefes noktaları ve vurgu kaydırmaları nerededir? Gerilim yoluyla eşit veya dinamik aksan çeşitliliğine sahip mi?

Sahne Alanı

Doris Humphrey, *The Art of Making Dances'da* koreografiardan alan kullanımını duygusal bir araç gibi ele almasını ister. Aynı sorular, çerçeveyle karşı karşıya bulunan ve çeşitli planların kullanımıyla ritmi belirleme üzerine çalışan kurgucuya da uygulanır. Tabii ki de yönetmen ve görüntü yönetmeni iş kopyaları kurgucuya ulaşıncaya kadar çerçeve ve çerçevedeki hareket üzerine zaten derinlemesine düşünmüşler. Öyleyse kurgucunun meselesi çerçevelerin birleşme noktalarının koreografik kompozisyonu ile malzemenin tekil planlardan ziyade bir akış içinde göründüğü zaman sahip olduğu etkiyle ilgilenmektir. Şimdiki sorular şunlar: Planlar genelden yakına yumuşak geçiş yapmak için, yakından genele atlamak için ya da aynı planda gezinmek için mi yerleştirilmiş? Hareket tutarlı bir yönde mi, farklı doğrultularda mı akıyor, ekranın tüm yönlerinde çarpışıyor mu veya farklı zamanlarda farklı örüntüler mi mevcut? Açılar ne durumda? Ne türden etkileri var ve tutumlu bir şekilde mi yoksa durmadan mı kullanılmışlar?



RESİM 2.9: *Stanley Kubrick'in* A Clockwork Orange'ının [Otomatik Portakal] (*1972*) *kurgucusu Bill Butler karşıt, istikrarsız bir ritim yaratarak aşırı plan boyutlarını sert biçimde bir arada kesmiş.*[*Fotoğraf: Warner Bros., The Kobal Collection*]

Humphrey'in dans sanatına dair fikirleri ritim konusunda çalışırken geçerli ilkeleri göstermekte ve eğer bir kurgucu kendini çıkmazda hissediyorsa ona yardımcı olabilir. Fakat 1. Bölüm'de gördüğümüz gibi, bu sorularla boğuşmak için kurgucu tarafından mutlaka sözel biçimde ifade edilmesine de gerek yoktur ve zaten sorunları çözmek için bunları söze dökmekten başka yollar da bulunabilir. Eğer kurgucu bir filmdeki zaman ve enerji hareketiyle uğraşıyorsa, öyleyse, farkında olsa da olmasa da, bu hareket dağılımı, yoğunluğu, cümleleme ve uzamsal düzenleme ilkeleriyle çalışıyordur. Eğer kurgucu ritim yaratmak için hareketi esas aldığını ve koreografik kompozisyon ilkeleriyle ne kadar yakın ilişki kurması gerektiğini düşünüyorsa, o halde bu sorular kullanışlı olabilir.

Koreograf dans hareketi cümleleri kuracak, bunları çeşitlendirecek, yan yana dizecek, sıralamaları değiştirecek ve dans denen zaman, enerji ve hareketin bütünlüklü bir deneyimini oluşturmak için bunları kendi içinde ve birbirleriyle ilişki halinde şekillendirerek özgün bir yaklaşımla yönetilecektir. Film kurgusunda kurgucunun yalnızca bir zaman, enerji ve hareket deneyimi oluşturmasına nadiren rastlanır; kurgucu aynı zamanda hikâyeyi, karakterlerin ilişkilerini ve başka türden bilgileri şekillendirir. Dahası, film kurgucularının sadece insan hareketiyle çalışması da nadir görünen bir şey. Bununla birlikte, filmin ritmini oluştururken göze çarpan faktörler var; hikâye ve bilginin niteliksel deneyiminin şekillendirilmesi. Belirli bir film görüntülerinin tümünde zaman ve enerji boyunca koreografik biçimde, bağlantılı hareket cümleleri ve gruplanmış vurgu noktaları yaratılır. Daha sonra bu cümleler çeşitlendirilir, yan yana dizilir, araya sokulur ve ritim olarak bilinen bir filmdeki zaman, enerji ve hareketin bütünlüklü bir deneyimini oluşturmak için kendi içlerinde ve birbirleriyle ilişki halinde şekillendirilir.

UYGULAMALI EGZERSİZ

Zaman, Uzam ve Enerji: Bölüm 1

Bu egzersiz en az beş kişiyi gerektiriyor. Zaman, uzam ve enerjinin duygusal gücünü ortaya koyarak kurgucunun yalnızca bu üç şeyi ustalıkla kullanmasının hikâye üzerinde ne kadar etki sahibi olabileceğini gösterecektir.

Bu egzersizleri hazırlamak için gruptaki iki kişiden aşağıdaki sahneyi canlandırmasını isteyin:

A: bir masaya oturmuş okumaktadır.
B: içeri girer ve A'ya bakarak durur.
A: yukarı doğru bakar.
B: kafasını "hayır" anlamında sallar.
A: yüzünü başka tarafa çevirir.
B: oturur.
A: dönüp B'ye bakar; bakışları birbirine kitlenir.
A: ayağa kalkar ve yürümeye başlar, B'nin yanında durur ve sonra ayrılır.

Bu sahnelemede diğer üç kişinin her biri yalnızca tek bir niteliği yönetebilir.

İlk yönetmen yalnızca zamanla yetinerek komut verebilir. Hızla ilgili her şeyi söyleyebilir. Yönetmen ve oyunculara çalışmaları için biraz zaman verin ve sonra sonuçları izleyin. Şeyler daha hızlı veya daha yavaş ya da daha uzun sürede veya daha kısa sürede hareketlere farklı vurgular verdiğinde sahnenin bütün duygu ve anlamının nasıl değiştiğine dikkat edin. İşte kurgucunun da hangi çekimi kullanacağına ve eylemi nereden keseceğine karar verirken yaptığı şey budur.

Şimdi sıra ikinci yönetmendedir ve bu defaki yalnızca mekânla yetinsin. Sahnenin yönlerini, yakınlığı veya jest ya da hareketlerin yönünü değiştirebilir ama bunların dışında bir şeyi değiştirmemeli. Aynı şekilde, bu yönetmen ve oyuncular birkaç dakika çalıştıktan sonra, sahnenin anlam ve duygusunda dikkat çekici bir farklılık olacaktır. İşte kurgucunun da belli bir ânın yakın mı, orta mı yoksa uzak çekimi mi seçerken ustaca kullandığı unsur budur. Yakınlık ve mesafe samimiyet, rahatsızlık, yalıtım ve bir dizi başa duygu yaratabilecektir. Sahnenin yönü, gözü mekânın etrafında gezdirir ve eylem için yumuşak veya ani akışlar ve de bunlar arasında bir dizi dinamik yaratabilir.

Zaman, uzam ve enerji hepsi birden cümleleme sırasında dikkate alınması gereken unsurlar. Kurgucunun bunları ustalıkla yönetmek için sahip olduğu araçlar bir sonraki başlıkta geniş biçimde ayrıntılandırılarak ele alınacak. Bu uygulamalı egzersizin tamamlanmış hali enerjinin yönetilmesi, bir sonraki bölümde enerji ve cümleleme eğrisi tartışmasından sonra bulunabilir.

ÖZET

Bu bölümde ritimlerin kurgulanması hakkında edilen sözler müzikten harekete kaydırılarak kurguya koreografik bir süreç gibi bakmanın imkânlarını gördük. Kurgucu ve koreografların ustalıkla yönettiği hareket, zaman ve enerjinin ana birimi bir nabız gibidir. Hareket cümlelerini şekillendirmenin koreografik yöntemleri, dans yapmanın filmde ritimler yaratmaya nasıl benzediği ve benzemediği üzerine düşündük. Bilhassa, hareket cümlesine ya bir plan içerisinde veya planların yan yana dizilimi yoluyla ya da her ikisinde de bu-

lunan koreografik bir yapılandırma olarak bakıldı. Hareket cümlesi ister planın içerisinde ister planlar arasında olsun, bunun ifade ettiği şey zaman ve zamanın yarattığı değişimdir. Bir yatak odasının kapısından giren yabancının sürekli, amansız acelesiyle belli bir tür zaman ifade edilir. Bıçağın keskin parlaklığı, kan, su ve duş perdesi başka bir tanesini yaratır. Hareket, zaman ve enerjinin eylemi ya da görüntüsüdür; kurgucunun ritim yaratmak için malzemesi budur. Kurgu hareket *cümlelemesini* veya hareketten estetik biçimde, filmle empatik bağlantının o yönünü, yani bizim ritim dediğimiz şeyi yaratmayı kapsar.

3. Bölüm
Zamanlama, Adımlama ve Cümleleme Eğrisi

Kurgucuların ritim yaratmak için kullandığı araçlar nelerdir? Bu bölümde konumuz kurgucuların ritmik sekansları şekillendirmek için kullandığı üç kilit araç; zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi.

Giriş bölümünde tartışıldığı üzere, zamanlama ve adımlama genelde bir bütün olarak ritimle karıştırılır veya onun yerini alır. Aynı zamanda bu iki kavram çeşitli ritim görünümlerini veya ritim yapım sürecini tasvir etmek için de kullanılır. "Zamanlama" ve "adımlama" kelimeleri bazen ritim özellikleri tartışılırken kullanılır. Aynı zamanda, kurgucuya özgü *yetenekleri* tasvir etmek için de. Ritme dair sezgi tasvirleri "iyi zamanlamaolarak ifade edilir" veya "güçlü bir adımlama duyusu olarak ifade edilir. Sonuçta, bunlar kurgulama sürecinde ritimler yaratmak için kullanılabilen *araçlar*. Bununla birlikte, zamanlama ve adımlamanın ritim özellikleri ve ritim şekillendiren kurgucuların yetenekleri göz önünde tutulmalı., Ritimlerin şekillendirilmesi, cümleleme Eğrisi, planlarda ve kurgudaki hareketlerin enerji ve mekân düzenlemesi üzerinden gerçekleşir. Cümleleme eğrisi çoğu film kurgucusunun günlük sözlüğünde yer almasa bile, ritimlerin yaratılmasında bir araç olarak ve kaçınılmaz bir biçimde kullanıldığını gördükçe bunun aynı zamanda bir ritim özelliği ile ritim yaratma becerisine sahip kurgucularda yetenek olduğunu öne sürmemek mümkün değil.

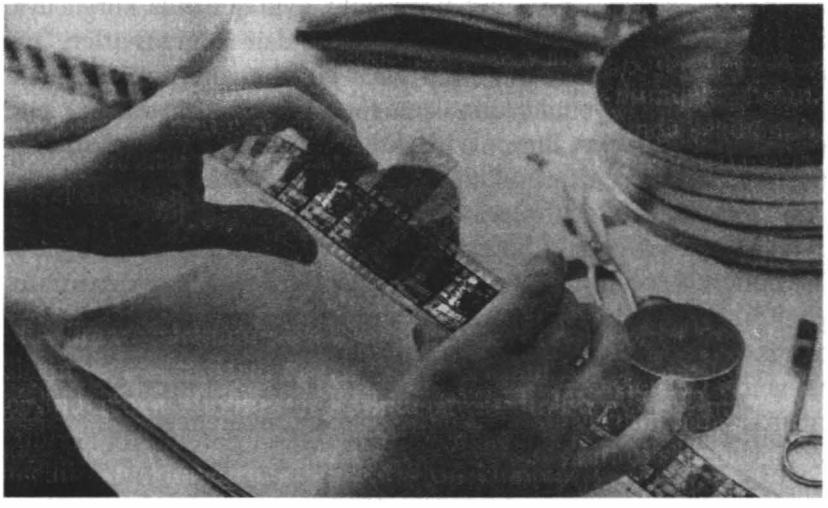
ZAMANLAMA

Zamanlama, kesme ve planların *sıralanmasında* ortaya çıkan ritim özelliğidir. Film kurgusunda ritim tartışılırken dikkate alınması gereken üç zamanlama görünümü var: bir kare seçmek, süreyi seçmek ve planın yerleşeceği yeri seçmek.

Bir Kare Seçmek

Hangi çerçeveye kesme yapılacağını seçmek bir zamanlama duyusudur. İki planın ve bunların içeriğinin spesifik kareden-kareye

ilişkisini yaratır. "Etimolojik olarak [ritim] kelimesi muhtemelen 'akışı değil, hareketin yakalanması ve sıkı biçimde kısıtlanmasını' belirtir (Jaeger, 1959)."[1] Zamanlama, planı başlatmak ve bitirmek için tam doğru karenin seçilmesiyle bu plandaki hareketin sıkı biçimde kısıtlanmasında geçerli olan araçtır. Eğer örneğin, kurgucu açı-karşı açılı sahne yapılandırılmasındaki konuşma sırasında eğer bir adamın yukarı bakıp sonra da gülümsediği bir plan varsa ve bunu kafasını yana çeviren bir kadının olduğu diğer bir plan takip ediyorsa, kurgucu gülümseme başlamadan önceki kareye kesme yapabilir. Bu durumda, sahne "adam yukarı bakar, sonra kadın kafasını yana çevirir" şeklinde ilerleyecektir. Yalnızca bir kare gibi sürede (saniyenin 24'de biri), gülümseme algılanabilir hale gelir, böylelikle tam olarak bir kare sonra kesme yapmak oynanan sahneyi "adam yukarı bakar ve gülümsemeye başlar, fakat kadın kafasını yana çevirir" şekline sokacaktır. Adam gülümsüyor veya adam yukarı baktı diye kadın kafasını yana çeviriyor bağlantısı, farklı anlamlarla dolu bir dünya ortaya çıkarabilir.



RESİM 3.1: "Filmin kesilmesinin" fiilen filmin parçalarının kesilmesi anlamına geldiği günlerde, film şeridini ışığa tutabilir ve tam kesme yapacağınız doğru kareyi seçebilirdiniz. Kurgu yapım süreci bütün yönleriyle daha fizikselди ve bu film şeritlerini tutarken aslında ellerinizde zamanı tutuyormuşsunuz hissine kapılırdınız. [Fotoğrad: The Koval Collection].

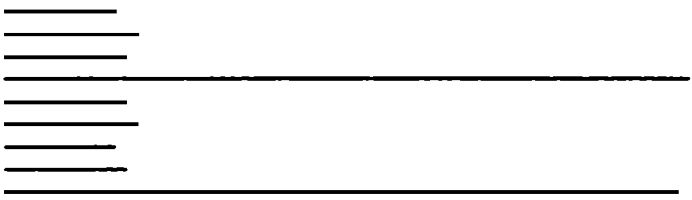
1. Durr, W., Gerstenberg, W., ve Harvey, J., "Rhythm" [Ritim], *The Grove Dictionary of Music and Musicians* [Müzik ve Müzisyenler Grove Sözlüğü], s. 805. Jaeger, W'dan alıntı, "Paldela", s. 174.

Süreyi Seçmek

"Zamanlama" sık sık bir planın düzenlendiği süreye veya uzunluğa işaret eder, uzunluk veya kısalık ile işaret edilen ritim görünümüdür. Bir planı uzun süreli veya uzun süre *gibi görünen* şeye göre düzenlemenin her ikisi de zamanlamanın işleyişleridir. Süreyi seçmek, kesme yapılacak kesin kareyi seçmekten farklıdır, çünkü bir kareyi tutarak veya eksilterek oldukça dramatik biçimde anlam değişikliğine uğrasa da, *süresinin* verdiği his tam olarak (yalnızca 1/24 saniye olan) tek bir karenin etkisi altında değildir. 10 saniyelik bir plan, 1 saniyelik bir dizi planın yanına yerleştirilmişse uzun gibi gelecektir. Aynı içerikte kullanılan aynı 10 saniyelik plan, eğer aslında sadece 9 saniye ve 20 kareyse hâlâ aynı uzunlukta *hissedilecektir*. Ve aynı 10 saniyelik (veya o civardaki) plan eğer 60 saniyelik planların yanına yerleştirilmişse oldukça kısa *gibi gelecektir*. Bir planın süre hissiyatı onun eklendiği planların göreceli süreleri ve plan içerisindeki bilgi, hareket ve değişim yoğunluğu tarafından yaratılır.

Planın Yerleşeceği Yeri Seçmek

Bir planın *nerede* kullanılacağı kararına da aynı zamanda zamanlama denir. Bu zamanlama duyusu can alıcı nokta veya sürprizi ortaya çıkarmak için *ne zaman*'da olduğu gibi "nereye"yi işaret eder. Süre veya kesin karelerle çok fazla ilgili değildir; bunun yerine, eğrileri ve vurguları saptayarak daha geniş vuruşlardaki ritmi şekillendirir. Mesela eğer hikâyenin konusu bir ipucunun keşfedilmesine doğru gidiyorsa, dedektif fuayedeki barut izlerinde mi tökezler yoksa ilk önce dumanı tüten bir silah mı bulur? Hikâye konusunun hareketi -doğrudan veya dolaylı olsun- planların yerleştirildiği *yerin* zamanlaması tarafından belirlenir. Planları onu ipuçlarına doğrudan götüren veya ipuçlarına doğru beceriksizce avare gibi dolaştıran bir sırada yerleştirirken, dedektifin hareketlerinin sekansı onun ne kadar kurnaz veya ahmak olduğu gibi karakterine dair bir şeyleri açığa çıkarır.



RESİM 3.2: *Uzun satırlar aynı uzunlukta olmasa da, kısa satırlarla karşılaştırıldığında uzun hissedilir. Benzer şekilde, kısa satırların hepsi de kısa hissedilir; birbirleriyle kıyaslandığında çeşitli kısalıklara sahip olsalar da, uzun satırlarla karşılaştırıldığında yaklaşık olarak aynıdırlar.*

Nerede'de olduğu gibi *ne zaman* da tekrarlamalar yoluyla vurguları yerleştirme yöntemidir. Eğer kurgucu bir sahne için standart bir plan yelpazesine sahipse (her bir karakter için tekli ve her iki karakterin ikili planı), plan kurulumlarının tekrarlama modellerini etkileyici bir şekilde kullanabilecektir. Örneğin karakterler bir şey tartışırken iki karakterin tekli planlarını dönüşümlü koymak ve sonra da tartışmalarının sonuca ulaştığı anda, değişimi göstererek, ikili plana kesmek sıradan bir modeldir. Bu *nerede'de olduğu gibi ne zaman* duyusu plan kurulumlarını sahnenin duygusal eğrisini öncelikli kılmak için koreografik bir model içinde kullanır. Planlar içerisindeki hareket nitelikleri, aynı zamanda vurgu için tekrarlama modelleriyle birlikte de uygulayabilir. Kurgucunun örneğin vurgulamak amacıyla üç tane tereddüt jestini *tıpatıp* tekrarlamasına gerek yoktur; tereddütlü bir göz atış, tereddütlü bir adım ve tereddütlü bir duruşu bir arada kesebilir ya da bu planların üçünü de çıkarır ve dedektifin zamanlamasından bütün tereddütleri kaldırmak için doğrudan dumanlı silaha gidebilir.[2]

Bütün zamanlama kullanımları -kesmelerin yapıldığı kesin kareler, plan süreleri ve plan sıralamaları gibi zamanlama duyusu- birbiriyle ve diğer ritim araçlarıyla kesişir: adımlama ve cümleleme eğrisi, ayırmak ve tanımlamak, ritimlerin kurgu sürecinin anlaşılması için bir takım değerlere sahip olabilir. Hiç değilse, "zamanlama" kelimesinin tüm bu kullanımları bir kurgucunun sorabileceği spesifik sorulara dönüşebilir: Hangi plan nereye? Ne uzunlukta? Hangi karede

2. İlgili okurlar, Valerie Orpen tarafından kaleme alınan *Film Editing: the Art of the Expressive*'de [Film Kurgusu: Dışavurumcu Sanat] etkileyici bir motif olarak tekrarlama fikri üzerine geniş bir tartışma bulunuyor.

kesmeliyim? Bütün bunlar, en azından kısmen de olsa, zamanlama sorularıdır.

ADIMLAMA

Adımlama, tek bir planda ve bir dizi kurgulanmış planlar boyunca hareket oran ve miktarlarının yarattığı hissedilen deneyimdir. Ritim şekillendirme aracı olarak bir filmin sonuçta ortaya çıkan adımını belirler.

Bordwell ile Thomson *Film Art*'ta [Film Sanatı] "adım"ı tarif ederken, bunu "müzisyenlerin tempo kavramıyla açıklıyor.[3] *The Grove Dictionary of Music and Musicians* [Müzik ve Müzisyenler Grove Sözlüğü] bize şunu söylüyor:

> Müzikal tempo sisteminin kökeni insan bedeni ve zihninin işleyişlerinde yatar. Bilhassa da, kalbin dakikada 60 ile 80 normal atışıyla ilintilidir; bunun her iki tarafında da "hızlılık" ve "yavaşlık" hisleri yatar...[4]

Adımlama, izleyicinin hızlılık ve yavaşlık hislerini şekillendirme amacıyla yönetilmesidir. "Adımlama" tıpkı "zamanlama" kelimesi gibi, üç farklı işlemi işaret etmek için kullanılır: kesme oranı, planlar ve sekanslarda hareket veya değişimin oranı veya yoğunluğu ve tüm film akışı boyunca hareket veya olayların oranı.

Kesme Oranı

Adımlama, kesmelerin gerçekleştiği oranı işaret eder, yani saniye veya dakika ya da saat başına ne sıklıkta olduğuna. Bunu söylerken, her iki düşünce birbiriyle örtüşse bile, "planların süresi" demiş olmuyoruz. Bu anlamda adımlama, kesme oranı modeller içinde gerçekleştiğinde çok daha kolayca görünebilir; mesela, bir kovalamaca doruk noktasına ulaştıkça dakika başına kesme sayısını artırmak. (Bu durumda planların süreleri kısalır ve iki anlam da örtüşür.) Bununla beraber, "kesmelerin gerçekleştiği oran" da olduğu gibi, adımlama aynı zamanda, film ritminde de –tasarımla modellenmediğinde bile– bir faktördür. Diyelim ki, bir konuşmanın etrafında sık sık kesme yapmak oyuncuları daha huzursuz veya daha keskin gösterebilir. Gerek adımın daha hızlı olduğu hissini yaratacak şekilde hareketi çok keskin biçimde keserek, gerekse adımı daha yavaş gösterecek

---

3. Bordwell, D., ve Thompson, K., *Film Art: An Introduction* [Film Sanatına Giriş], s. 197.
4. Durr, W., Gerstenberg, W., ve Harvey, J., "Rhythm" [Ritim], *The Grove Dictionary of Music and Musicians* [Müzik ve Müzisyenler Grove Sözlüğü], s. 806.

biçimde hiç bozulmamış hareketi bütün eğrileriyle gevşek bırakarak olsun, burada doğrudan baktığımız, plan süreleri değil, planlar içerisindeki hareketin içerik eğrisidir. Bu nedenle, kesmelerin oranı anlamında adımlama, konuşmadaki hareketin hissiyatını ustalıkla yönetir. Dahası, bu, yeni görsel hissiyatların oranını belirler; her kesme kendi içinde bir değişimdir, bu yüzden kesmelerin niceliği daha hızlı bir değişim oranı oluşturur.

Değişim veya Hareket Oranı

Adımlama yalnızca kesmelerin oranı değil, aynı zamanda hareket veya değişim oranların peşpeşe gelmelerine de işaret eder. Eğer değişim oranı hızlı adımlanmışsa – mesela, 5 saniyede *kapı açılır – vazo devrilir – aşçı bağırır – ve hırsız sessizce kaçar* – ve bu sahne şu olayların geçtiği başka bir 5 saniyelik plan dizisiyle bağlanmışsa– *hırsız köşeye sıkıştırılır – polisi tekmeler – köpek tarafından ısırılır ve duvardan atlar* – kesmeler görece seyrek olsa bile, sahne-sekansın adımlaması aynı şekilde çok hızlı gelebilir. (10 saniyede bir kesme günümüz sinemasında "hızlı" bir oranı değildir.)[5] Eğer kurgucu bu olayların her birini ayrı planlarla göstermeyi seçerse, böylece 10 saniyede bir kesme yapmak yerine her 3 saniyede bir kesme yaparak değişim oranını yavaşlatmış olacaktır – her biri 3 saniyelik planlarda gösterilen olaylar 10 değil, 24 saniye tutacaktır. Yönetmen kesme oranını hızlandırmış olabilir, fakat bunun bütünlüklü etkisi adımlamayı yavaşlatmak olacaktır.

5. Barry Salt'ın *Film Style and Technology: History and Analysis* [Film Stili ve Teknoloji: Tarih ve Analiz] kitabı, zaman içinde dramatik anlatı filmlerindeki ortalama plan uzunlukları üzerine bir çalışma içeriyor. David Bordwell onun bulgularını hemen kavrayarak ve bunları 2002 senesinde *Film Quarterly*'de yayımlanan bir makalede geliştirdi. Bordwell şöyle diyor, "1999 ve 2000'de herhangi bir türden tipik bir filmin ASL'si (ortalama plan uzunlukları) muhtemelen üç ile altı saniye arasıydı." Bordwell, D., "Intensified continuity: visual style in contemporary American film — critical essay", [Yoğunlaştırılmış devamlılık: Çağdaş Amerikan filminde görsel stil], *Film Quarterly*, s. 16.



RESİM 3.3: *Max Brothers'ın* A Night at The Opera [Operada Bir Gece] (*Sam Wood, 1935*) *filmi de dahil olmak üzere her filminde tek bir plan içerisindeki değişme oranı sıra dışıdır. Bu sabit görüntüde bile tek bir anda en az dört ayrı faaliyet gerçekleşmektedir. "Daha hızlı kesmek için" bunları tekli planlara bölmek yalnızca adımı yavaşlatmayacak, aynı zamanda bu beklenilmedik olayların hepsini kesintisiz tek bir zaman ve mekânda çakıştırarak yaratılan mizahı da kaybedecektir.*[*Fotoğraf: MGM; The Kobal Collection*].

Oysa adımın yavaşlaması hissiyatının salt daha uzun süren bir sekanstan doğduğunu farz etmek her zaman doğru olmaz. Bir eylemin en yüksek sınırını değil de tamamını –başlangıcı, ortası ve sonu– görmek mümkün olduğunda, sanki daha hızlı gibi hissettiren belirsizliğin yerini bir kesinlik alır.

Toplam Değişim Oranı

Adımlama aynı zamanda toplam filmin hareketine de işaret eder. Bir filmin adımlaması olayların film içinde hareket oranı veya görüntü ya da duygu hareketinin oranı olabilir. Aşağıdaki üç örneğin her biri toplam hareketin yüksek yoğunluğunun farklı görünüşü üzerinden hızlı bir adım.

1. Kişiler arası karmaşık ve gergin ilişkileri ima ederek nefes kesen çok çeşitli karakter arasında gezinen hareketli kamera çekimleri-

ne sahip bir film, görsellerde ve duygularda yüksek yoğunluklu olurve bu da hızlı adımlama algısı yaratır. Aynı zamanda, tek bir olay örgüsüne sahiptir, mesela "misafirler yerleşir". Fakat burada birkaç olay olsa bile filmi hızlı adımlanmış gibi hissedeceksiniz, çünkü fiziksel ve duygusal hareket oranı yüksektir (Res. 3-4).

2. Hızlı diyaloglu, görece nadir kesmeli, çok fazla kamera hareketine sahip olmayan, fakat karakterlerin önünde bir dizi hızlı olay veya değişim bulunan bir filmin, yine de hızlı adımlamaya sahip olduğu düşünülebilir (Res. 3.5).
3. Çokkesmeli, zamanlaması, hareket eğrisi, enerjisi ile planlar arası çarpışmayı en üst düzeye çıkaracak biçimde kurgulanmış, fakat bir müzik videosunda olduğu gibi temelde olay hareketi veya duygusal değişimi bulunmayan bir film de hızlı adımlanmış sayılabilir (Res. 3.6).

Bu üç filmin her birinde toplam hareket veya değişim oranı ve bunun sonucu olan hızlı adım hissi, farklı bir adımlama görünüşünü güdümleme yoluyla elde edilir. Üç adımlama görünüşünün her biri, filmin toplam adımını daha yavaş kılmak için ters biçimde kullanılabilirdi.

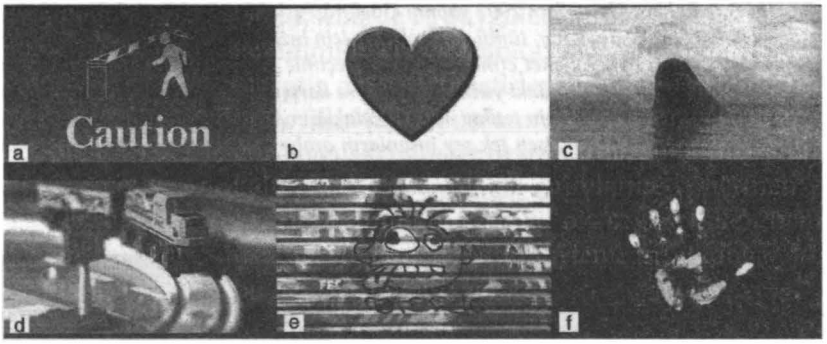
Genellikle, "adımlama" kelimesinin bu üç kullanımının hepsi bir filmin adımlamasını belirlemek için birbiriyle etkileşime girer. Adımlama, özellikle de zaman hissinin yaratımı için, çok önemli, fakat de ritim de zaman, enerji ve hareketi şekillendirmek için başka yöntemlere sahiptir.



RESİM 3.4: *Robert Altman'ın 2001 yapımı* Gosford Park [Gosford Parkı] *filminde karakterler, kamera ve duygular, tümü, hızlı olduğu için hızlı adımlanmış gibi hissediliyor, fakat olay örgüsü öyle hareket etmez ve bilinçli seçimle hızlı kesmelere sahip değildir. Azgın yağmur, şemsiye altındaki yüzlerin yağmura karşı öne doğru baskısı ve arabanın her iki tarafında iki görevlinin tetikte olmaya odaklanması bu kareyi hızlı adımlanmış gibi hissettirir, fakat gerçekleşen tek şey insanların arabaya binmesidir.* [*Fotoğraf: USA Films; The Kobal Collection*]



RESİM 3.5: *Cary Grant ile Rosalind Russell* His Gal Friday'de [Cuma Kızı] [*Howard Hawks, 1940*). *Hızla ateşlenen diyaloğu ve çabucak değişen entrikalarıyla,* His Gal Friday *neredeyse hiç kamera hareketi olmaması ve günümüz standartlarına göre nadir kesmeleri bulunmasına rağmen hızlı adımlanmış bir film olmasıyla ünlü.* [*Fotoğraf: Columbia; The Kobal Collection*]



RESİM 3.6: *Müzik videoları hızlı adımlanmış hissi vermek için olay örgüsü veya karakter değişimlerine gereksinim duymaz; bunun yerine, pek çok kesmeye ve/veya kamera hareketine sahip olabilir. The Tinku Band (Luke Eve/More Sauce Productions, 2007) tarafından oynanan "Come Together"da altı fotoğraf ve diğer on tanesi daha müzik videosunun ilk saniyesinde art arda, her biri bir veya iki kare hızla görünüp kaybolur. Kurgucu Katie Flaxman çeşitli fikirleri, şarkı sözleriyle birlikte, aşırı hızlı adımından dolayı ilk bakışta neredeyse sübliminal gelen yanal birleşmeler sekansı içerisinde bir arada dalgalandırır.*

CÜMLELEME EĞRİSİ

"Cümleleme eğrisi", "zamanlama" ve "adımlama" terimleriyle tam olarak değinilmeyen bir ritim kurgulama alanına ait terim. Cümleleme eğrisi, ritim yaratımındaki enerjinin ustalıkla yönetilmesini tarif ediyor. "Eğri" kelimesi "belirli kuvvetlerin devinimi altında hareket eden bir beden tarafından açıklanan yol"[6] anlamına geliyor. O halde "eğri" bir hareketin yön kombinasyonu ile bunu ileriye iten enerjiyi tarif eder. Benim "cümleleme eğrisi" terimim, farklı planlarda bulunan hareket eğrilerini, bu planlar arasındaki enerji akışını şekillendirirken özel dikkat kullanarak bir araya getirmeyi tarif ediyor. Cümleleme eğrisinin tarif ettiği üç işlem enerji ve yönün pürüzsüz bağlantılarını veya ani çarpışmalarını oluşturmak, oyuncular tarafından farklı çekimlerde gerçekleştirilen enerji sahibi çeşitlemeler arasından seçim yapmak ve hareket eğrisinin güdülenmesiyle vurgu noktaları veya aksanlar yaratmaktır. İlk olarak, enerji akışını şekillendirme araçlarına geçmeden önce, "enerji" kelimesinin kendisi belli bir tanımlamayı gerektirmekte.

Ben "enerji" kelimesini kullanırken, kısmen, hareket analisti Rudolf Laban ile Irmgard Bartenieff'in Çaba üzerine fikirlerinden yararlanıyorum. Çaba, genel hatlarıyla kendisinin oluşturulma

6. Stein, J., ve Urdang, L., kurgucular, *The Random House Dictionary of the English Language*[İngiliz Dili Random House Sözlüğü], s. 1503.

biçimine ilham veren hareketin arkasındaki *tutum ve kasıt* olarak tercüme edilebilir.[7]

Bir kimseyi hareket ettiren Çaba türü o kişinin, hareketiyle birlikte ifade ya da niyet ettiği şeydir. Bir yumruklamanın *eğer* Çabası saldırgan ise şiddet içerikli niyetler anlamına gelir. Bir yumruklama şakacı bir haleti ruhiyeden kaynaklanıyor olabilir ve bunu ileten Çaba ise bütünüyle farklı olacaktır. Tıpkı saldırgan bir yumruklama gibi aynı uzamsal yol boyunca hareket edebilir, aynı hızda olabilir ve aynı şekle sahip olabilir, fakat Çabası veya enerjisi bunun farklı bir anlama geldiğini bizlere anlatacaktır. Hatta enerjisini değiştirerek tamamen soyutlanmış bile olabilir. Gevşekçe hareket eden kapalı bir yumruk yumruklama gibi görünmez. Bu, anlatının bağlamı enerjiyi açıklamadığı sürece soyut bir harekettir. Mesela, ölmekte olan adam, elinde gizlediği sihirli fasulyeyi torununa vermek için kapalı yumruğunu düz bir hat üzerinde hızla ama gevşekçe hareket ettirebilir. Biz bunu yumruklama olarak görmeyiz. Enerji bağlamı tamamen değiştirmiştir.

Enerji hareketten ayrılamaz ve hareket yoluyla görünür kılınır.[8] Bununla birlikte, enerji hareketin zamansal ve uzamsal özelliklerinden (yukarıdaki gibi) ayrı olarak *tarif edilebilir*. Üç yumruklama örneğinin –saldırgan, şakacı ve gevşek– her biri farklı bir eğri ve gerilim tarif eder. Uzamsal ve zamansal düzenleme üçünde de benzer olsa bile, her biri farklı enerji kullanır ve bundan dolayı da her biri farklı anlama sahiptir.

Dans teorisyeni Sandra Horton Fraleigh hareketin enerjiden ayrılamaz oluşunu, hem hareketin icrası hem de bunun algılanması içinde tarif ediyor.

> Dansçının hareketleri, onun zihninin, iradesinin, sezgilerinin ve hayal gücünün işleyişleridir... Seyirci onun dansını, niyetlerini ilettiği sürece, hareketleri üzerinden algılar ve içinde –arkasında veya önünde değil– yatan düşünceyi de görür.[9]

---

7. Çaba'nın kapsamlı açıklaması ve bağlama oturtulması için, bkz. Bartenieff, I., ile Lewis, D., *Body Movement: Coping with the Environment* [Beden Hareketi: Çevreyle Başa Çıkabilmek].

8. "Fizikçiler, güçlerin evrensel etkileşim varlığını kabul eder, o kardar ki oluşumların ayrık ve özerk birimler halinde ayrılmasının doğruluğunu sorgulanmakta ve mikroskobik madde bileşenlerinin keşifleri dünyada indirgenemez hiçbir bedenin olmadığını, yalnızca 'gerilim veya enerjide modifikasyonlar, küçük sapmalar, değişimlerin olup bunun dışında bir şey olmadığını', şeylerin değil, sadece eylemlerin olduğunu (*böyle*) ileri sürer (1959, 705, 1913, 248) veya hareketler (1959, 707; 1913, 249-50)." Bogue, R., *Deleuze on Cinema* [Deleuze ve Sinema], s. 16.

9. Fraleigh, S. H., *Dance and the Lived Body: a Descriptive Aesthetics*, s. 169.

Bu alıntı bir dansçının hareketiyle alakalı, fakat niyetlerini algılama yöntemi aynı zamanda bir dramdaki oyuncuların veya bir belgeseldeki karakterlerin natüralist hareketine de uygulanabilir. Kurgucuya göre, bunun olası sonuçları yalnızca zaman içindeki hareketi şekillendirememesidir. Kurgucu, aynı zamanda, filmin ritimlerini filmin hareketinin niyetleriyle uyumlu kılmak için enerjisini de cümlelemek zorunda. Canlı performans sergileyen bir dansçı, oyuncu veya yönetmen koreograf için cümleleme eğrisi yalnızca performans süresince hareket enerjisi ile hareket yönü akışını şekillendirmektir. Kurgucu için ise cümleleme eğrisi, hareket enerjisi ile hareket yönü akışını, çekim ve kesmeleri seçerek gerçekleştirmek anlamına gelir. Zamanlama ve adımlamada olduğu gibi, cümleleme eğrisini oluşturan birtakım işlemler var: enerjileri ve gerilimi ayıklayarak eğrileri birbirine bağlamak veya çarpıştırmak.

UYGULAMALI EGZERSİZ

Zaman, Uzam ve Enerji: Bölüm 2

1. Bölüm'de kurulan aynı senaryo ile, şimdi de üçüncü bir kişiye sahneyi yönetme şansı vereceğiz. Yapması istenilen enerjiyle ilgili, fakat çalışmak için o, bütün bir etkileyici enerji ya da yukarıda tarif edildiği üzere "çaba" aralığına sahip olduğunu düşünmeli. Oyuncuların eylemleri aynı olmalı – oturmak ve yemek, içeri girmek, yukarı bakmak vs, fakat yönetmen şimdi hareketlere eylemleri tasvir eden zarflar, kelimeler uygulayabilir - "kafanı kur yapar gibi hafifçe, dolaylı biçimde salla" veya "kafanı karşı koyar gibi şiddetle, yavaşça salla" gibi. Sahnenin duygusu ve anlamı bir kez daha değişecek ve kurgucu, değişimin anlamını farklı enerji niteliklerine sahip çeşitli çekimler, oyunculuklar veya planlar yoluyla şekillendirme biçimini sergileyecektir.

Egzersizin bu noktasında zaman, uzam ve enerjinin birbirinden ayrılmasının gerçekten de zor olduğu fark edilecektir. Aslında, bunlar üst üste işler. Zamanı oldukça soyut biçimde yönetebilirsiniz, fakat uzamın herhangi bir yönetimi mutlaka aynı sırada zamanı da değiştirecektir, çünkü eğer B noktasını daha uzağa yerleştirdiyseniz A noktasından B noktasına gitmek daha fazla zaman alacaktır. Ya da karakterin mesafeyi daha çabuk katetmesi gerekecektir. Her iki seçenekte de – daha uzun süre) veya daha çabuk (hız), zaman da yönetilmektedir. Enerji, zaman ve uzamdan ayrı olarak ifade edilemez ve oyuncuların, enerji kullanımına ilişkin yönetmen müdaheleleri zorunlu olarak onların zaman ve uzam kullanımını değiştirecektir. Üzgün biçimde uzaklara bakmak yalnızca gözbebeklerinde ufak bir kaymayı içerebilirken, uzaklara öfkeyle bakmak bütün bir omurganın hızlıca bükülmesine dönüşebilir.

Kurgucu zaman, uzam ve enerjinin bazı sabit görünüşlerini zaten içeren planlar elde eder. Onun işi zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisini kullanarak bu görünüşleri duygulu ritim sekanslarında ayarlamak ve yan yana koymaktır.

Eğrileri Birbirine Bağlamak veya Çarpıştırmak

Cümleleme eğrisi eğrileri eşleştirmekten eğrileri çarpıştırmaya kadar uzanan bir olasılıklar yelpazesine sahiptir. Cümleleme eğrisi şekillendirmesinde dikkat edilmesi gereken noktalardan biri, "Bağlantılar y pürüzsüz mü yoksa sıçramalı mı?" sorusudur. Veya Sovyet montaj teorisyenleri Eisenstein ve Pudovkin arasında süregitmiş olan iddiayı açıklayacak olursak, kurgular "akış" veya "sarsıntı" mı yaratmalı?

Pratik açıdan, kesmelerle şekillenmiş bir hareket eğirişinin pürüzsüzlüğü veya sıçramalı hali, çerçeve yönünden başlayarak hareketin farklı biçimleriyle yaratılan ilişkilere bağlıdır. Örneğin, bir plan içindeki sağdan sola hareket sonraki planda sağdan sola hareketle eşleştiğinde bu yumuşak bir kesmedir. İçinde sağdan sola hareketin soldan sağa hareketle "çarpıştığı" veya basitçe uzamsal düzenleme ve enerji içinde *eşleşmediği* bir kesme küçük bir sarsıntıdır. Eisenstein, çarpışabilen görsel unsurlar listesine grafik yönleri, ölçekleri, hacimleri, kütleleri, derinlikleri, yakın ve uzak planları, karanlığı ve aydınlığı dahil eder.

Enerji Eğrilerini Ayıklamak

Hareket enerjisinin cümlelemesi aynı zamanda planların içerdiği enerji niteliklerine göre planları ayırma ve böylelikle de bir enerji akışı sekansını koreografik biçimde oluşturma meselesidir.

Hollywood tarzı plan yelpazesine sahip güncel bir filmde kesme, bir "eşlemeli kesme" [match cut], bir "eylem eşleme" [match on action] veya çarpıştırılmış bir kesme olabilir, fakat bu *sadece* bağlantı ile çarpışma arasında bir seçim değil, aynı zamanda bir dizi enerji niteliği olasılıkları arasından seçimler de içerir.



RESİM 3.7: *Joel Grey* Cabaret'de [Kabare] *[Bob Fosse, 1972). Kurgucu David Bretherton, fikirler arasında şaşırtıcı bağlantılar oluşturmak ve seyirciler için filmin temalarını vurgulayan fiziksel sarsıntı veya şok yaratmak için görüntülerdeki enerjiyi bir arada çarparak sahneler arasında sıkça çok sert kesmeler yapıyor ve bu temaları 1930'ların Berlin hayatının hareket ve duygusunun apaçık deneyimleri haline getiriyor. [Fotoğraf: ABC/Allied Artist; The Kobal Collection]*



RESİM 3.8: *Kristen Scott Thornas ve Ralph Fiennes* The English Patient'ta [İngiliz Hasta] *[Anthony Minghella, 1996). Kurgucu Walter Murch, filmin lirik yönlerini ve ana karakterlerin birbirleriyle sözsüz düzlemde bağlantılılığını vurgulamada kendisine yardımcı olan yumuşak hareket enerjilerini uygun görmüş. [Fotoğraf: Tiger Moth/Miramax; The Kobal Collection; Phil Bray]*

Örneğin, kurgucunun eşlemeli kesmeyi seçtiği senaryoya bakalım: kanepede oturan bir adam ve karısı birlikte okumakta oldukları kitap üzerine küçük bir anlaşmazlık yaşar. Kadın ayağa kalkar ve mutfağa yönelir, adam onu takip eder. "Ayağa kalkma ve mutfağa yönelmeyi" her bir karakterin hareket eğrisi olarak adlandıracağız ve her ikisinin ayağa kalkıp mutfağa yönelmesi de sahnenin hareket eğrisi olacak. Şimdi, bu özel örnek içerisinde plan skalasında belli derecede tereddütle hareket eden kadının bir planını ve daha büyük bir derecede kendine güvenle hareket edişinin de bir planını içerdiğini hayal edin. Aynı hareket ve arkasında farklı enerji veya tutum. Plan skalası aynı zamanda ayağa zorlukla kalkan adamın planlarını ve kanepeden fırlayarak kalktığı başka planlarını da içerir. Bu planlardan herhangi biri eşleşmek (pürüzsüzce birbirine bağlanmak) için bir arada kesilebilir fakat sahnenin ritmi hareket enerjisinin seçimleriyle şekillenir. Adam kadını takip etmek için kanepeden fırlarken kadının mutfağa yönelmesi tereddütlü mü olur? Veya adam zorlukla hareket ederken kadının hareketi kendine güven içerikli mi? Ya da belki de kadının tereddüdü ve adamın zorlanması filmdeki duyguların hareketini en iyi biçimde ifade eden eğriyi yaratmak için bir arada kesilebilir.

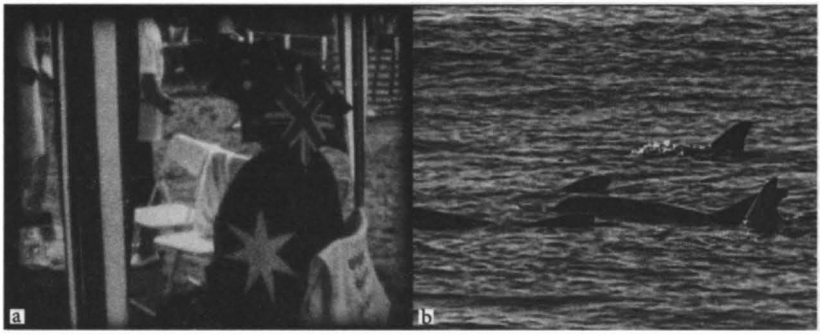
Bu ilkelerin aynısı, mesela, içinde Hollywood tarzı plan yelpazesinin bulunmadığı belgesellerin kesiminde uygulanır. Olayların, bilginin, renklerin, dokuların, fikirlerin, duyguların ve bunun gibi şeylerin hareket enerjisini kesmek, çeşitli planlarda bulunan enerji akışından zamanla "ritim" diye bilinen tek bir hareket ve enerji akışı oluşturma sürecidir.

Stres

"Stres" bir aksan olarak plandaki enerjinin kullanımıyla ritimde yaratılmış vurgudur. Enerji kullanımıyla streslerin veya aksanların nereye yerleştirileceğini seçmek cümleleme eğrisinin parçasıdır. Bu, sinema cümlesinin noktalamasıdır. *The New Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics*'te [Princeton Şiir ve Şiirsellik Ansiklopedisi] dendiği gibi, "Vurgu anlamındaki aksan daha genel, 'stres' daha kesin bir terimdir... stres ses perdesi veya uzunluğa karşılık olarak yoğunluğu işaret eder."[1] *The Grove Dictionary of Music and Musicians*'da [Müzik ve Müzisyenler Grove Sözlüğü] müzik ritmi tanımı, film kurgusundaki ritme dair her şeyi içermiyor, fakat şunu söyleyerek

1. Preminger, A., ve Brogan, T. V. F., kurgucular, *The New Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics* [Princeton Şiir Ansiklopedisi], s. 1068.

stresin önemini açıklamak mümkün, "süre ve stres -başka bir deyişle zamanda yapılar ve güçte derecelenmeler- ritmin esas belirleyicileri, onun kurucu faktörleridir."[2]



RESİM 3.9: Island Home Country (*Jeni Thornley, 2008*) *belgeselinde kesmeler... Boğuk hareket, renkler ve Avustralya Günü kutlaması pikniğinde çerçeveleme (a) denizdeki yunusların akışı veb zarafetiyle çarpışır. Bu iki planı bir arada kesmek görsel çarpışma yoluyla bir algı yaratıyor, bu durumda, sömürge ve ulusun, doğa ve İlk Ulus halklarıyla çatışma oluşturduğu fikrini.*

Stres, enerji yoğunluğunun zaman içerisindeki iniş ve çıkışına işaret eder. Stres aksanları, enerjinin örüntülenmesinden meydana gelir. Kurgulanmış malzemenin koreografik biçimde şekillendirilmiş bir cümlesinde, 2 saniyelik plan ya 2 saniyelik bir bağırışın yakın planı ya da 2 saniyelik bir iç çekişin genel planı olabilir. Planlar eşit süreye sahiptir, içlerindeki hareket veya değişim oranları kıyaslanabilir, fakat içerdikleri stres (çaba) ile yarattıkları stres (vurgu) farklıdır. Hem plan boyutu hem de plana yayılan enerji, bunun oluşturduğu enerji aksanına katkıda bulunur.

Cümleleme eğrisi, seyircilerin hemen anında hissettiği bir şeydir. Planlar boyunca yaratılan enerji -akışlarını bilinçli bir pürüzsüzlük veya anilik, tereddüt veya kendine güven-, stres aksanları veya aksan örüntüleri yönlendirmesi olmadan hissederiz, çünkü hareket enerjileri akışının teşhisi seyirci tarafından, ayna nöronlarını ve kinestetik empatisini kullanmasıyla (1. Bölümde anlatıldığı gibi), sezgisel olarak yapılır. Seyircinin cümle eğrisini anında hissedişi, kurgucunun kendi ayna nöronları ile kinestatik enerjisi, akışın "doğruluğu" hissiyle parlayana kadar hareket enerjisi akışından o veya bu eğriyi keserek, saatler süren, sezgisel çalışmanın sonucudur.

---

2. Durr, W., Gerstenberg, W., ve Harvey, J., "Rhythm" [Ritim], *The Grove Dictionary of Music and Musicians* [Müzik ve Müzisyenler Grove Sözlüğü], s. 806.

FAYDALI SORULAR

Hareket enerjisi akışının kurgucuya doğru görünmediği durumda, kurgucu oluşturmakta olduğu cümleleme eğrisine dair kendisine bazı sorular sorabilir: Üzerinde çalışmaya uygun planlara özgü hareket enerjisi akışları nelerdir? Eşleştirme/çarpıştırma yelpazesi boyunca bu enerjiler nerede bir arada kesilmelidir? Enerji akışı açısından "hikâye" nedir? (Örneğin, kanepedeki uf ak tartışmadan sonra kadın kendinden emin ve koca mücadele halinde midir, yoksa bunun tam tersi veya başka bir yapılandırma mı mevcuttur?) Aksan veya stres hangi noktada olmalıdır? Stresi tekrarlamalarla mı, süreyle mi veya enerji seçimiyle mi yaratmalıdır? Bu sorulara verilecek olan tüm yanıtlar kurgucunun tasarladığı cümleleme eğrisini belirleyecektir.

ÖZET

Zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi kurgucunun ritimleri keserken kullandığı araçlar. Bu üç aracın her biri aslında, hareket ve enerjinin zaman içerisinde şekillendirilmesinde, seçimlerle birlikte, en az üç kurgu işlemini kapsayan bir terim. Film kurgusunda ritmin yaratımı genellikle, burada tasvir edilmiş eşzamanlı ya da bağlantılı bir sırayla kullanılan bütün araçlara veya işlemlere dayanır, çünkü, tıpkı Laban ve Bartenieff'in de belirttiği gibi,

> (...) ritim yalnızca stres yoluyla aksan verilmiş bir zaman süresi değildir. Aynı zamanda Çaba kombinasyonlarının uzamsal örüntülerdeki çeşitliliklerle etkileşiminin sonucudur.[3]

3. Bartenieff, I., ile Lewis, D., *Body Movement: Coping with the Environment* [Beden Hareketi: Çevreyle Başa Çıkabilmek], s. 75.

4. Bölüm
Gerilim, Gevşeme ve Senkronizasyon

Bir filmin ritmini kurgulamaya dair bütün araçlar, koreografik süreçler ve kurgucunun sezgisel bilgi kaynakları, filmdeki ritmin amaçlarını yerine getirmeye hizmet etmek için kullanılır. Bu bölümün sorusu şudur: Filmdeki ritmin işleyişi *nelerdir*? Sıradaki tartışma ritmin işlevlerinin gerilim ve gevşeme döngüleri yaratmak ve izleyicinin fiziksel, duygusal ve bilişsel dalgalanmalarını filmin ritimleri ile senkronize kılmak olduğunu ileri sürüyor.

GERİLİM VE GEVŞEME

Filmdeki ritmin işlevlerinden biri hareketi gerilim ve gevşeme arasında şekillendirmek, ayarlamak, güdülemek ve yükseltmektir. Bu hareket, Amerikalı bağımsız film yönetmeninin bize anımsattığı gibi, drama için özellikle çok önemli:

> Filmlerin etkisi gerilim ve gevşemeye bağlıdır (...) İzleyici bir şey beklemeye hazırlanır, olay iyice yakınlaşır ve gerilim gelişir, sonra olacak olan şey meydana gelir ve gerilim gerçekleşir.[1]

Gerilim ve gevşemenin şekillendirilmesi aynı zamanda, içindeki gerilimin mesela, olayların neticeleri veya soruların cevaplarıyla yaratılmış olabileceği belgesellerdeki; ve daha doğrudan görsel, işitsel veya kinestetik gerilim ve gevşeme şekline dayanması muhtemel dram ile belgesel haricindeki filmlerdeki ritmin de bir işlevidir.

---

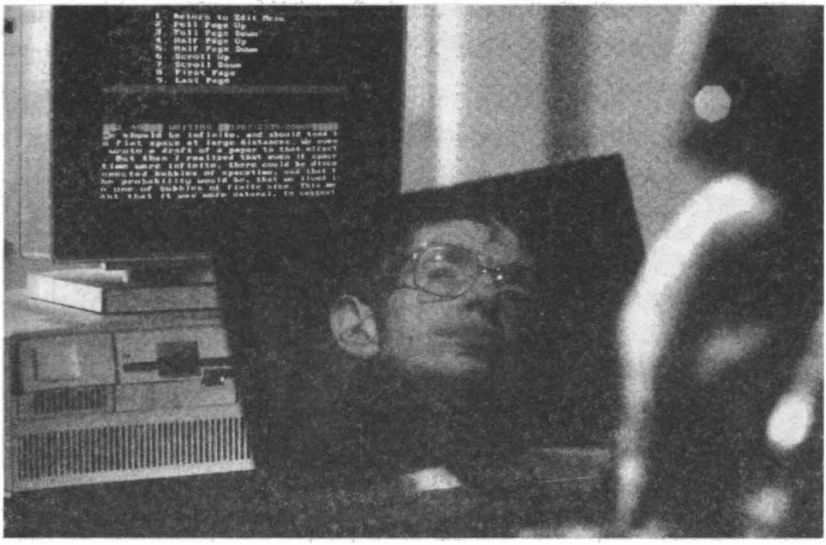
1. Sayles, J., *Thinking in Pictures: The Making of the Movie "Matewan"*, s. 114-115.



RESİM 4.1: *John Saylers'in* Matewan *(1987) filminden bu görüntüdeki fiziksel hareket gerilim yaratan bir soru ortaya koyuyor: Acaba karakter trene yetişebilecek mi? James Earl Jones'un oyunculuğu hikâyenin desteklenmesine yardımcı oluyor: yüz ve bedenindeki hareket ile empati kurar ve trene binmesini umar, bunu yapamamasından korkar ve eğer yapamazsa neyi tehlikeye atmış olacağı hakkında telaşa kapılırız. Bu sekansın ritminin kurgu sırasındaoluşturulması, bizlerin bu sorulara dair merakta bekletilme süremizin ve de yanıtların açığa çıkma biçiminin zamanlaması, adımlaması ve enerjisinin şekillendirilmesini kapsamış olmalı.[Fotoğraf: Red Dog/Cinecom; The Kobal Collection]*

Ritmin gerilim ve gevşeme döngüleri, film boyunca zamanı, enerjiyi ve hareketi empatik karşılığının belirli niteliklerine neden olmak ve bunları ayarlamak için tasarlanmış örüntüler halinde şekillendirerek gerçekleşir. Burada *empatik* kelimesine vurgu yapıyorum çünkü ritim hissedilen bir olgudur; izleyicilerin ritim deneyimi, tıpkı kurgucununki gibi, filmdeki görüntülerin, duyguların ve olayların hareketinde somutlaştırılmış, psikolojik, zamansal ve enerjik bir *katılım*dır. Empati (bir şey *için* hissetmekten çok) bir şey *ile* hissetmektir. Öyleyse duygu ve düşünceleri harekete geçirip kışkırtmak anlatı, bilgi veya görüntülerin işi olduğuna göre, seyircilerin filmdeki bu unsurların hareketine katılımının veya hissetmesinin oran ve niteliğini ayarlamak da ritmin işidir. Ritim bunu filmdeki görüntülerin,

duyguların ve olayların hareketinin yoğunluk ve gevşeme döngülerini ayarlayarak yapar. Seyirciler zamandaki, enerjideki ve hareketteki bu yoğunluk ve rahatlamayı kendi bedenlerindeki gerilim ve gevşeme biçimleri olarak *doğrudan* algılar.



RESİM 4.2: A Brief History of Time [Zamanın Kısa Tarihi] (*Errol Morris, 1993*) *belgeselinde, Morris'in oldukça özgün ve ilgi çekici belgesellerinin hepsinin kesimini yapmış olan kurgucu Ted Bafaloukos, gerilimi şu büyük sorular etrafında şekillendiriyor: Evren nereden geliyor? Zamanın hiç sonu gelecek mi? Ve de bilim insanı Stephen Hawking'in yaşamı, sağlığı, tutkuları ve düşünceleri üzerine daha kişisel sorular.* [*Fotoğraf: Triton; The Kobal Collection*]

Ritmin doğrudan algılandığı düşüncesini ayrıntılı olarak incelemek için, ritmin filmlerdeki görülen ve işitilen fiziksel hareketle nasıl birlikte çalıştığına dair üretilen ana fikirleri ve hareketi algılayıp anlamak için bedenlerimizin geçirdiği fiziksel süreçleri kısaca tekrarlayacağım. Bu kitabın 1., 2. ve 3. Bölümleri *kurgucuların* ritim algısı, süreçleri ve araçları üzerine. Fakat peş peşe gelen bu bölümler aynı zamanda, gerilim ve gevşeme döngülerinin yaratımında ve de *izleyici* ritimlerinin, filmin nabzı ve bunun dalgalanmalarıyla eşzamanlı kılınmasında ritmin işlevlerine de dikkat çekiyor.

1. Bölüm'de, nörolojik anlamda birisinin, gördüğü kasıtlı harekete katılımını sağlayan ayna nöronlarını ele alındı. Bu bölüm aynı

zamanda, benzer hareket fiziği deneyimlerine sahip bir beden tarafından görülen veya duyulan hareketin hissedilen teşhisi anlamına gelen kinestetik empatiyi de ele alıyordu. Hareket algılamanın bu iki önemli biçiminin –ayna nöronları ve kinestetik empati– her ikisi de fizyolojiktir. Bunların fizyolojilerimizdeki varlığı şu anlama gelir: *algıladığımız* hareket, bu hareketin anlamına dair bilgimizi etkinleştirir. Üstelik bu etkinleştirme derhal gerçekleşen empatik bir deneyimdir; fizyolojik gerilim ve gevşemeyi, hareketin yoğunluk ve rahatlama örüntülerinin algılanmasıyla adeta senkronize halde deneyimleriz.

2. Bölüm'de ritim sanatının, duygulanım yaratmak için fiziksel hareketi şekillendirmeyi içermesinden dolayı bir koreografi sanatı olduğu saptandı. Bu koreografik sanatın ana birimi nabızdır. Nabız, özünde, bir dakikada meydana gelen gerilim ve gevşeme dalgalanmasıdır. İki veya üç hareket hecesi ya da parçaya sahip bir "ölçü" içindeki tek bir hareket hecesi veya parçasına yerleştirilmiş enerjik vurgudur (gerilim). Ölçü içindeki hareketin vurgulanmamış parçası, gerilimin gevşemesidir. Böylelikle, 1. Bölüm filmdeki hareketin seyirciler üstünde fizyolojik bir etkisi olduğunu öne sürerken, 2. Bölüm kurgucuların hareket nabızlarını ve cümlelerini, bunların duygulanım tonlarını ayarlamak için koreografik biçimde şekillendirdiğini belirliyor. Peş peşe gelen bu iki bölümün çıkarım, kurgucuların filmdeki hareket nabızları ve cümlelerinden ritimler yaratmak için koreografik biçimde yönettikleri.

3. Bölüm kurgucunun ritim şekillendirmede sahip olduğu ve aynı zamanda ritmin kendisinin de özellikleri olan araçları ele alıyordu. Bu araçlar –zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi– kurgucular tarafından bir filmin ritmindeki hareketin niteliklerini, oranlarını ve yoğunluklarını saptamak için kullanılır. 3. Bölüm'den 1. Bölüm'e bağlantılı bir dönüş yaparsak, bu hareket niteliklerinin, oranlarının ve yoğunluklarının seyirciler tarafından, filme yönelik kendi fiziksel tepkilerinin iniş ve çıkışları olarak deneyimlendiğini söyleyebiliriz. Süre, enerji ve hareket koreografik biçimde zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi tarafından şekillendirildiğinde, bedensel gerilim ve gevşeme döngüleri yaratırlar.

Ritmin seyirciler üstündeki fiziksel etkisi aynı zamanda genellikle duygusal etki olarak da deneyimlenir. Çünkü ritim bedenin doğrudan adresidir, aynı zamanda, ne olursa olsun bir dereceye kadar, duygunun da doğrudan adresidir, çünkü duygular (hisler) da fizikseldir. Torben Kragh Grodal *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition* [Hareketli Görüntüler: Film Türleri, Duygular

ve Bilişsellik Üzerine Yeni Bir Teori] kitabında bundan bahsediyor ve hikâyenin bizlere nasıl hissetmemiz gerektiğine dair ipuçları verdiğini, fakat hissiyatın gücünün görüntülerin, seslerin ve hareketin bizler üstünde fiziksel etki bırakmak için nasıl şekillendirildiğine dayandığını hatırlatıyor. Duygu deneyiminin önemli bir parçası için şunları söylüyor:

> (...) istemsiz vücut reaksiyonlarıyla ilgilidir... Bu istemsiz reaksiyonlar iç organları, kalbi, mideyi, akciğerleri, karaciğeri ve cildi düzenleyen ve de duyguların oluşturulmasında başlıca role sahip otonom sinir ve endokrin sistemleri tarafından kontrol edilir. "İç organlarının durumları" ile duygular arasındaki bağlantı yüzyıllardan beri biliniyor, çünkü herkes heyecanlandığında iç organlarında güçlü değişimler deneyimler: gözyaşları, tükürük salgılama, nefes değişimi, midede kelebekler, çarpan bir kalp, yüz kızarması, terleme.[2]

Başka bir deyişle, duygular, kısmen de olsa, faaliyet yoğunluğunun iniş çıkışları yoluyla hareketin bedendeki fiziksel deneyimleridir. Grodal şöyle devam ediyor, "Bir izleyici bir filmi izlemeyi seçtiğinde, kalp atışı, terleme, adrenalin salgısının sürekli *dalgalanmaları* [bu vurgu bana ait] içerisinde bilgilenmeyi seçmiştir."[3]

Kurgucu seyircilerde bu dalgalanmaların uygun biçimde hissedilen bir ritmini yaratmaya çalışmaktadır. Sorulan sorular şunlardır: Kalbi aynı atış hızında ne kadar süre tutmalı? Onu ne zaman, nasıl ve neyle yavaşlatmalı? Bu yalnızca gerilimi kurmak veya hikâyedeki bilginin serbest kalmasını ertelemek için doğru miktardaki zamanı bulma meselesi değil, bahsi geçen bu zamanın niteliklerini, yine, zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi aracılığıyla oyularak şekillenmesidir. Bir filmin anlamı yalnızca "bu oldu, sonra da şu oldu" değildir (her ne kadar bu da bir ritim olsa da). Bir film etkisi, önce bu sonra da şunun ne kadar hızlı veya yavaş ya da engebeli veya pürüzsüz ya da zorla olduğunu da kapsayan meydana gelme şeklinde yatar. Profesör van Leeuwen'in dediği gibi, "ritim... hikâyenin anlatım *biçiminde*, hem olayların tahmin sürecine aktif katılımlarını hem de kendilerini pasif biçimde bırakmalarını en üst düzeye çıkarmak için hikâyenin bilgisini izleyicilere görünür kılma ve de izleyicilerden saklama oyununda can alıcı bir rol oynar.[4]

---

2. Grodal, T. K., *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*, s. 42.
3. A.g.e.
4. Van Leeuwen, T., *Introducing Social Semiotics*, s. 186.

UYGULAMALI EGZERSİZ

Karanlıktaki Katil

Zaman zaman Katilin Göz Kırpması diye de anılan Karanlıktaki Katil, gerilim ve gevşemeyi deneyimlemek için bir oyundur. Oynamak için altı veya sekiz insan toplayın; on iki ile yirmi kişi arasındaki bir sınıf da harika olabilir. Herkes bir çember içinde oturur ve gözlerini kapar, sonra oyun moderatörü tüm çember etrafında yürür ve yürürken birisinin omuzuna dokunur. Bu kişi katildir ve moderatör ile katil dışında kimse katilin kim olduğunu bilmez. Katilin amacı, kimliğini belli etmeden herkesi "öldürmektir"; silahı ise göz kırpmadır. Eğer katil başka birisinin bakışını yakalar ve göz kırparsa, bu oyuncu odanın etrafında bakışlarını gezdirerek yavaşça 5'e kadar saymalı ve sonra da "ölmelidir"; ne kadar teatral oynanırsa o kadar iyi. Katili bulmak için onun birisine göz kırptığını görmeniz lazım ama bu kişi kendiniz olamazsınız.

Bu oyun çok zevklidir, ama ilginç tarafı zamanla, bilginin açığa çıkmasıyla ve gerilimle ilgili olarak sonradan yapılan tartışma. Oyunun başında ne kadar bilgiye sahipsiniz? Bir katil olduğunu biliyorsunuz ama bunun kim olduğunu bilmiyorsunuz – kendi kendinize sorular sorarsınız: Katil kim? Acaba öldürülecek miyim? Ne zaman birisi öldürülecek? Her bir ölümle birlikte hem gerilimde hem de bilgide bir değişiklik yaşanacaktır – ölümün ne kadar teatral bir şekilde oynandığına bağlı olarak birbiri ardına şok veya sürprizleri deneyimler, sonra öldürülenin siz olmamanızdan dolayı rahatlar ve sonra da olası kurban sayıları azaldıkça tırmanan gerilimi yaşarsınız. Demek ki sıradaki siz olabilirsiniz ve kısa süreliğine rahatlayan gerilim yeniden oluşmaya başlar.

Kurgucu ritim kurgusunda tam olarak şu donanımlarla çalışmaktadır: zaman, enerji ve gerilim yaratmak için bilginin ifşası. Bir soru, ilgi kaybolmadan önce, ne kadar süre cevapsız kalabilir? Eğer sizin oyununuzdaki katil cesur değilse ve kimse öldürülmezse, ilgi çok çabuk azalır, çünkü "kim" ve "ne zaman" sorularının gerilimi "kimse" ve "hiçbir zaman" ile cevaplanacaktır!

Bilginin ifşası yalnızca bir zamanlama değil, aynı zamanda bir enerji meselesi – eğer bir kurban yalnızca omzunu silker ve "ben öldüm" derse, bunun çok az bir etkisi olur. Eğer aniden kalkar, acıyla bağırır ve kıvranarak yere düşerse, belki de bu defa aşırıya kaçılmış olunur. Oyunculuğun yoğunluğunu veya enerjisini gerilimi rahatlatmak ve yeniden alevlendirmeye göre ayarlamak da kurgucunun işinin bir parçası.

Gerilim cevaplanmamış soruda yatar; ritim, kendisini oluşturan ve serbest bırakan zaman, enerji ve harekettir.

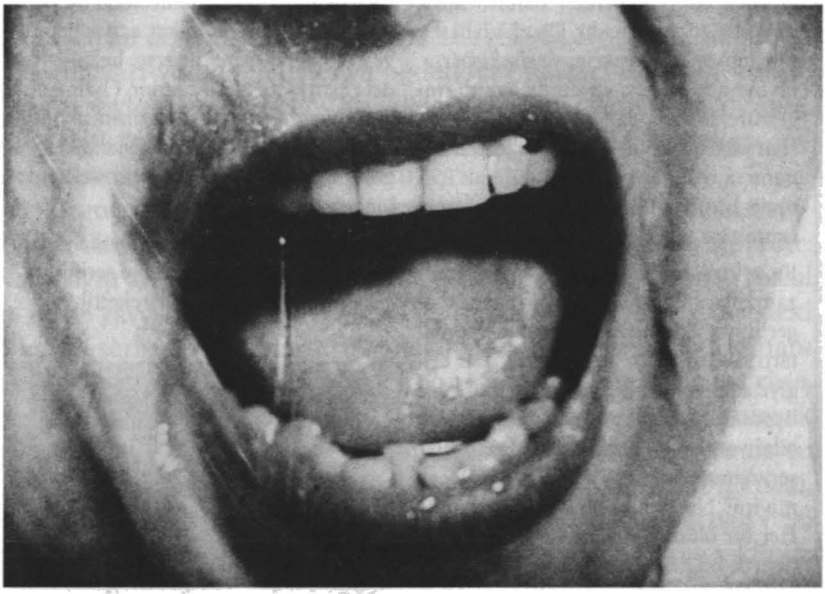


RESİM 4.3

Klasik bir göz kırpma: Bob Hope ve Dorothy Lamour, Caught in the Draft'ta (David Butler, 1941). [Fotoğraf: Paramount; The Kobal Collection]

Öyleyse karakterler, görüntüler veya hikâyeler belirli duygu, beklenti ve fikirleri tetiklediğine göre, ritimleri de, bize bunları takip ettiren gerilimin iniş ve çıkışını ayarlar: "bedensel reaksiyonların rezonansı".[5]

Gerilim ve gevşemeye bağlı olarak, ritim, seyirciler üstünde, onların bir filmi kabul etme ve anlamalarının üretken görünüşü olarak hareket eder. Ritim, bir filmle birlikte çıktığınız gezintilere incelik kazandırır: iniş ve çıkışlar, kavislerin hızı, filmin dünyasındaki hareketin durağanlığı veya aniliğindeki denge ya da tehlike hissi. Filmin gerilimli veya romantik, anlatı tarzı veya soyut olup olmaması fark etmez; kurgucu hareketin zamanlaması, adımlaması ve cümleleme eğrisini ve de seyircilerin bedenlerinin bu ritme tepkisini belirlemek için "nesnenin çekimde görülen sabitleştirilmiş yaşamı"[6] ile çalışır.



RESİM 4.4: Psycho'daki [Sapık] (*1960*) *Janet Leigh'nin oynadığı karakterle duştaki cinayet sahnesinin bu denli şokedici olmasının nedenlerinden biri son derece beklenmedik olması. Beklentilerimiz altüst etmekte usta yönetmen Alfred Hitchcock gerilimi geleneksel yollarla oluşturmuyor ve bu nedenle de, duş sahnesinde artık, kalbimiz çarpar ve diğer iç organlarımız da sakin bir durumdan aşırı aktif bir duruma büyük bir hızla sıçrar.* [*Fotoğraf: Paramount; The Kobal Collection*]

5. Grodal, T. K., *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*, s. 4.
6. Tarkovsky, A., *Sculpting in Time* [Mühürlenmiş Zaman], s. 119.

SENKRONİZASYON

Bir filmde gerilim ve gevşemenin iniş ve çıkışlarıyla gezinirken, seyircinin beden ritimleri ve olay ritimleri bir ölçüde *birlikte hissetmenin* fizyolojik olgusu halinde senkronize duruma gelir. "Gezinmek" seyircinin nabzını, nefesini, dikkatini ve diğer bedensel ritimlerini etkileyecek şekilde oluşturulmuş filmin hareketidir.

Daha önce de ele alındığı gibi, ritim biyolojimizin bir parçasıdır ve hayatta kalmak için çevremizdeki, gezegenimizdeki ve güneş sistemimizdeki ritimlerle birlikte salınırız. Benzer şekilde, toplumsal olarak hayatta kalmak için de, kendi ritimlerimizi diğer insanlarınkilerle koordine ederiz. Mesela, sohbet sırasında başkalarının enerjisi ve temposuyla karşılaşırız ve etkileşim için kendimizi senkronize kılarız. Eğer bir kalabalık içinde herkes sakin tonlarda ve de kısa jestlerle konuşuyorsa, insanları anlamak ve onlarla bağ kurmak için bunları birleştiririz. Eğer kalabalık içindekiler gürültülü bir şekilde gülüyor ve de kelime ve jestlerini serbestçe savuruyorsa, sakin tonlarda ve kısa jestlerle konuşmak koordine edilmeyecek ve sizin dışarıda kalmanıza neden olacaktır. "Eylemlerimizin ritimleri tıpkı müzikal bir performanstaki farklı enstrümanların parçaları gibi çok iyi bir biçimde birbirine uyum sağlar."[7]

Toplumsal senkronizasyonun sonuçları, film izleyicileri için, kendilerini uyumladıkları değişim içindeki ritmik arkadaşlıktır. Film ritmindeki bu fizyolojik senkronizasyonun işlevi önemli bir duygulanım kaynağıdır. Filozof Gilles Deleuze'ün *Cinema 2: The Time Image* [Sinema 2: Zaman-Görünüm] kitabında dediği gibi, "Sinemanın ruh ve düşünceyle ittifak oluşturması... beden yoluyla gerçekleşir."[8]

Deleuze sinemanın bu ittifakı bedeni bir tür "törenden"[9] geçirerek yaptığını ileri sürerek devam eder. Deleuze'ün atıfta bulunduğu bu tören, bir senkronizasyon(uyumlama) törenidir. Filmin ritmi, seyircinin fiziksel ve bilişsel dalgalanmalarını kendisininkiler takip edilsin diye etkileyerek, bedenle senkronize hale gelir. Bu tören için, huzuru kaçmış zihinler için meditasyon neyse, seyirciler için de filmlerin o olmasıdır.

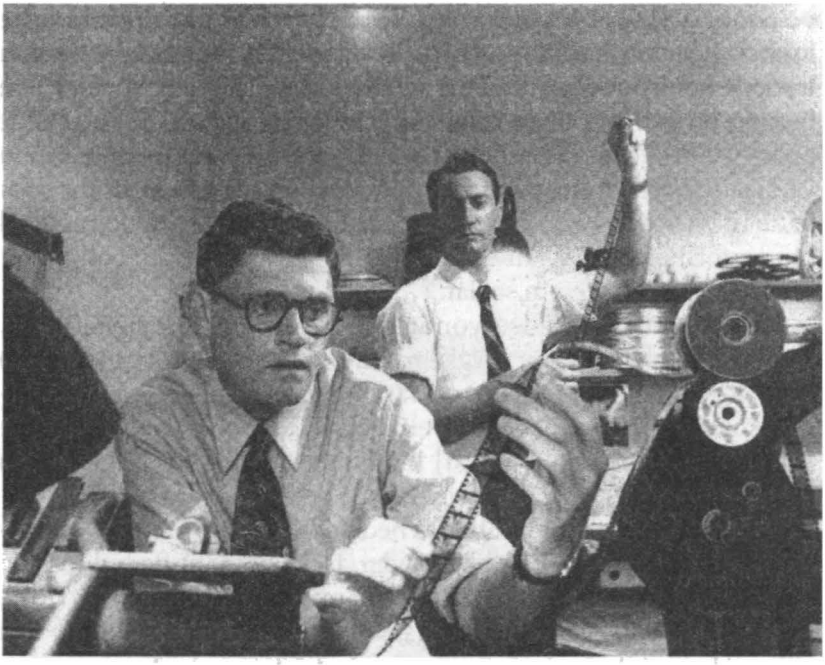
YÖNETMENLE SENKRONİZE OLMAK

Bazen, şeyleri farklı biçimde "hisseden" yönetmenler ile kurgucular arasında gerilimler doğar ve kurgucu bu durumlarda vereceği

---

7. Van Leeuwen, T., *Introducing Social Semiotics*, s. 182.
8. Deleuze, G., *Cinema 2: The Time Image* [Sinema 2: Zaman-İmge], s. 189.
9. A.g.e., s. 190.

bazı hileli kanaat kararlarına sahiptir. Eğer bir yönetmen gerilim ve gevşeme iniş ve çıkışlarını veya hareket akışını kurgucudan farklı bir biçimde hissediyorsa, bunun nedeni aslında orada olan şeyi değil, orada olmasını umduğu veya yakalamaya çalışıp yakalayamadığı şeyi görmesi olabilir. Bu durumlarda, yönetmeni ikna etmek kurgucuya kalır. Bunun anlamı, bir süreliğine yönetmen yokken çalışmak ve kendi bütünlüğüne sahip bir şeyi şekillendirmek olabilir. Bunun üstüne, yönetmene şunu söyleme fırsatı doğar, "Aslında amaçladığım bu değildi ama işe yaradı."



RESİM 4.5: *Phillip Noyce'un klasik Avustralya dramı* Newsfront'ta *(1978) görüldüğü gibi, kurgu odasında baskı altında işbirliği. [Fotoğraf: Palm Beach Pictures; The Kobal Collection]*

Öte yandan, yönetmenler ve kurgucular bazen faklı biçimde hisseder çünkü yönetmenler malzeme ve oyunculuklara derinlemesine dalmış olur ve kurgucu belirli bir yönde gitmek için henüz bunun potansiyelini görmez. Bu gibi durumlarda, yönetmen ile uyumlu olmaya çalışmak gerçekten önemli. Şeylerin akışına dair kendi hisleriniz yerine onun hislerini kullanın, onun gözleriyle görün, onun kalp

atışıyla hissedin, kinestetik empatinizi onun bir sahnedeki veya bütün film boyunca gerilim iniş ve çıkışlarını hissetmesine göre ayarlayın.

Her iki durumda da, erkenden çok büyük uzlaşımlarda bulunmamak çok önemli. Kurgu süresince daha çok şeyler değişecektir ve eğer belirli bir âna dair kimin haklı olduğu üzerine bir yarışma varsa, o durumda, kim kazanırsa kazansın, bu an her zaman sancılı bir nokta olacaktır. Ayrıca, hem kurgucu hem de yönetmen gerçekte bu rekabeti kaybeder çünkü onların bu tartışmalı âna dair deneyimleri malzemenin doğrudan bir deneyimi olmaktan dolaylı bir deneyime kayar: o ânı görmek yerine, savlarını ve neden olduğu kördüğümü hatırlar ve bir sorun olarak görürler. Kurgu eğitiminde diplomasi becerileri üstünde durulur ve bu da becerilerin iyi bir etki için nerede kullanılabileceğinin örneğidir. Eğer kurgucu tarafından herhangi bir soğukluk yaratılmamışsa, o halde, daha sonradan, ortam yatışınca, her zaman için geri dönmek ve söz konusu an için başka bir girişimde bulunmak mümkün olacaktır.

Hem kurgucular hem de yönetmenler için bir uyarı notu: Kurgucular, yönetmenlerin nerede kesme yapmak istediklerini belirtmek için parmaklarını şaklatmasından veya masaya vurmasından nefret eder çünkü bu el kol hareketleri, bir tür diktatörlük ilişkisi veya kurgucunun sezgisine bir güvensizlik ifade etmenin yanı sıra, gerçekten kurgucu ve onun malzeme için kendi hissi arasında geri tepebilir. Öte yandan, bu hareketler son derece ani fiziksel karşılıklardır ve malzemenin nasıl şekillendirilmesi konusunda bir sürü zaman ve tartışmadan kurtarabilir. Eğer kurgucu yalnızca bir adım geri atıp bunları kişiselleştirmezse, yönetmenin el kol hareketleri malzemeyi nasıl hissettiğini anlatan müthiş bir rehber olacaktır. Benim yönetmenlere önerim şu: Buyurucu göründüğü için parmaklarını şakırdatmamaya çalışın, fakat kurgucuyu malzemeyi nasıl hissettiğinize dair aydınlatacak el ve kol hareketlerini kesinlikle yapın; böylelikle, kurgucu hiç değilse neyle çalıştığını bilecektir.

Meditasyon, sıklıkla ritmik biçimde tekrarlanan bazı cümleler veya ilahiler ya da nefes kalıplarına sağlanan konsantrasyon yoluyla, zihnin dalgalanmalarını dindiren bir uygulama. Bu uygulamayı filmlerle karşılaştırılabilir yapan, onun içsel huzurdan tam bir aydınlanmaya giden çeşitli hedefleri değil. Karşılaştırılabilir olan meditasyondaki ritmik bağlantısallık yoluyla meydana gelen senkronizasyon veya birleşme. Filmdeki ritmin işlevi meditasyonun bu yönünü taklit eder.

Seyircinin fizyolojik ritimlerini kendi ritimleriyle eşzamanlı kılarak film bedenin dalgalanmalarını odaklanmış, dikkati dağılmamış

tek bir dikkat içerisine yerleştirir. Meditasyonun hedefleri yalnızca "zihnin dalgalanmaları durduğunda"[10] gerçekleşir. Filmdeki ritmin hedefleri zihindeki dalgalanmalar, filimdeki gerilim ve gevşemenin dalgalanmalara dahil edildiğinde gerçekleşir. Bu işin çoğu hikâye, yapı ve oyunculuk tarafından yapılır, fakat bir kısmı da seyircinin zihin ve bedeninin senkronize edildiği gerilim ve gevşeme döngüleri yaratmak için zamanla hareket ve enerjinin şekillendirilmesiyle yapılır.

GERİLİM, GEVŞEME VE SENKRONİZASYON ÜZERİNE ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI: *BROADCAST NEWS*

Filmlerdeki gerilim ve gevşeme hareketini örneklemek için seçebileceğimiz yüzlerce sekans vardır. Ben, yalnızca gerçekten işe yaradığı için değil, fakat aynı zamanda kurgu sürecinin ritmi üzerine de bir sahne olduğu için *Broadcast News*'ten [Haberler] (James L. Brooks, 1987) bu sekansı seçtim. Sekansın içinde, yönetmen ve kısaltılmamış malzeme arasında meydana gelen senkronizasyonun, ayna nöronlar ile kinestetik empatinin (1. Bölümde ele alındığı üzere) devreye girişini ortaya çıkarıp sergileyerek dramatize edildiği kısa bir an vardır. Hareketten gerilim ve gevşeme döngüleri oluşturma üzerine konuşmak için bu sekansın özellikle kullanışlı başka bir yönü de duygu ve olaylar için açık şekilde fiziksel ifadeleridir. Yönetmen James L. Brooks bizleri fiziksel ve psikolojik olarak ikna etmek için ritmin fiziksel anlatımlarını durumun gerilimlerine dönüştürmekten haz alıyor.

Broadcast News, televizyon haberciliği bağlamının kültürü içerisinde ciddi gazetecilikten eğlenceye nasıl geçildiği hakkında. Hikâye üç ana karakter üzerinden anlatılıyor. Bütünlüklü gazeteciliğe büyük bir tutkuyla inanan yapımcı Jane Craig (Holly Hunter); işini iyi yapan, ancak ne dendiğini gerçekte anlamayan yakışıklı, sersem haber sunucusu Tom Grunick (William Hurt); ve de daha iyi bir muhabir olmasına rağmen hoş fakat aldatıcı, kendine güvenen Tom ile rekabet edemeyen fazla ağırbaşlı entelektüel muhabir Aaron Altman (Albert Brooks).

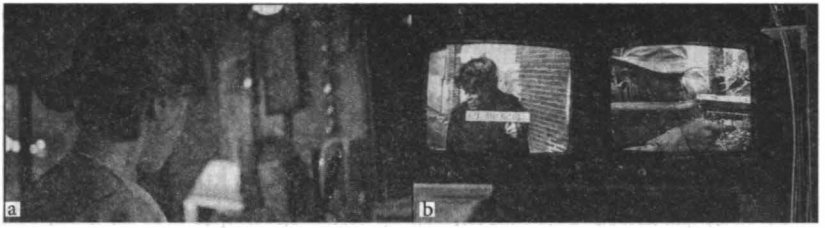
Filmin ilk sekanslarından birinin başlangıcında, yapımcı Jane Craig'e kurgu odasında sıkışık bir zaman diliminde çalışırken, çevrimiçi kurgucusu Bobby'den (Christen Clemenson) kurgulamakta oldukları hikâyeyi bir kez daha oynatmasını isterken, sıkı bir kesme yapar (Res. 4.6). Adam kibarca karşı çıkar ve kadın da adamın konuş-

10. Gannon, S., ve Life, D., *Jivamukti Yoga*, s. 26.

masının üstüne binerek ve de çok daha şiddetli bir tonda onu ezer. Bu ilk kesmelerin zamanlaması ve kişiler arası değişimin enerjisiyle hemen anında bir gerilim yaratılır. Sahneyi yönlendiren özellikle de Jane rolündeki Holly Hunter'ın fiziksel gerilimidir. Tonu, hızı ve hamlesi paniğin eşiğinde bir halde kontrolü elinde tutmak için öfkeli bir iradeyi açığa vurur. *Broadcast News*'ın sıra dışı kurgucusu Richard Marksi bizler hikâyenin akışı içinde yaşadıkça Jane ve Bobby arasında bu gerilimi vurgulayacak, yayacak ve bizim üstümüzde etkili kılacak şekilde kesmeler yapar. Marks, Jane su şişesini birdenbire kapıp içerken, masasındaki tuşlara kısa ve keskin biçimde basan Bobby'ye keser. Her ne kadar her ikisi de sadece işlerini yapıyor ve dramatik sayılabilecek hiçbir şey meydana gelmiyorsa da, vurgu noktalarını enerji ve dikkati yükselten ritmik bir yaylım ateşi gibi yaşarız.



RESİM 4.6: Broadcast News'ın [Haberler] *(James L. Brooks, 1987) kurgucusu Richard Marks bu sahneyi Jane Craig'in (Holly Hunter) telefon konuşmasının ve kurgusunun yarısında kesiyor. Kadın aynı anda birkaç iş yapmakta, hızlıca telefonda konuşmakta, günlük çekimlere bakmakta ve çevrimiçi kurgucuya (Christenson Clemenson) emirler saydırmaktadır ve bunların hepsini birden aynı anda yapması sahnenin ana nabzını ve enerjisini oluşturur; her şey doğal akışında kendiliğinden gelişmekte gibidir.*



RESİM 4.7: *Ada Holly Hunter kurgusunu yapmakta olduğu (b; soldaki karakter) haberde görünen karakterle aynı cümleyi, adamın ses dalgalanmasını taklit edip kelimeleri onunla birlikte söyler, esasen adamın niyetine ve bunun ifade ettiği ritme kendini tamamen vermek için ona eşlik eder. Bir koro şefinin el hareketiyle kalemini kaldırmıştır ve plan içinde nerede kesme yapılmasını istediğini belirtmek için hızla, çevrimiçi kurgucu Bobby'ye sallar.*

Sahnenin bu noktasında, Holly Hunter'ın karakteri Jane, malzeme ve kurgu odasında bununla çalışmakta olan insanlar arasında yer alan eşzamanlılığı sahneliyor. Kurguladığı videokasetteki ses bir cümle söylerken, Jane de yüksek sesle videokasetteki karakterin tonlama ve niyetini taklit ederek aynı cümleyi söylüyor (Res. 4.7a). Holly Hunter, filmi kesen kişi olarak Jane'in, kendisini kısaltılmamış malzemenin fiziksel hissine vermenin hızlı ve doğrudan bir yolu gibi video görüntüsünü fiziksel anlamda somutlaştırarak yansıtma biçimini mükemmel derecede iyi oynar. Malzemenin bu fiziksel taklidi, malzemeyle göz kırpmak veya onunla nefes almak ya da ileride de tartışılacağı üzere onunla "şarkı söylemek" gibi. Malzemenin zamanlama, adımlama ve enerjisi, filmi kesen kişinin bedeninde yaşamakta, nerede kesme yapmak gerektiğine dair doğrudan fiziksel bir hisse sahip. Cümlelemenin ne olması gerektiğini biliyor çünkü onu bedeninde hissetmektedir. Bu an, yönetmenler ile kurgucuların bir filmin ritmini şekillendirirken tekrar ve tekrar yaptıkları eylem için özlü bir kavrayış verir; bunu ister boş vakitlerinde, ister bir haber yapımının ezici baskısı altında şekillendirsinler, gördükleri ve işittikleri ritimleri fiziksel olarak içine çeker ve bedenlerinde oluşan hislere karşılık olarak doğru biçimde bunları şekillendirirler.

Broadcast News'taki sahne ilerledikçe, ufacık kurgu odasına, her biri âna katkı sağlayan başka bir ritimle daha başka karakterler girer. Bunların ilki, William Hurt'ün oyunculuğuyla sakin ve uzlaşmacı yapıdaki Tom Grunick. Onun ritmik işlevi bir "mola" gibidir. Şaşkın ve sessizce gözlem yapan adamın planları bize soluk aldırmak, tezatlık ve tırmanan gerginliğe karşı biraz mesafe sağlamak için diğer

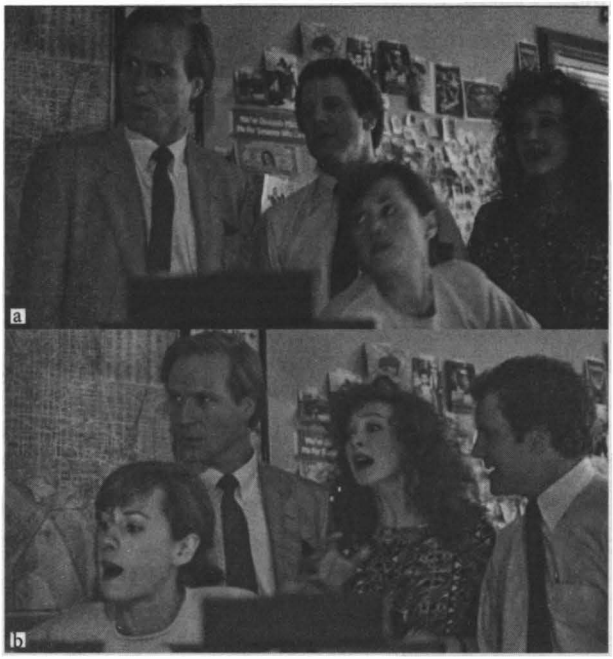
karakterlerin planları arasına çat kapı giriverir. Eşsiz yeteneğe sahip Joan Cusak tarafından oynanan Blair Litton'ın girişiyle gerilimin tam kalbindeki soru da ortaya dökülür. Bu sekansın geri kalanı için meydana gelen hem ritim hem de anlatı açısından her şey, bu soruya götürüyor. Blair aceleyle şunu söyler ya da daha doğrusu ısrar eder, "Yeterli zamanımız yok!" (Res. 4.8), böylece sinemada en klasik, en sık kullanılan ve güven uyandıran gerilim yaratıcısını ortaya koyar: zaman baskısı ya da zaman sorusu: Acaba işi zamanında yapabilecekler mi? Zaman baskısının yalnızca bir anlatı aracı olmadığını not etmek önemli; bu tabii ki de ritmik bir araçtır, çünkü zaman ritmin kilit unsurudur. Zaman baskısı neredeyse, burada oluşturulan ritmik kompozisyondaki başka bir karakter veya ses gibi hareket eder, çünkü her bir karakterin ritmik eğilimi bunun karşısında tükenmiş haldedir. Mesela, Jane'in zaten gergin ve sert el kol hareketleri daha da gerginleşir ve sertleşir. Ve Bobby ufak bir hata yaptığında, bu durum başka bir kurgu masasında büyük bir devinimi tetikler.



RESİM 4.8: *Holly Hunter ve Joan Cusak kendi karakterlerinin ilişkilerini ve niyetlerini, sahnenin altmetnini fiziksel biçimde oynuyorlar. Joan Cusak kendi enerji ve endişesini bütün kas ve tonlamalarıyla Holly Hunter'a yüklerken, Hunter da Cusak'in zaman konusundaki dayatmalarını ve malzemeye dair kendi öngörüleri yüzünden çılgınca araya girmelerini engellemeye çalışmak için gözlerini kapmaktadır.*

Bu ufak hata oluşuncaya kadar pek çok şey meydana gelmiştir: yeni anlatının kaydı alınmış, yeni ilişkisel gerilimler ortaya çıkmıştır; başka yere kesip sonra yine kurgu odasına döneriz ve hikâyenin yayına girmesine 2 dakikamız kalmıştır. Bobby işleri eline yüzüne bulaştırır (ekran dışı), "eyvah!" der ve herkes yönünü değiştirir (Res. 4.9a ve 4.9b). Oyuncular bir yaylı sazlar dörtlüsü veya bir bale topluluğu gibi pozisyon alır ve yönetmen James L. Brooks da kurmuş olduğu gerilim ve ritimlerle eğlenmeye başlar. Holly Hunter'ın karakteri yapımcı Jane başı çeker; sesi en güçlü çıkan odur ve burada kaybedecek en çok şeyi olan da yine odur. Kalp atış hızımızı birkaç tık yükseltecek biçimde tasarlanmış oranda ve süreklilik içinde "Bobby, Bobby, Bobby, Bobby" diye monotonca söylenmeye başlar. Ona destek olmaya gelmiş entelektüel muhabir arkadaşı Aaron, kemanına viyolayla eşlik eder. Düşük iniltiler ve sabit bir sallanmayla kadının monoton şarkısını daha da vurgular. Bu sahnede Jane'in rakibi, Joan Cusak tarafından canlandırılan histerik saat hakemi, sanki bir tür işkence altındaymışçasına tiz ciyaklamalar veya homurtularla sabit akış içerisinde aksi yönde bir melodi tutturur ve William Hurt'ün karakteri Tom, yani bu dörtlünün çellosu, etrafındaki histeriye karşı kontrpuan yaratan kaşlarıyla boyuna dişlerini gıcırdatır. Bu bir miktar fiziksel ve işitsel olarak dışa vuran ritmik gerilim sahnesi. Gerilimi daha gelirken tanırsınız ve ritim başladığında daha da senkronize olursunuz. Ritim bedeninizde ve onun amacına, yönüne dair tecrübeniz üstünde hareket eder ve çıkan sonuç bunun bir ritim olarak fizyolojik etkisiyle alakasızdır.

Bu an üç planla birdenbire sonlanır: (kesme) Bobby kaseti makineden çıkarır, (kesme) Blair'e uzatır ve (kesme) Tom "FIRLA!" der.



RESİM 4.9: (*a*) *Bobby "eyvah" dediğinde Broadcast News kurgu odasında toplanmış bütün karakterler, içinde bulundukları zaman baskısından dolayı yaşadığı paniği açığa çıkarır.* (*b*) *pozisyonuna geçer ve zavallı çevrimiçi kurgucu Bobby'yi muhtemelen deli eden ve karakterlerin yarattığı ritme kendimizi kaptırdıkça seyircilerin kalp atışları ile kan basınçlarını yükselten ritmik bir şarkıya başlarlar.*

Fakat gevşeme asgari ölçüdedir; yukarıda tasvir edilen küçük bale ritminin gerilimi, üç kesmenin yaptığı vurgulamanın ardından ve "FIRLA" kelimesiyle sonlanmıştır, ama ekrandaki büyük sorunun gerilimi –Acaba işi zamanında yapabilecekler mi?– çözüme kavuşmamıştır; aslında, Tom'un "FIRLA" demesinin gücüyle yeniden alevlenir. Ve böylece, Joan Cusak'in karakteri Blair büsbütün uçuşan saçları, çırpınan uzuvları ve savrulan bağırışlarıyla, kurgu odasından haber odasına hızla koşarken, birbirini takip eden fiziksel çılgınlık boyutunda çok güzel bir komedi sekansı doğar (Res. 4.11). Bu sekansta mümkün olan her görsel ve fiziksel engel, çarpışma ve enerji, kurgucu Richard Marks tarafından, kendi eğrilerinde maksimum etkiye sahip olsunlar ve de seyircide en şiddetli ve en eğlendirici kinestetik empatiyi uyandırsınlar diye şekillendirilmiş. Büyük oyuncu Joan Cusak'in her bir zıplama harekini bedenimizde *hissederiz* ve her ne

kadar sanki bu bize oluyormuş gibi gelse de, aslında öyle değil; bunu yaşayan odur ve tam da bu yüzden deli gibi eğlencelidir.



RESİM 4.10: *2½ saniyeden daha kısa sürede gerçekleşen üç plan* Broadcast News *sekansının bu bölümünü sonuçlandırır.(a)'da Bobby vahim derecede ihtiyaç duyulan kaseti makineden çeker; (b)'de bunu neredeyse Tom'u yere yıkarak Blair'e verir; ve (c)'de Tom rolündeki William Hurt enerjisini kaseti ve Blair'i paldır küldür savrulan bir gidişatla haber odasına doğru tek bir kelimeyle yollamak için kullanır: "FIRLA!"*



RESİM 4.11: *Joan Cusak 15 saniye içinde doğrudan canlı yayına girmesi gereken kasetle haber odasına deli bir hızla fırlayıp bir dosya dolabı çekmecesinden aniden sıyrılırken* Broadcast News'in editörü *Richard Marks, onun yolculuğunu baş döndürücü kılmak için bu üç planı bir arada kesmiş.*

Bu sekansı hem gerilim yüklü hem de mizahi bulunması ilginç. Bu, ritmin bilgi üstündeki gücüne bağlanabilir. Perdedeki görüntü ve ses hareketlerini, duyguları ve olayları izleyip empati kurdukça kalplerimiz, nabızlarımız, nefeslerimiz ve bedenlerimiz, bizi nereye doğru yönlendireceklerini bilişsel olarak kavramamıza rağmen, kendimizi bu hareketlere kaptırırız. Senkronize oluruz ve ritimler bizleri gerilim ve gevşeme döngüleri yoluyla hareket ettirir.

ÖZET

Sinemada ritmin işlevi, seyircilerin fizyolojik, duygusal ve bilişsel olarak içinde "gezindiği" gerilim ve gevşeme döngüleri yaratmaktır. Gezinti, filmin ritmini kurgulama sürecinde yaratılan geçici bir dünyanın nabzı üzerinde çeşitlemeler gibi hissedilir. Seyircinin ritimlerini filme senkronize ederken, ritmin işleyişini meditasyonun işleyişiyle karşılaştırmak mümkündür; "bilinçteki dalgalanmaların kısıtlanmasını"[11] sağlar. Bu "huzursuz zihin için bir meditasyon" aydınlanmaya giden yol değildir, fakat film ritimlerinin gezintisi boyunca seyircinin peşini bırakmamak için meditasyonun fiziksel odaklanmasına benzeyen bir etkiyi harekete geçirir.

Kurgucunun çeşitli sezgilerinin, süreçlerinin ve araçlarının seyircide oluşan deneyimi şekillendirmesine özel yöntemler önermek için gerilim, gevşeme ve senkronizasyon hakkındaki bu yaklaşım, ilk üç bölümün bulgularını birleştiriyor. Ayna nöronlar ve kinestetik empati üzerine, nabız ve cümlelerin koreografik şekillenmesi üzerine ve ritmin zamanlaması, adımlaması ve cümleleme eğrisi üzerine fikirler, seyircinin filmdeki ritim deneyimine etkileri gözetilerek ele alındı. Bu tartışmanın sonucu film yapımcıları tarafından sıkça tekrarlanan bir aforizma olarak özetlenebilir: *Kurgucu, filmin ilk izleyicisidir. Ritim* seyirciyi hareket ettiren gerilim ve gevşeme döngüleri ile senkronizasyon kuvvetine dönüşmek için ilk olarak kurgucuyu etkilemek zorundadır.

Bu kitabın ilk dört bölümünün sonunda varılan sonuç, filmdeki ritmin kurgucular tarafından, daha önce de belirtildiği gibi, kendi kinestetik empati ve ayna nöronları aracılığıyla elde edilen, dünyadaki ritimlerin ve kendi bedenlerinin sezgisel bilgisi yoluyla şekillendirildiği. Aynı fiziksel ritim detektörleri, elbette, filmin kurgulanmış/şekillendirilmiş ritimlerini fizyolojik olarak içine çeken seyircilerde de mevcut. Kurgucunun ritim bilgisi ve deneyimi harekete katılım yoluyla bir araya gelir, bu nedenle hareket seyirci üstünde arzu edilen etkilere sahip olmak için koreografik olarak yönetilen malzemedir. Yani sinemada ritmin bu şekillendirilmiş hareket olduğu söylenebilir; veya daha kesin bir biçimde ifade etmek gerekirse:

Film kurgusundaki ritim gerilim ve gevşeme döngüleri yaratma amacıyla zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi tarafından şekillendirilmiş süre, enerji ve harekettir.

11. Feuerstein, G., *The Yoga-Sutras of Patañjali: A New Translation and Commentary*, s. 26.

5. Bölüm
Fiziksel, Duygusal ve Olay Ritimleri

1. Bölüm'de de tartışıldığı üzere, oyuncuların hareketleri, ne kadar büyük (bütün beden) veya ne kadar küçük (göz kırpması) ölçekte olursa olsun, onların içsel ritim ve duygularının belirgin ifadesidir. Sakin bir gezinti ile çılgın bir vuruşun farklı ritimleri olur. Bunların içerisindeki hareketin zamanlama ve enerjisi açığa kavuşmuş duygudur ve filmin ritmine dönüşen de bu malzemedir.

Koreografta anlamlı zaman kalıpları halinde mevcut bulunan hareket insan bedeniyle sınırlı değildir. Koşuşturmacalar dünyasındaki hareketler, o dünyanın açıkça ifade edilen ritimleridir. Örneğin su çeşitli anlamlara sahip hareket özelliklerine sahiptir. Hızla akan, sızan, kaynayan ve donan su farklı zaman, mekân ve enerji nitelikleri içerir ve bu nitelikler bir filmin ritmik kompozisyonuna taşındığında duygusal anlamlarını görüntüler üstünden yayar.

Kurgulanmış ritimlerin şekillendirilmesinde kaynak sağlayan hareket malzemesi görüntülerin hareketiyle sınırlı değildir. Aynı zamanda sesin, duyguların, fikirlerin ve hikâyelerin hareketini de içerir. *Scriptwriting Updated*'ın yazarı Linda Aronson'ın yazdığı gibi:

> Aslında film hakkındaki *–hareket eden görüntüler–* her şey zaman ve zaman içindeki her anlamda yani, eylemle bağlantılıdır. Film, nereden bakılırsa bakılsın fiziksel, duygusal ve ruhsal hareketten oluşur. Senaryo yazımında hikâye harekettir ve karakterlerimiz kendi akli manzaraları üzerinden hareket ederler. [1]

Örneğin Aronson "fiziksel, duygusal ve ruhani" farklı hareket türleri arasında ayrım yapıyor. Bu hareket türleri arasında ayrımlar yapmak her bir ritim türünün şekillendirilmesine yönelik farklı yaklaşımları ince bir biçimde gösterme imkânı yaratıyor.

---

1. van Leeuwen, T., *Introducing Social Semiotics* [Sosyal Göstergebilimi Uygulamak], s. 182.

ÜÇ HAREKET TÜRÜ

Seyircinin sahip olduğu deneyimlerden biri fiziksel hareketin – zaman, mekân ve enerjinin şekillendirilmesinde tamamen görsel ve işitsel yönlerinin– duyusal deneyimidir. Bu türden bir deneyimde fiziksel hareketin enerjisinin kendiliğinden iniş ve çıkışları ile birlikte kinestetik empati, sayısız hareket niteliği yoluyla mekândaki serbestliği veya sınırlılığı, sürati, kavisleri, hatları, inceliği, biçimsizliği ve buna benzer unsurları bulunur. Hareket kavisleri ve akışlarıyla birlikte takip, özünde, bir tür gezintidir ve bu gezintinin içinde bulunan zaman, mekân ve enerji dinamiklerinin daralma ve genişlemesi fiziksel bir deneyim oluşturur. Bir kurgucunun, bir şeyi temsil etmek yerine dolaysız bir anlama sahip fiziksel eğrilere karşılık şekillendirdiği ritimler için "fiziksel ritim" terimini kullanacağım (Res. 5.1).

Birbirine geçme türü için verilen sıradaki örnek ilkinden hemen hemen hiç ayrı tutulamaz ve birçok durumda tam olarak aynı kaynağa sahip, fakat çok hafif derecede farklı deneyimlenir. Bu bahsettiğim, harekete ilişkin *duyguların* eğrisinin deneyimidir. Oyunculuklar ile yan yana gelmeler duyguları iletir ve duygulara neden olur. Kurgucunun, psikolojik değişimlerin kesimi sırasında görüntülerin hareketine adadığı dikkat, duyguların "dansı"nda olduğu yoğunlukta değildir. Kurgucu hâlâ fiziksel hareketi şekillendirmektedir (bu onun çalışmak için elinde bulunan tek şeydir), fakat bunu şekillendirirken örüntü ya da görüntüyü değil, duyguyu nasıl ilettiğine yoğunlaşır. Bir kurgucu tarafından yaratılan hareket örüntüleri fiziksel deneyimler olarak anlaşıl*abilir*, çünkü duygular fiziksel olarak ifade edilmektedir, fakat aslında kurgucunun yaptığı şey ekranda görünen duygu dinamiklerinin bir örüntüsünü gözlemek ve oluşturmaktır. Kurgucunun duygusal hareket olarak deneyimlenen hareketten elde ettiği ritimler için "duygusal ritim" terimini kullanacağım (Res. 5.2).



RESİM 5.1: *Bernadette Walong* No Surrender'da [Teslim Olmak Yok] (*Richard James Allen, 2002*). *Dans filmleri ve sahneleri fiziksel ritimle işleniyor. Fiziksel hareket, başka bir şeyi temsil etmek yerine, anlamın kendisini oluşturur.* [*Fotoğraf: The Physical TV Company/Dominika Ferenz*]

Bu tartışmanın amaçlarına dair fark ettirmeyi dilediğim üçüncü hareket türü *olay* hareketi. Bir olay, karakterler kendi amaçlarının peşinden gittikçe yeni bilgilerin ifşası veya yön değişimidir. Bir hikâye veya yapıdaki her bir önemli değişim bir olaydır. Bazı olaylar büyüktür ve olay örgüsünün bütününde yankı uyandırır; diğerleri daha küçüktür ve olay örgüsünü az miktarda değiştirir. Bazı filmlerde olaylar hızla, hatta baş döndürücü bir şekilde meydana gelir; diğer filmlerde bütün hikâyenin seyri üstünde ufak değişimler olabilir ve hikâye yalnızca tek bir temel olaydan meydana gelebilir. Her iki durumda da olay hikâye veya yapı düzeyinde algılanabilir bir değişimdir. Hikâyede (şüphesiz hikâye değişimlerinin kaynağı olabilen) duygusal değişimlerden ve (olayları ifade eden ve açığa çıkaran) görüntü akışından farklı olarak meydana gelen şey budur. "Olay ritmi" olayların zamanını, enerjisini ve hareketini şekillendirmektir; bütün olarak hikâye veya yapının akışı boyunca değişim oranı ve gücü (Res. 5.3).



RESİM 5.2: *Tom Wilkinson ile Sissy Spacek* In the Bedroom'da [Yatak odasında] (*Todd Field, 2001*). *Duygu hareketi, yoğun biçimde hissedilen bu dramın birincil değeri. Seyirci neredeyse sadece, oyuncularca iletilen ve kurgucu tarafından şekillendirilmiş duyguları izleyerek geziniyor.* [*Fotoğraf: Good Machine/GreeneStreet/Standart Film; The Kobal Collection; John Clifford*]



RESİM 5.3: *Bruce Willis* Live Free or Die Hard'ta [Zor Ölüm] (*Len Wiseman, 2007*). *Bu aksiyon yüklü filmde "neredeyse her şey" olay örgüsü veya hikâyenin akışını değiştiren tek bir olaydır.* Oyuncular performanslarının *duygusal gücüyle tanınan oyuncular değildir, fakat seyircideki heyecanının yalnızca havai fişek misali görsellerden değil, aynı zamanda olayların hızla ateş alan değişiminden de kaynaklandığı bu türden bir filmin asıl mesele bu değildir.* [*Fotoğraf: 20th Century Fox; The Kobal Collection; Frank Masi*]

Bu üç ritim tipi –fiziksel ritim, duygusal ritim ve olay ritmi– birbirine eklenerek artar. Fiziksel ritim bir kinestetik empati kurar. Duygusal ritim duygu yüklü biçimde farklı bir açıdan görülen fiziksel ritme dayanır ve böylelikle onun etkisine sahip olur. Son olarak olay ritmi, iletişime geçmek veya onun bilgisini iletmek için hem görüntü hem de ses hareketi ile duygu hareketine dayanır.

Bütün bu üç ritim türü sonuçta yalnızca tek bir ritmin –kurgulanmış filmin ritminin– aşamaları, fakat ayrımlar yapmak kurgu sürecinde elbette pratik faydalar sağlamakta. Ritim türleri arasında ayrım yapmak, bir ritmin etkili kılınması için sorunun nerede yatıyor olabileceğini veya dikkatin nereye yoğunlaşması gerektiğini tespit etmemize izin verir.

Kurgucunun şekillendirdiği hareket türleri arasında ayrım yapmak, kurgu sürecinde karara varmak için de kullanışlı. Bir şeyin doğru gibi göründüğünü söylediğimizde bildiğimiz veya demeye çalıştığımız şeyi tasvir etmenin bir yoludur.

Australian Screen Editors Guild yıllık kurgu ödülleri için başlangıç yapmaya çalışırken, kurguları değerlendirme zorlukları ve de iyi kurgulamayı tanımlamak için ortak bir dilin olmaması üstüne pek çok tartışma yaşanmıştı. Kurguculara hak ettikleri övgüyü vermek için ödülleri dağıtmaya başlamak istedik fakat kurguyu nasıl değerlendirmek gerekir sorusu süreci neredeyse suya batırdı. Olaylar, duygular ve fiziksel görüntü ile seslerin hareketi arasındaki ayrım, ödüller için bir takım değerlendirme kriterini ortaya çıkardı. Derneğin yürütme komitesi bu kriterlerini benimsedi ve bunlar hareket ve ritim türleri arasındaki ayrımların bütününü değerlendirmenin örneği.

Australian Screen Editors Guild
Australian Screen Editors Guild Ödülleri Değerlendirme Kriterleri

(Her bir kriter için 1'den 10'a kadar bir puan atanacaktır; 50 üzerinden en yüksek puan kazanır.)

1. Hikâyenin hareketi
Hikâye anlaşılıyor mu? 1 ile 10 arası bir ölçekte, bilgi akışı veya olay örgüsü filmin niyetlerini iletmek için ne kadar iyi düzenlenmiş?

2. Duygu hareketi
Film inandırıcı mı? Hisleri iletmek ve duygusal karşılıklara neden olmak için filmdeki oyunculuklar ve etkileşimler ne kadar iyi şekillendirilmiş?

3. Görüntülerin hareketi
Filmin görüntüleri etkili biçimde şekillenmiş mi? Kesmeden kesmeye ve bir sekans ya da bir dizi kesme vasıtasıyla, görsel açıdan çekici bir deneyim yaratmak için kurgucu görüntülerin akışını ne kadar iyi şekillendirmiş?

4. Üslup
İster belirgin ister göze çarpmayan biçimde olsun, kurgucu kesme işlemi için, yapıma uygun ve de fikirler ile temaları destekleyen bir yaklaşım oluşturmuş ve bunu devam ettirmiş mi?

5. Yapı ve ritmin bir araya getirilmesi
Hikâye, duygu, görüntü akışı ve üsluptan oluşan birleşim, inandırıcı bir deneyim iletmek için iyi adımlanmış, zamanlanmış ve düzenlenmiş mi?

İYİ BİR KURGU GÖRÜNMEZ *DEĞİLDİR*

Genellikle iyi bir kurgunun görünmez olduğu söylenir; eğer iyiyse, hikâyeye kapılıp gitmenizi sağlar ve siz de bu düzenlemeleri görmezsiniz. Doğrudur, düzenlemeleri görmezsiniz, fakat kurguyu elbette görürsünüz. Aslında "kurgu görünmezdir" demek filmlerin veya videoların görünmez olduğunu söylemeye benzer.

Öyleyse ne görürsünüz? Hareket görürüsünüz. Kurguyla şekillendirilmiş hareketi.

Fiziksel hareket görme seviyelerinden biridir ve de bir görüntüden diğerine ve bir sekans boyunca akış, örüntü veya hareket kurguda yaratılır.

Duyguyu görürsünüz (ve işitirsiniz!). Oyunculuklar ve etkileşimler duyguları iletir ve duygulara neden olur. Tıpkı görüntülerin hareketi gibi, bunların kurgu odasında eğirilebilmesinin pek çok yolu var. Duygu akışı kendi kendini şekillendirmez ve bunu deneyimlediğiniz vakit aslında kurguyu deneyimlemektesinizdir.

Tüm bu görüntü ve duygular yapı veya olayların hareketiyle kontrol edilir. Ne oluyor? Bilgi nasıl açığa çıkıyor? Hikâyenin akışı aynı zamanda kurguda da şekillendirilir. İyi bir film gördüğünüzde yapısını kesinlikle görmezsiniz, fakat eğer, konusuna uygun bir biçimde ilerleyen, kafa karıştırmayan veya can sıkmayan bir hikâyeyle karşılaşmışsanız, o halde kurguyu görmüşsünüz demektir.

Ben kurguculara iyi kurgunun görünmez olduğu masalını işlemeyi bırakmalarını▸

öneriyorum. Bunun yerine, birisi iyi bir kurgunun görünmez olduğunu söylediğinde, kurgucular şunu söyleyebilir, "Peki, hareketi görebiliyorsun değil mi? Kurgu senin bu gördüğün hareketi şekillendirir." Eğer görüntüler merak uyandırıcı görsel bir örüntüde yer alıyorsa, eğer duygular birbirine geçiyorsa, eğer hikâye anlam ifade ediyor ve hareket etmeyi sürdürüyorsa, kurgu bu üç hareket türünü şekillendirmiş demektir.

Tartışmaya gerek olmasaydı, kuşkusuz, her şey daha kolay olurdu. Fakat bu, kurgucular için sadece teorik bir mesele değil; aynı zamanda pratik, politik ve kültürel bir mesele. Eğer iyi kurgunun görünmez olduğu masalının sürmesine izin vermeye devam edersek, sonrasında kolayca iyi bir kurgu ile o kadar da iyi olmayan bir kurgu arasındaki farkı bilmeme noktasına geliriz ve bu da bizi daha da büyük bir kolaylıkla yalnızca yönetmen ve yapımcıdan bunu kendi başlarına kurgulamalarını istememize kadar götürür.

Oysa iyi kurgunun görünür olduğunu söylediğimizde, iyi bir kurgucudaki yeteneklerin bir prodüksiyonun başarısında ne denli hayati derecede önemli olduğunu söyleyebiliriz. İyi bir kurgucu hareket şekillendirme yeteneğine sahiptir. Ve bu yetenek yönetmenlik, yapımcılık veya yapmak için gerekenden farklı bir yetenektir. Bu, planlardaki, oyunculuklardaki ve hikâyedeki harekete karşı bir duyarlıktır; hikâye akışını, bunun da ilerisinde bulunan bir seyirci için şekillendirme becerisidir; ve de görüntülerin, duyguların ve olayların hareketlerini bu şeylerin herhangi bir tanesinin kendi başına olabileceğinde çok daha fazlası olan bir şeyi ortaya atmak için yanal biçimde birleştirme yaratıcılığı.

SON NOTLAR

1. Aronson, L., *Scriptwriting Updated: New and Conventional Ways of Writing for the Screen* [Güncellenmiş Senaryo Yazımı: Beyazperdeye Yazmanın Yeni ve Geleneksel Yolları], s. 40.

2. Van Leeuwen, T., *Introducing Social Semiotics* [Sosyal Göstergebilimi Uygulamak], s. 182.

6. Bölüm
Fiziksel Ritim

1920'lerin sonunda Sovyet yönetmen Dziga Vertov kelimelerle ve filmleri aracılığıyla, kurgunun dünyanın hareketinin doğruluğunu gösterme vasıtası olduğuna dair güçlü bir iddiada bulundu:

> Kurgu yapmak; hayattan en tipik, en kullanışlı herhangi bir şeyi kamera aracılığıyla çekip almaktır; hayattan çekip alınmış film parçalarını anlamlı ritmik görsel bir düzen, anlamlı görsel bir cümle, "Görüyorum"un özü içine yerleştirmektir."[1]

Eğer fiziksel ritimle ilgilenen birisi varsa, bu kişi Vertov'un yukarıda da beyan ettiği gibi, başka bir araç olarak değil, başlı başına bir ifşa olarak "anlamlı ritmik görsel düzen" ile ilgileniyordur.

"Fiziksel ritim" kurgucu tarafından filmde görünen ve işitilen fiziksel hareketin akışını, (mesela karakterlerin duygusal etkileşimleri veya hikâyedeki daha geniş olay örüntüleri gibi) diğer hareket tiplerinden daha ön planda tutarken yaratılan ritimdir. Duygusal ritim ve olay ritmine göz atarken göreceğimiz üzere, bu iki ritim tipinin işlenmesi aynı zamanda görünen ve işitilen fiziksel hareketin şekillendirilmesine dayanır, fakat fiziksel ritmin oluşması için, sekansın ve başlangıç ritminin temel meselesi görünen ve işitilen hareket ile enerji olması gerekir.

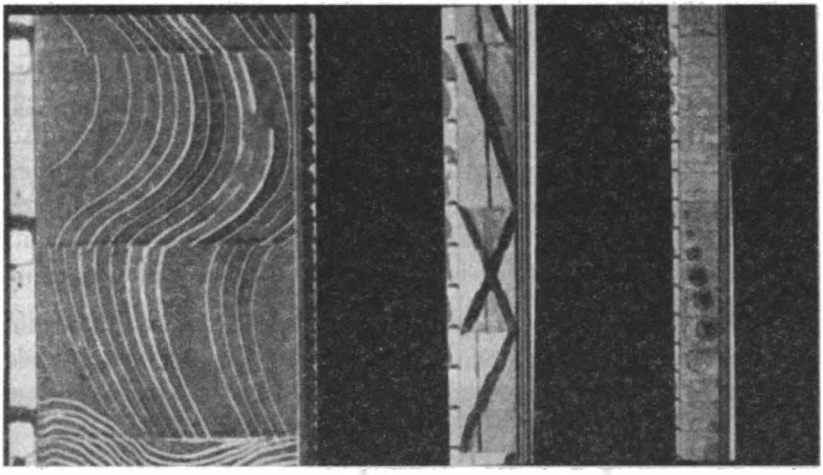
Fiziksel ritimde, hareket örüntüleri anlamı doğrudan yaratır. Dans sahneleri, dövüş sahneleri, kovalamaca sahneleri ve diğer aksiyon sahneleri anlatı filminde genellikle bunun örneğini oluşturur. Soyut filmlerde, sadece renk, çizgi, şekil vs akışlarından oluştuğu için fiziksel ritim, çoğunlukla şekillendirilen tek ritim türüdür. Fiziksel sahnelerde ve soyut filmlerde, biçim ve içerik tektir: seyirci hareket örüntülerini izlemektedir ve hareket örüntüleri de anlam ve metafordur.

---

1. Vertov, D., *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov* [Sine-Göz: Dziga Verov'un Yazıları], s. 25-26.

Eğer bir kurgucu öncelikli olarak fiziksel ritimle uğraşıyorsa, öncelikle fiziksel hareketin boyutu, hızı, kuvveti, yönü ve diğer görünür ve işitilir unsurlarıyla ilgilidir. Onun sinema cümleleri çerçeve içindeki ve çerçevenin hareket eğrilerini ve de iki veya daha fazla planın birleşme noktaları boyunca hareket eğrilerini şekillendirmeyle oluşur. Kurgucunun seçimleri bağlanma veya çarpışmayla, enerji iniş ve çıkışlarıyla, hareket oranı ve yoğunluğuyla, *fiziksel* hareketin gerilim ve gevşeme döngüleri ve nabızlarıyla ilişkindir.

Fiziksel örüntülerin şekillendirilmesine öncelik verirken, kurgucunun sezgisi, aşağıda tasvir edilen bir dizi teknik ve yaklaşıma yönelir.

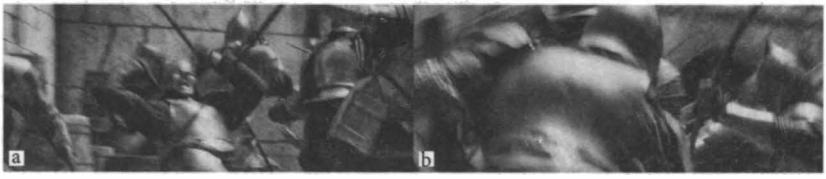


RESİM 6.1: *Len Lye'ın* Colour Box *(1935) filminden kareler. Yeni Zelandalı yönetmen ve "hareket sanatçısı" Len Lye doğrudan filmin üzerine çizgiler ve örüntüler işlemiştir: ışık, renk ve şekil hareketini kullanırken sadece ve sadece ışık, renk ve şekil hareketini yansıtıyor. Lye'ın kısa, soyut "baleleri" şaşırtıcı ve mizahi örüntüleri ve fiziksel ritmi kullanma biçimi yönünden çok ilginçtir.*

YENİDEN KOREOGRAFİ OLUŞTURMAK

Yeniden koreografi oluşturmak, başlangıçtaki koreografiyi veya oluşturulan tıkanmayı *hisseden* hareketi yaratmak için sekansı veya cümlelerdeki vurgu noktalarını değiştirmeyi, hatta hareket kavislerini genişleterek veya daraltarak nabızda değişiklik yapmayı kapsar. Bunu yaparken bazen planlar dizisinin –eğer aksanlarının kâğıt üstünde çizelgesi yaratılmış olsa– dalga biçimli bir örüntüyü nasıl oluşturacağını hayal ederim. Sonra, bu hayali çizelgeden yola çıkarak dinamik dalganın tepe noktasının fazla keskin veya fazla sığ, fazla

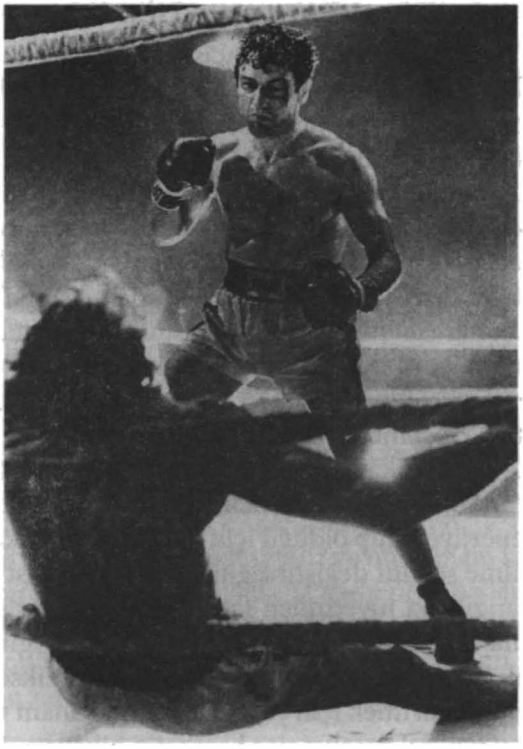
geniş veya fazla dar olup olmadığına ya da başka bakımlardan hareket akış eğrilerini sahnedeki niyetleri dışa vuran bir aralığın ötesinde bozup bozmadığına karar veririm. Daha sonra da, dinamik dalganın şeklini değiştirmek için, hamle veya duraksamaların ya da el kol hareketlerinin asıl sekansını bu doğrultuda başka şekle sokarım. Bunu yapma yöntemlerinden biri karakter ya da görüntünün başkasının hamlesini bitirmesine olanak sağlayan planlar kullanarak hareket cümlelerini yeniden tasarlamaktır. Başka bir deyişle, bir hareketin itiş gücüne sahip olmak bir planda başlar ve de bir sonraki planda devam eder veya eğrisini tamamlar. Örneğin, bir asker bir plan içerisinde okla atış yapar ve başka bir planda ok düşmanın bedenine saplanır. Veyahut bir planda bir dalga zirveye ulaşır ve bir sonrakinde düşüp parçalanır. Yeniden koreografi oluşturmak kurgucuya her bir plandaki en dinamik parçaları kullanma ve aynı zamanda plandaki enerji, hız ve yönün en etkili hallerini oluşturmak için hareket eğrisini uzatma veya kısaltma imkânı verir. Ekran, üç boyutlu fiziksel hareketi düzleştirip donuklaştırabilir ve onu anlam sahibi enerjiden mahrum bırakabilir, fakat bu teknik kamera ve bedeni devindirerek ve de düzeltmeleri kurgucu tarafından şekillendirilmiş tamamlayıcı bir koreografik kompozisyon içine sokarak, bu anlam yüklü enerjinin doluluğunu sağlar.



RESİM 6.2: Lord of the Rings, Return of the King [Yüzüklerin Efendisi, Kralın Dönüşü] *(Peter Jackson, 2003)filmindeki gibi bu savaş sahneleri gerçek zamanlı etki yaratmak amacıylaen dinamik hareket, enerji ve zaman kullanımını oluşturarak kurguda yeniden koreografikleştirilmiştir. (a) planında kurgucu Jamie Selkirk bir savaşçı katledilirken bize hareket eğrisinin en üst noktasını göstermeyi seçmiş. Savaşçının yere düştüğünü görmeyiz, oysa bunun yerine, kurgucu (b) ilk plandaki hareket eğrisinin kavisini alıp -gözlerimizi savaştaki başka bir aksiyona taşıyarak- o yöne kaydıran tamamlayıcı bir harekete kesme yapmış.*

FİZİKSEL HİKÂYE ANLATICILIĞI

Bu yöntem "Duygusal veya anlatı açısından temas kuran belirli bir hareket nedir?" sorusunu kapsıyor. Mesela bir dans sahnesi veya dövüş sahnesinin kesmelerini yaparken, kendinize veya yönetmene şunu sorun: Hareketin "hikâyesinde" şu anda neredeyiz? Buraya nereden geldik? Yanıtlar kurgunun yönüne rehberlik edecektir. Eğer dövüş, birbirine denk taraflar arasında başlıyorsa, kare içindeki hareket enerjilerinin eşit kuvvette olduğu planları aramakla işe koyulabilirsiniz. Eğer dövüşçülerden biri sonradan avantajlı duruma geçiyorsa, bunun hareket hikâyesinin neresinde meydana geldiğini, mesela bir yumruk veya düşüşte mi ya da itme veya tökezlemede mi, bilmek önemli; öteki türlü, fiziksel hikâyenin anlatımında yanlış enerjiyi vurgulama riskine girersiniz. Zaman ve enerji hareketini, sayısız derecede farklı hikâyeler anlatmak için fiziksel ritim olarak şekillendirmek mümkündür ve de belirli planlar daha fazla etkiye, güzelliğe veya enerjiye sahip olduğu için kurgucunun hikâyeyi veya hikâyenin çözülme şeklini değiştirdiğine ve böylece kestiği fiziksel hikâyenin başlangıçtaki niyetinden farklı çözüldüğüne sıkça rastlanır. Bu çalışma biçimi dört dörtlük işler ve çok yaygındır, fakat tek yol bu değil. Bu yol aynı zamanda yönetmene fiziksel hareketi hikâye türüne dönüştürtmek için yaratıcı biçimde ilham vermek de olabilir; yoksa bu fiziksel hareket size hareketin hikâyesini anlatmak için oldukça soyut kaçacaktır. Gerek hareketin niteliği/enerjisi bakımından yönetmenin yorumunu bilmek, gerekse nesnelerle ne kadar süre kalınması, bunları ne çabuklukta kurmak gerektiği ve bunların gelişiminin nereye doğru aktığı üzerine bilgi içerikli kararlara dair malzemenin talep ettiği şeye dayanan fiziksel hikâyenin bir yorumunu inşa etmek gerekir.



RESİM 6.3: *Kurgucu Thelma Schoonmaker ile Yönetmen Martin Scorsese* Raging Bull [Kızgın Boğa] *(1980) filmindeki pek çok dövüş sahnesinin her biri için farklı fiziksel hikâye oluşturmuş ve de hikâye ve dramatik yapının salt fiziksel bir ifadesi olacak şekilde kesilmiştir. Dövüşler başka fikirleri temsil etmez; bunların hareket, çerçeve ve kesmeler içindeki kompozisyonu fiziksel olarak anlatılanın ve anlamın, kendisidir.* [*Fotoğraf: United Artists; The Kobal Collection*]

DANS DÜZENLEMELERİ

2. Bölümde de ele alındığı gibi, kurgu bir koreografi biçimidir. Düzenleme, hareket akışını sınırlandırma veya şekillendirme, pürüzsüz bağlantı veya şok yaratmanın bir yoludur. Düzenleme, hareket eğrilerindeki birleşme noktası veya bir cümle yaratan aksandır. "Düzenlemeleri dans ettirmek" o ânı fiziksel eylemin dışa vurumcu bir unsuru gibi kullanmak anlamına gelir. Bu yaklaşım fiziksel hareketle etki yaratmak için sinematografideki potansiyelin mümkün olduğunca ve tamamen kullanılmasını sağlayan bir plan koreografisi yaratır. Fiziksel ritmi şekillendirmek kesme işlemini sekansın dinamiği içindeki bir unsur gibi kullanmayı gerektirir. Fiziksel bir

ritimde hareket cümleleri ve deneyimler, bizatihi olayın parçası, hikâye anlatımının parçası, dansın parçası olan kesmelerle yaratılır.



RESİM 6.4: İzleyiciler bazen Chicago (*Rob Marshall, 2001*) *gibi dans filmlerinde kurgunun fazla hızlı olmasından veya çok fazla yakın çekimden ve bu nedenle "koreografiyi göremediklerinden" yakınır.* Böyle bir şeyi kimse bir dövüş sahnesi veya bir kovalamaca sahnesi için söylemez. Bunun nedeni bu sinematik sahnelerin koreografisinin her zaman kurguda yaratılması ve sinemanın ilk günlerinden bu yana bu durumun değişmemesidir. Fred Astaire, dans sahneleri içindeki bütün ritmik kompozisyonun kendisi ve dans partneri tarafından yaratılması nedeniyle, bu sahnelerin yönetmenler tarafından kurgulanmasına izin vermezdi. O'nun azametini azaltmaksızın, sinemanın, fiziksel hareket deneyiminde dansçının devinimlerini kaydetmek dışında sunacak başka şeylere sahip olduğunu söylemek mümkün. Güncel dans filmlerinde sadece tek bir dansçı veya tek bir beden parçası görerek veya en-en-en başarılı kısa (hızlı) kesmeleri izleyerek "dansı" kaçırıyor olmazsınız. Bu, nihai koreografik biçimi kesmelerle yaratılan bir beyazperde *dansıdır. Devinimlerde, planlarda ve kesmelerde üst üste birikerek gördüğünüz şey küçük parçalara bölünmüş eylemin bir yorumu değil, eylemin veya dansın kendisidir.* Chicago'*dan alınma bu dört planda, kurgucu Martin Walsh dört devinimi ritmik açıdan uyumlu bir cümle halinde bir arada kurgulayarak dans oluşturmuş.*

RİTMİ ŞARKI GİBİ SÖYLEMEK

Kurgu süresince kesmelerle şekillenmiş hareket eğrileri kurgucunun kafasında "ses çıkarabilir". Bu olağanüstü olay, pek çok kurgucuda bulunduğunu düşündüğüm bir tür sinesteziden faydalanır. Kurgucu Tom Haneke'nin dediği gibi, "Boşlukları işitiyorum."[2] Bu

2. Tom Haneke. Oldham, G., *First Cut: Conversations with Film Editors* kitabından alınmıştır, s. 44.

aynı zamanda kurgunun sıkça müzikle karşılaştırılmasının da bir nedeni olabilir. Hareketler kurgucuların kafasında (bedenlerinde) kendi zamanlamaları, adımlamaları ve cümleleme eğrileriyle bir tür müzikal "ses çıkarır". Bu şarkıyı seslendirmek çok güçtür ve bende de şarkıcılık yeteneği pek yok. O nedenle "şarkı söylemek" dediğimde söylemeye çalıştığım şey genellikle sadece farkındalığımı kafamdaki şarkıya göre uyumlamak kesmelerin de şarkısını söylerim; yanlış bir notaya basıp basmadığımı görmek için enerji, zaman, mekân ve hareket akışının nefesini, yoğunluklarını, gerilim ve gevşemelerini dinleyerek yalnızca belli bir plandaki hareketlerin değil, düzenlemelerle yaptığım cümlelerin şarkısını söylerim. Bunun nedeni sadece kesme yaparken "dans etmem"dir. Bir arada kesilen hareket cümleleriyle içtenlikle hareket eden, bunların enerji iniş ve çıkışlarının izini süren ve de kısa ve keskin bir kafa sallama hareketiyle[3] noktalama anlarının farkına varan başlarına, omuzlarına, kaşlarına, göz kırpmalarına veya nefeslerine dikkat ettikleri bu olağanüstü olaydan bahseden başka kurgucular davar. Ritmi şarkı gibi söylemek, 1. Bölümde açıklandığı gibi ritmik biçimde düşünmenin somutlaşmış tezahürü. Bunun anlamı bir kimsenin kendi fiziksel ritimlerini günlük iş kopyalarında algılanan ritimlere göre ayarlaması. Ve ritimle ilgili her kararda yaşanması gereken süreç bu.

Özetle, kurgucular fiziksel ritim yaratırken çoğunlukla ham malzemede göze çarpan hareket örüntülerinde *yeniden koreografi oluşturmak*la yetinirler. Yönetmenin niyetini veya hikâyeyi anlar ve *fiziksel hikâye anlatımını* uygularlar. Olanaklardan faydalanarak bir kesmeyi bir hareket biçimi olarak kullanırlar; örneğin, *dans düzenlemelerinde* bir bağlantı veya çarpışma olarak. Ve de kurgucular *ritmi şarkı gibi söyleyerek* doğrudan kendi fiziksel mevcudiyetlerinin içsel ritimlerinden, kendi bedensel ritimlerinden istifade ederler.

Şimdi sırada, Physical TV Company yapımı *Thursday's Fictions*'ta (Richard James Allen, 2006) bir dans sahnesini kesmek için kullandığım yeniden koreografi oluşturma, fiziksel anlatı ve dans düzenlemeleri yöntemlerinin kısa bir analizi bulunuyor.

---

3. Kurgucular ile süreçleri hakkındaki belgesel *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*'de (Wendy Apple, 2004), Walter Murch'ın düzenlemelerin şarkısını söyleme biçimini gösterdiği bir sekans var. "Esnek" hissetmek ve "bükülmüş dizleriyle kesmeye isabet edebilmek" için ayakta kurgu yaptığını söylüyor ve ekliyor, "bu şekilde ritimleri, meydana gelen şeyin görsel ritimlerini içselleştirebiliyorum."

ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI: *THURSDAY'S FICTIONS'DAN* "NOW" SAHNESİ

Physical TV Company yapımları bedenle anlatılan hikâyelerdir. Başka bir deyişle, dans hareketi anlatı hareketine yerleştirilmiştir ve de bütün hikâyenin fiziksel hareketle iletildiği anlar bulunur. *Thursday's Fictions*'taki son dans sahnesi de o anlardan biri.

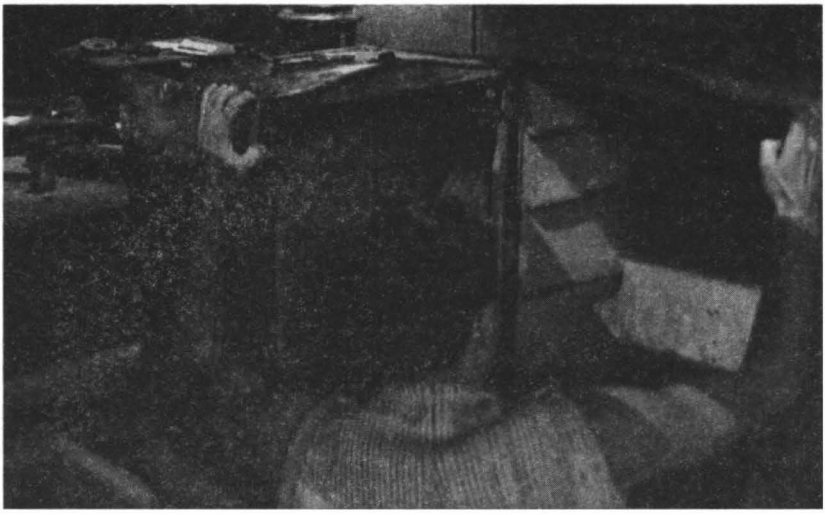
Thursday's Fictions'ın sonundaki dans sahnesi yaklaşık 12 dakikalık aralıksız bir hareket sekansı. Bu özel dans sahnesinin her zaman sahne yerine ekranda uygulanması amaçlandığı için, taşıdığı sorun ve imkânlar pek çok fiziksel sahneninkilerle benzer: hareket heyecan verici anlara sahip, fakat hareketin genel şekli buna yön, akış, gerilim ve gevşeme döngüleri ve de seyircinin senkronize olabileceği bir ritim verecek şekilde kurguda oluşturulmalıdır. Bu özel sahne, tıpkı koreografisi yapılmış bir dövüş sahnesi veya seks sahnesinde olduğu gibi, kendi içinde bir biçime sahipti, fakat kurgudaki zorluk o belirli şekli gerçekleştirmek değil, daha ziyade ifade etmeyi amaçladığı ritmi bulmaktı.

Sekansın (Res. 6.5) başında, Wednesday (Richard James Allen) karakteri danslarla dolu bavulu Saturday'den (Mêmé Thorne tarafından seslendirilen Emma Canalese) kurtarmak için zor kullanarak kendini ortaya atmıştır. Sarsılmış ve sarf ettiği güçten sonra kendini zar zor toparlamış halde, dansların sel gibi akıp çıkacağı düşüncesiyle bavulu açar.

Fakat bavul boştur (Res. 6.6).



RESİM 6.5: *Wednesday (Richard James Allen) Saturday'e (Emma Canalese) haykırarak evinden atıyor. [Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman]*



RESİM 6.6: *Wednesday bavulu açıyor.* [*Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman*]

Serseme dönen Wednesday güvenli, sıcak köşesinden tereddütle ayrılıp babasının yaşamından arta kalan tüm mobilyaların ortalıkta dağınık ve örtülerle kaplı bulunduğu kocaman, gri odaya geçiyor (Res. 6.7).

Dans sekansı, Wednesday örtüleri açıp her bir örtünün altında bir mobilya parçası yerine donmuş ve cansız güzel bir dansçı olduğunu fark ettiğinde başlar (Res. 6.8).

Sahnenin hareket seyri donmuş cansızlıktan süzülen bir özgürlüğe doğrudur. Bu seyir düz bir hatta gerçekleşmez; seyrin eğrisi üç dalga halinde ilerler ve her biri hareket cümlelerinin ritmik bir gerilim ve gevşeme döngüsü içinde kurulur; tüm bunlarsa, bütün dansın daha büyük cümleler ve döngü kurulumu içerisinde yer alacaktır.

Dans, Wednesday'in "buzları eriten" bir solo yapmasıyla başlar (Res. 6.9).

Tüm örtüler kalktıktan sonra, Wednesday'in açılış solosundaki fiziksel hikâye anlatımı dansçılarınkiyle benzerdir, fakat Wednesday de, kendi tarzında, donmuştur. Sonra silkinip bu halinden vaz geçer ve kollarını Frankenstein misali çevirmekle başlayıp akıcı, zengin el hareketine geçen bir dizi el kol hareketi sergiler.



RESİM 6.7: *Wednesday'in evinde örtülerle kaplı mobilyalar.* [*Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman*]



RESİM 6.8: *Wednesday donmuş, cansız dansçılardan örtüleri çekiyor.* [*Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman*]



RESİM 6.9: *Wednesday buzları çözülürken gacırdayarak hareket eder.* [*Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman*]

Bu kesmede, Wednesday'in bazen hareket ettiği bazense etrafındaki enerji ve atmosfer tarafından hareket ettirildiği hissiyatını yaratmaya çalıştım. Wednesday'in hareketinden ayrılıp sonra buna geri dönen 70 saniyelik bir kaydırma planı var; bu plan onun hareketindeki etkiyi azaltıp oda ile dansçılardaki durgunluğa vurgu yapar. Bu uzun kaydırma planı güzel görünür ve güzellik de dansların hayatta kalmasının gerekçelerinden biri. Fakat bu defaki cansız bir güzelliktir. Bunun uzun zaman sürmesi değişim, dinamik farklılık ve hareket görme umudunu azaltır. İzleyicinin arzulamasını ve değer vermesini sağlamak iyi bir fikir gibi görünmüştü çünkü birazdan onlara fazlasıyla sunulacaktır. Kaydırma planından çıkarken kesmelerdeki stres ve eğri bağlantıları karakterin fiziksel dönüşümünün başlangıcı. Buradaki kesmeler devamlılık kesme kurallarına çok çok az uyar, böylelikle sihirli bir his verirler ve bu da dansın bir sonraki fiziksel hikâye anlatı kısmına götürmeye başlar.

Dansçıları donmuş, cansız hallerinden uyandıran şey nedir? Senaryoya göre Wednesday'in ısınması, duygusu onlarınkini harekete geçirir. Daha akışkan biçimde hareket etmeye başladığında enerjisi tüm odaya yayılır ve dansçıların hareket enerjisini diriltir. Fakat henüz kaba kurgunun izlendiği sıralarda, hareketi okumaya alışık olmayan izleyicide istenilen etkiyi yaratmamış gibiydi, çünkü canlı

dansçılarda belirgin ve okunaklı haldeki hareket enerjisini ekran düzleştirip donuklaştırmıştı. Bu nedenle biz de, Wednesday'in hareketinin diğerlerini tam anlamıyla harekete geçirdiğini söylemek için daha göze çarpan birkaç sebep ve sonuç planlarına kesme yaparak yeniden koreografi oluşturduk.

Wednesday bedenini fırlatırken dansçıların eteklerini, sonra ellerini ve sonra da nefeslerini hareket ettiren bir hava akımı yaratır. Bunu yapmamızın sebebi, bağlantıyı fiziksel olarak görünür kılmaktı. Wednesday'in hareket eğrisi onları harekete geçirdi.(Res. 6.10).

Daha sonra dansçılar nefes alarak hareket seyirlerine başlıyorlar. Bu önemli noktaya temas etmek için ne kadar zaman gerekir? Başlangıçtaki koreografide yalnızca üç uzun, gözle görünen nefes alış ve nefes verişle odanın canlandığını görebilmiştiniz. (Hareket nefesin giriş ve çıkışını abartır ve şekillendirir.) İlk önce tüm odada her dansçı üzerinde gezinmem ve her birinin uyanışını göstermek için nefes alışlarını görmem gerekiyor diye düşündüm. (Nefesi hissetmek için yakında kalmamız gerekirdi, hepsinin nefes aldığını göstermek için geniş açıya geçmek sadece yavan bir tat verecekti.) Fakat "harekete geçirme/uyandırma" kısmını daha net ortaya koymayı başarınca, çok çok daha az nefese ihtiyacımız olduğunu anladık -aslında, şimdi yaptığımız şey başlangıçtaki üçlüye geri dönmek olmuştu. Bir planda soluk alma, sonrakinde soluk verme- dansçıların birbirlerinin nefesini tamamlayacak biçimde yeniden koreografi oluşturdum.



RESİM 6.10: *Wednesday dansçıların etrafındaki havayı harekete geçirebilmek için kaldırmış olduğu örtülerden birini fırlatıyor. [Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman]*

Sonraki anlarda dansçılar, tereddütlü biçimde duraksayıp başlayan bir sekans içinde, ürpererek canlanır. Nefeslerde yaşanan sorunun aynısı meydana gelir; tüm odanın canlı olduğunu algıladığınızda, yalnızca üç dansçının hareket etmekte olduğunu fark edersiniz ve bu da ürperip duran küçük bir başak gibi görünür. Grubun tamamı henüz koordinasyon içinde değildir, küçük başaklar odanın etrafında bir kez, iki kez, üç kez kıvılcım saçar. Fakat hareket halindeki üç dansçının durağan bir odada soyutlanmış olduğunu görmek için geniş açıdan çıkarsak, başaklarında kıvılcım olmayacaktır. Buradaki çözüm yolu amaçlanan hissiyatı yakalamak için yeniden koreografi oluşturmaktı. Bütün odanın 1 saniyeliğine durağan gözükmesi yerine, dansçılar üstündeki durağanlığı oda etrafında kesmeler yaparak uzatmayı seçtik sonunda ve böylece durağan halden çıkan her bir hareket başağını görmek mümkün oldu. Üçüncüyle birlikte herkes ayaklanıncaya dek, başakların etrafta kıvılcım saçması hareket hikâyesiydi (Res. 6.11).



RESİM 6.11: *Dansçı Terri Herlings ve Linda Ridgway yaşam kıvılcımını yakalamaya ve bunu odanın etrafına saçmaya başlıyor. [Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman]*

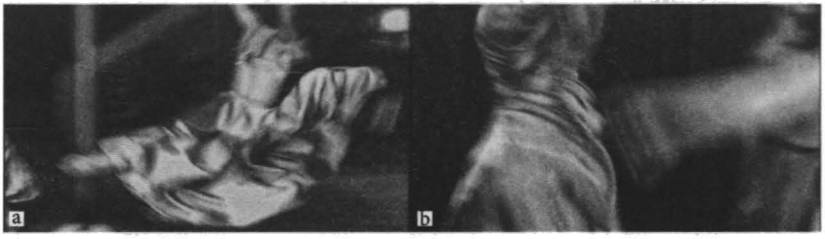
Bunun arkasından dansçıların enerjisinin darmadağın halde coştuğu bir sekans geliyor (Res. 6.12). Buradaki fiziksel hikâye anlatımı dansçıların beceriksizce canlandığı, buzu kırıp koordinasyon içinde

olmakta zorlandıklarıdır. Bunu ekranda görünür kılmak için, pek çok dans düzenlemesi kullanırız. Onlar durana kadar kullandığımız tüm hareket kavisleri değil, yalnızca en yüksek enerji noktalarına çarpan el kol hareketleridir.

Bir sonraki sekansta, yüksek enerjili kıvrılmalar, sıçramalar, dönüşler ve atlamalar gerçek zamana göre değil, ekranın yön ve enerjisine göre bir arada kesilecektir (yeniden koreografi oluşturma). Bu tekli el kol hareketleri montajı, tıpkı dansta olduğu gibi, ilkin çerçevenin sağından soluna (Res. 6.13a), sonra yeniden soldan sağa geçer (Res. 6.13b). Canlı bir dansta bu durum üç kere oluşur. Kesmede yalnızca bir kez oluşur, ama dans düzenlemeleri, yan yana gelmiş hareketlerde çok daha büyük bir yoğunluk yaratır. Her biri sonrakine zemin hazırlayan bir dizi kısa saplanmalar kompozisyonu, sahnedekiyle aynı hissi farklı bir yaklaşımla oluşturur.



RESİM 6.12: *Dansçılar hareket eder ve enerji çılgınlaşır.* [*Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman*]



RESİM 6.13: *Sıçrama ve kıvrılmalar akış yaratmak için bir arada kesilir.* [*Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman*]

Dans filmi yapımcılığının öncüsü Amy Greenfield'in dediği gibi:

Dans filminin enerjisi kameranın yanı sıra kurgu yoluyla da üretilir. Hareketler enerji algısını yükseltecek biçimde kısaltılabilir, yarıda kesilebilir

ve bir araya getirilebilir. Böylesi bir enerjinin uç bir örneği, hareketi doruk noktasında yarıda keserek elde edilen enerjidir.[4]

Sahnenin 11½. dakikasında dansın sondan bir önceki sekansı geliyor (Res. 6.14). "Tribal" diye adlandırılan bu sekans, dansın hikâyesi doruğuna ulaşırken, grubun birlik ve gücünün en üst noktasını vurgulamak için tasarlandı. Dansçılar bütünüyle canlanmıştır. Çatlak hareketlerin farklı yapılandırmalarını keşfetmişlerdir; yani sololoların, düetlerin ve üçlülerin; ve şimdi de son olarak ayakları yere vurmanın ve uzatılmış gerinmelerin güçlü bir birlikteliği içinde toplanırlar. Görsel ritim karmaşıktır, çünkü bütün grup vuruşlara başlar ve vuruşları sürdürür, fakat bireyler kontrpuanla dans etmek için birbirinden ayrılır ve sonra geri gelirler. Fiziksel ritimlerin karmaşıklığı ve bunların fiziksel hikâyedeki önemi ortada olduğuna göre, kesme yaptığımda ayakları yere vurma, gerinme ve çember olma döngülerinin her birinde ölçümün ilk vuruşunun nerede olduğunu bildiğimden emin olarak bunun yüksek sesle şarkısını söyledim. Vuruşu bazen yaydım ve bu da görsel olarak daha çok işe yaradı fakat kompozitör için bazı zorluklara neden oldu. Bunun üstüne, ölçümün ilk vuruşu ben, yönetmen/koreograf Richard James Allen ve kompozitör Michael Yezerski arasında bir tartışma konusuna dönüştü. Michael en sonunda bu doruk noktası bölümü üzerinden kesintisiz ve ısrarlı bir ritmik örüntü bulmayı başardı.



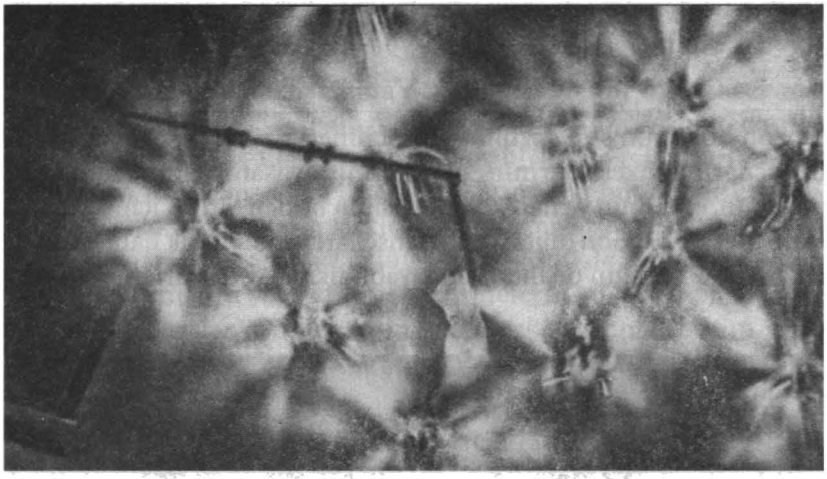
4. Greenfield, A., *Filmdance Catalogue*'da "Filmdance: Space, time and energy", s. 6.

RESİM 6.14: *Dansta ilk kez enerji birlikteliği.*[*Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman*]

Son bölümün son süzülme diye bilinen fiziksel hikâye anlatımı dansçıların, güzelliklerinin, nefeslerinin, yaşamlarının, zamanın, mekânın, enerjinin ve hareketin hepsinin birden birbiri içine geçmesidir (Res. 6.15). Son dijital efekt dansçıları yeniden ışık haline sokar, fakat artık sandığın dışında, ışıldayabildikleri yerdedirler.



RESİM 6.15: *Dansçılar zincirleme birbirine geçer, yani öyküsel biçimde işleyen bir kurgu yöntemi.* [*Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman*]



RESİM 6.16: *Dans ışığa dönüşürken.* [*Fotoğraf: The Physical TV Company; Simon Chapman/Mark Woszczalski*]

ÖZET

Thursday's Fictions'daki dansın fiziksel hareketiyle çalışmak bana doğrudan fiziksel ritimlerin şekillendirilmesinde çalışma olanağı verdi. Bu çalışmada, ritmik açıdan eksiksiz hareket cümleleri koreograf tarafından kurulmuştu, fakat bir kamera tarafından hareket çerçevelenip yakalandığında her hareketin zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi her zaman biraz değiştirilir. Bu nedenle kurgucunun işi tam doğru koreografiyi değil, başlangıçtaki koreografinin hissini yeniden yaratmaktır. Fiziksel ritimlerin baskın olduğu pek çok sahne için bunun aynısı genelde doğrudur. Örneğin kovalamaca ve dövüşlerin ritimleri kovalamaca ve dövüş *hissi vermek* için kurguda yaratılmalıdır. Bunun içine, planlarda görünen ve işitilen harekete ilişkin zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisini şekillendirmek girer. Fiziksel ritmin şekillendirilmesini sonuçlandırmak için kullandığım süreçleri isimlendirmiştim: yeniden koreografi oluşturma, fiziksel hikâye anlatımı, dans düzenlemeleri ve ritmin şarkı gibi söylenmesi. Bunların her biri, fiziksel ritmin koreografik biçimde şekillendirilmesine hizmet eden sezgisel ritmik düşüncemi etkinleştirme yöntemlerinden birinin ismi. Kurgucunun herhangi bir ritmi şekillendirirken elinde bulundurduğu, filmin görülen ve işitilen hareketi olması nedeniyle, bu süreçlerin aynısı belli bir ölçüde, duygusal ritimler ile olay ritimlerinin kesilmesinde de oluşur.

MÜZİK, SES VE FİZİKSEL RİTİM

Müzikallerdeki danslar, koreografisinin uygulandığı müzik kullanılarak kesilir, fakat Thursday's Fictions'daki 12 dakikalık final dans sahnesinin koreografisi sessiz ortamda, uygun zamanda kalmak için kendi aralarında güçlü bir ritmik bağ oluşturan dansçılarla gerçekleştirildi. Bu şekilde. Phisical TV Company yapımlarının ana ilkelerinden biri ritmin kurgu odasında yaratılması. Birlikte çalıştığım kompozitörler geçici müzikten hoşlanmazlar çünkü bu müzik yönetmeni ele geçirirse kompozitörlerin kendisini rafa kaldırır, bütün uygulamanın amacını bertaraf eder. Eğer bazı dışsal ritimlere göre kesme yapıyorsanız, harekete özgü ritimlere ne olur? Kurgucunun gördüğü, hayal ettiği ya da kesmelerdeki koreografiyle hayata geçirmeyi düşlediği ritimlere ne olur? Hayata geçmek şöyle dursun, var olmak için hiçbir fırsatları olmaz.

Bazı fiziksel sahneler geçici müzik kullanımından oldukça sık yararlanacaktır, özellikle de koreografisi yapılmış bir şekli yoksa ve kurgucu ritmin yapısını türetmek zorundaysa. Bu durumda kurgucular kesmeye nereden başlayacakları veya hangi yönde gideceklerini bulmalarında kendilerine yardımcı olacak bazımüzikler kullanabilir, fakat müziğin görüntülere hâkim olmasına karşı dikkatli davranmalılar ve görsel akışın müzik olmadan bütünlüğe sahip olduğunu gözden kaçırmamalılar.

Fiziksel sahneler için geçici müzikten çok daha önemli olan geçici ses efektleridir. Bir eylem, dövüş veya kovalamaca sekansındaki vurgu ve enerjinin iniş ve çıkışlarının çoğu sesle ilgilidir. Bu nedenle, kurgucunun, görüntü ve ses hareketinin cümlelenmesinde elde etmeyi amaçladığı noktalama işaretlerini sahne boyunca belirtmek için zulasında bir miktar işe yarar yumruk, hız sesi, düşme sesi ve çarpışma sesi bulundurması akıllıca olur.

7. Bölüm
Duygusal Ritim

Bu bölümün konusu duygusal kavislerin şekillendirilmesi. Öncelik görünür hareket değerlerinin *kendisinde* değil, hareketin ifade ettiği duygularda devreye giren koreografik bir yaklaşımının çeşitli kullanımlarına göz atacağız.

Duygusal gerilim ve gevşeme duygusal enerjinin zamanlaması, adımlaması ve cümleleme eğrisi tarafından şekillendirilir. Pratik açıdan bunun anlamı oyunculuğun kesmeye rehberlik etmesidir. Kurguculara göre, "oyunculuğun kesmeye rehberlik etmesi" çok kullanılan ve çok tutulan bir aksiyomdur ve de duygusal ritimlerin ustaca işlenmesiyle ilgili ilkeler üzerine düşünmek için faydalı bir çıkış noktası sunar. Oyunculuk tarafından rehberlik edilmenin anlamı oyuncular tarafından ve de belgesellerde kendi hikâyesini anlatıp oyuncu olmayan kişilerce yapılan kasıtlı hareketler üstünde dikkatin odaklanmasıdır.

In the Blink of an Eye'da Walter Murch oyunculuklarda gözlemlenebilen bir kasıtlı hareket kullanımını tartışıyor: göz kırpma. Karakterin duygusal dinamiğindeki iniş ve çıkışı saptamak için, kurgucuya, oyuncunun ne zaman göz kırptığına bakabileceğini söylüyor:

> (...) bizim göz kırpma oran ve ritimlerimiz doğrudan içsel duygu ve düşüncelerimizin ritim ve dizilimine işaret eder (...) bu oran ve ritimler içsel benlerimizin iç yüzünün kavranmasıdır ve bu nedenle de her birimiz için imzalarımız kadar karakteristiktirler.[1]

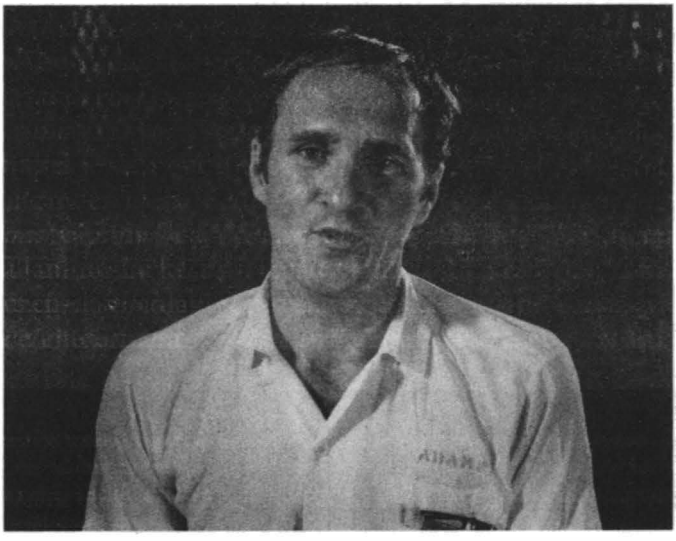
Göz kırpma düşünce ve duygunun bir dizi görünür hareketlerinden yalnızca biri. Oyuncuların yüzleri ile bedenleri bir duygu dansı oluşturur, yani dürtüler, tepkiler ve fiziksel varlıklarının her tarafında dalgalanan tepkili dürtüler. Duraklamaları, tereddütleri,

---

1. Murch, W., *In the Blink of an Eye*, 1992, s. 62.

pozisyon değişimlerini, kısaca bakışları, yutkunmaları, kıpırtıları, gülümsemeleri, hıçkırıkları, iç çekişleri, sıçrayışları, sallanmaları, onaylamaları, yadsımaları ve buna benzer şeylerinin hepsi duygu kasılması ve gevşemesi, ekranın her yerinde iz bırakan enerji sahibi devinimlerdir. Benzer şekilde, tonlamadaki iniş ve çıkışlar, duraksama ve stres noktaları ses aracılığıyla iletilen duygu ve kasıt hareketidir.

Duygusal ritim kesiminde, kurgucuya içinde hareket ritmi bulunduran bir oyunculuk verilir ve kurgucu da bu ritme dair seçimler yaparak çalışmak zorundadır. Yaptığı seçimler hiç kesme yapmayıp buna tamamen riayet etmekten, bunu bütünüyle bozacak şekilde kesip yeni bir ritim yaratmaya dek geniş bir yelpazeye yayılır. Bu iki kutup arasında ritmik yaratıcılık ve karar verme süreçleri için pek çok oda bulunur. Bu kararların alınmasında geçerli olan peşpeşedir. Bu hususlardan biri oyunculuğun gücüdür, güçlü bir oyunculuğun kullanılma ve riayet edilme olasılığı çok daha yüksektir. Aynı zamanda ilettiği duygulara öncelik vererek duygusal ritmi de şekillendirecektir ve bu da zaten duygusal ritmin kesiminde diğer bir önemli husustur: Hangi duygu, ne kadar süreliğine ve hangi güç ya da yoğunluk seviyesinde iletilmektedir? Bu soruya kurgu sürecinde yanıt verilecektir ve sahip olduğu yanıtlar orijinal senaryoya riayet edebilir veya oyunculuk ve planlardaki güçlü ve zayıf yanlar tarafından yönlendirilebilir.

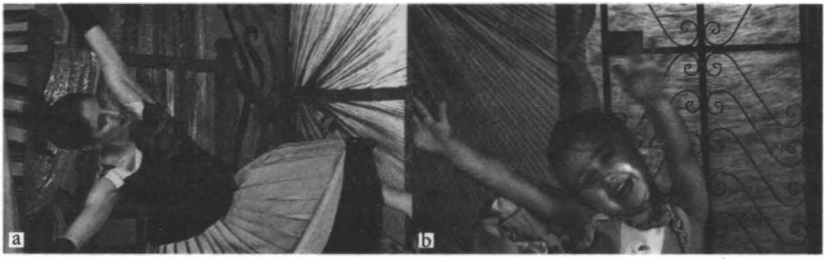


RESİM 7.1: *Belgeselde genelde oyuncu olmayan kimseler kullanılır, fakat aynı kural burada da uygulanır: kişiler duyguları kasıtlı hareketler yoluyla iletiyor. Errol Morris'in*

yönettiği Thin Blue Line [İnce Mavi Çizgi] *belgeselinde, Houston'da bir polis memurunu öldürmekten idama mahkûm olmuş Randall Adams karakteri, izleyiciye masumiyet ve içtenliğini kelimelerinin yanı sıra hareket ve tonlaması, dik duruşu ve kameraya doğrudan bakışı üzerinden de iletir. Bu belgeselin neticesinde, beraat etti.* [*Fotoğraf: American Playhouse/Channel 4; The Kobal Collection*]

Kurguda, duyguların nerede ve ne zaman kesilmesine dair kararlar, duygusal enerjinin bir plandan ötekine nasıl fırlatılacağı üzerine kararlardır. Duygusal ritmi şekillendirirken kurgucunun yaptığının bir metafor olarak Enerjiyi Fırlatmak dediğim doğaçlama dans egzersizi kullanırım.

Enerjiyi Fırlatmak adlı dans oyununda, ilk dansçı ellerinde bir enerji topu varmış gibi yapar. Top görünmezdir, fakat dansçı ellerini onun etrafında şekillendirip gezdirerek topun ana hatlarını açık biçimde ortaya koyar. Topun vücudunun her tarafında dolaşmasına izin vererek onunla bir süre oynar ve bu sırada biz de dansçının bunun ne türden bir enerji olduğunu hayal ettiğini görmeye başlarız. Eğer bu çatırdayan, patırdayan bir enerjiyse, dansçının uzuvları kamçı gibi çarpar ve iğne gibi batar; eğer sakin ve dalgalı bir enerjiyse, uzuvları havada uçuşarak süzülür. Dansçı enerjiyle bir süre oynadıktan sonra, bunu bir sonraki dansçıya geçirir. Enerjiyi bir sonraki dansçıya fırlatır ve bu dansçı da onu *sanki fırlatılmış gibi* kendi bedeninin içine kapar. Eğer ilk dansçı enerji topunu ikinci dansçının kafasına hızla çarparsa, ikici dansçı çarpma sanki gerçekleşmiş gibi içgüdüsel olarak sersemleyecektir. Eğer ilk dansçı enerji damlalarını ikinci dansçının avuç içine yavaşça damlatırsa, ikinci dansçı damlalar akıp gitmeden önce bunların etrafına koruyucu bir tavırla büzülecektir. Başka bir deyişle, birinci dansçının fırlattığı ve fırlatışının kuvveti, hızı ve yönüyle birleşen enerji türü, bir sonraki dansçının aldığı enerji türüyle eştir.



RESİM 7.2: *Çocukların en erken öğrendiği şeylerden biri duygusal enerjiye yanıt vermek. Çocukken, kelimeleri anlayamasak bile, kelimelerin söylendiği enerjiyi yine de anlarız.*

Örneğin, öfkeden çekinir hazza kucak açarız, çünkü enerji duyguyu sözel olmayan bir düzeyde nakleder. Down Time Jaz'dan (Karen Pearlman, 2002) alınmış bu sekansta, çocukların hareketteki enerji niteliklerine yanıt vermekteki doğuştan yeteneğini kullandım ve de ekiple Enerji Fırlatma oyunu oynayarak çocuk oyuncuların çok inandırıcı bir biçimde dans etmesini sağladım. [Fotoğraf: The Physical TV Company; Dominika Ferenz]

Kurgucunun kesmelerle yaptığı şey enerjiyi fırlatmaktır. Kurgucu birinci planın süre ve çerçevesini belli bir enerji türünü fırlatmak için seçer. Ondan sonra bu plan başka bir planın yanına yerleştirilir. İkinci plan, birinci planın fırlattığı enerjiyi alır. Kurgucu bir neden sonuç etkisi yaratır; bu etki birinci plandaki enerji ve eylemin, bir sonraki planda tepkili devinimin görünmesine neden olmasını sağlar.

Fırlatılan enerji bir sonraki planın enerjisiyle neden sonuç ilişkisi yarattığı için, kurgucu duygusal enerjinin cümle eğrisini şekillendirmeye başlamıştır. Örneğin, eğer karakter bir planda minnetle gülümsüyor (enerji veya niyet olan minnettarlık, gülümseme hareketini ileriye iter) ve başka bir karakter sonraki planda acemice omuz silkiyorsa, minnettarlık acemiliğe neden olmuş izlenimi verir. Bu karşılıklı değişimin zamanlaması, adımlaması ve cümleleme eğrisi oyuncuların ritmiyle kurulmuştur.

Enerjiyi Fırlatma oyununda, kendi Çabasını veya niyetini değiştiren ve dışa vuran dansçılar kanalıyla enerji seyrini izleriz. Bir karakterin devinim halindeki duygusunu izlerken de gördüğümüz yine budur. Çok daha dakikasal bir düzeyde, karakterin bedeni içindeki duygusal enerji oyununu, ne kadar yavaş gülümsediğini, omuzlarını ne kadar acemice silktiğini izliyoruzdur. Bunlar hareket içindeki duygunun dışavurumlarıdır. Duygusal enerjinin oyunculuk performansı kanalıyla kendine yol açtığını görmek, danstaki enerjiyi görmekten daha büyük incelik ister, fakat oyuncuların performanslarını yaratırken yaptığı bazı özel şeyler vardır ve eğer kurgucu nasıl kollayacağını biliyorsa duygusal ritmin enerji ve kavislerini şekillendirirken bunlardan yardım alabilir.

UYGULAMALI EGZERSİZ

Enerjiyi Fırlatma Oyununu Dans Etmeyenlerle Oynamak

Enerjiyi Fırlatma oyununu sinema öğrencileriyle oynamak onlara bu konseptin film yapım süreçlerinde nasıl işlediğine dair çabucak deneyim kazandırır. Beş veya daha fazla kişiden oluşan bir grup oluşturun; ortadaki masanın etrafında toplanmış on veya on iki kişilik küçük bir sınıf ideal olur. Eğer ortada herkesin etrafında oturabileceği bir masa yoksa herkesin çember yaparak ayakta durmasını sağlamaya çalışın. Ellerinizde bir enerji topu varmış gibi yaparak oyunu başlatın. Ellerinizi topun etrafında şekillendirin, bunu bir elinizden öbürüne alın ve sonra da bunu sanki bir tenis topu sallarmış gibi sınıftaki başka birisine sallayın. Fırlattığını kişi yakalayacaktır. Ve yalnızca yakalamakla kalmayacak, havada yakalamak için fırlatıldığı eğri boyunca ellerini kaldıracaktır. Çılgınca fırlatılıp kafalarının üstünde uçan bir atışı yakalamak için her iki elini de başının üstüne kaldırıp geriye doğru beş adım tökezleyen öğrenciler gördüm. Hatta enerjinin kendilerine çarpacağını düşündükleri için başlarını eğip kendini koruyanve sonra da arkasını dönüp, eğer gerçek bir top olsaydı enerjinin düşmüş olabileceği noktaya koşan, hayali cismi, yani fırlatılmış enerjiyi geri alan öğrenciler bile...

Bütün öğrenciler enerjiyi fırlatma ve yakalama imkânı elde ettikten sonra, öğrencilerin dikkat etmesi gereken iki nokta var.

1. Hepsi de enerjiyi fırlatıldığı biçimde yakalar. Yakalama biçimi bilhassa tepkili olan bir veya iki kişiyi, fırlatıldığını hayal ettikleri enerjiyi almak için yaptıkları hareketi tasvir ederek örnek gösterin. Daha sonra, bir kurgucunun da yaptığı şeyin bu olduğunu açıklayarak bu benzetmeyi açık biçimde resmedin. Kurgucu enerjiyi bir plandan bir sonrakine fırlatır. Plandan plana bir duygusal kavis oluşturmak için planları, bunların yerleşimini, süresini ve çerçeveleri seçer, böylelikle bir planda fırlatılan duygusal enerjinin sonraki planda karşılık bulan enerji olduğu görünür.
2. Dikkat edilmesi gereken ikinci nokta enerjinin görünmez olduğu. Elbette herkes enerjinin görünmez olduğunu bildiği için bunu söylemek her zaman güldürür. Fakat ilginç olan şey şu ki, görünmez olmasına rağmen, hepsi onu izler. Kimsenin bakışları enerjiyi atmış olan kişi üstünde kalmaz, bütün bakışlar bir sonraki kişiye kadar her zaman görünmez topu takip eder. Ve işte kurgucunun duygusal ritim yaratmak için yaptığı şey de tam olarak budur. Duygusal enerjiyle sizin bakışlarınızı yakalar ve görünmez enerji hareketi oyuncular arasında gezinirken sizin izlemenizi devam ettirmek için tam olarak doğru bir zamanlamayla bunu sonraki plana fırlatır.

HAZIRLAMA, EYLEM, DİNLENME

Oyuncuların hareketi hakkında faydalı fikirlerden biri, çığır açıcı Sovyet yönetmen, kurgucu ve hoca Sergei Eisenstein üstünde doğ-

rudan etkisi olmuş Rus tiyatro yönetmeni Vsevolod Meyerhold'a ait. Kurgu ve film biçiminin gelişimi...

Meyerhold "oyuncularına, onların içsel durumlarını sonradan mümkün olduğu kadar idareli biçimde hesaplamak için doğru davranışı, doğru jestleri vb"[2] biyomekanik adlı bir sistem geliştirdi. Savunduğu fikirlerden biri her harekette üç cümlenin bulunduğu: hazırlanma, eylem ve dinlenme.[3]

Şimdilik bu teorinin Mayerhold'un mevcut çalışmalarında kendini nasıl ortaya koyduğunu bir yana bırakırsak, duygusal ritim kurgucusu için ilginç olan şey bunun oyuncu hareketi üzerinden bir eğriyi görme yolu sağlaması. Kavramsal bir yağlı kalemle, kesmenin olası bir yeri gibi sınırları çizilebilen her tamamlanmış eylemde bir cümleleme belirtilmesi gibi. Eğer kurgucu oyuncunun çay fincanını alışını (veya bomba atışını) izleyebiliyor ve bu üç hareket cümlesini görebiliyorsa, o halde kendine şunları sorabilir: Duygusal enerjiyi sıradaki karakter veya olaya fırlatmak için bu hareketten ne elde etmem lazım? Yalnızca hazırlanmaya mı ihtiyacım var? İzleyici için ilk karakterin çayı aldığını ve diğer karakterde tasvip etmeyen bir bakışa neden olan şeyin onun çayı almaya çalışma biçimi olduğunu bilmek yeterli midir? Veya ilk karakterin çaydan aşikâr biçimde keyif alışını ve bunun tasvip etmeyen bakışa neden olduğunu bütün süreçleriyle görmeli miyim? Biyomekanikler isminin de işaret ettiği gibi, bu bir oyuncunun hareketini parçalamak için oldukça mekanik bir yöntem. Fakat "makine gibi" olması anlamından ziyade "işleyiş şekline göre" bir mekaniklik söz konusuysa, kurgucular için kullanışlı olabilir. İster bir oyuncu ister oyuncu olmayan bir kimse üzerinden olsun, belli bir anın hazırlanma, eylem ve toparlanma eğrisini izleyerek, kurgucular sahnede ihtiyaç duyulan duygu gücü ve niteliğini iletmek için duygusal enerjinin eğrisine kesme yapılacak en uygun noktayı bulabilirler.

Biyomekanikler Mayerhold tarafından belli ölçüde, çağdaşı Konstantin Stanislavski'nin oyuncu eğitimi tekniğine karşı olarak geliştirilmişti.

OYUNCUNUN EYLEMLERİ

Stanislavski'nin oyuncu eğitimine kazandırdığı önemli anlayışlardan birisi "eylemler" fikridir. Bir eylem bir oyuncunun eylem

2. Schmidt, P., *Meyerhold at Work* kitabından "Introduction", s. 12.
3. Pitches, J., *Vsevolod Meyerhold*, s. 55.

olarak açıklanan psikolojik niyeti. Oyuncunun niyetlerini eylemlere dönüştürmesinin nedeni, oyuncuya olması gerekenden çok yapması gerekeni vermek. Yapmak aktif, olmak pasiftir. Hepsinden önemlisi, kurgucuya göre bir eylem olarak aksiyon, duygu veya düşüncelerin hareketini işaret ediyor.

Bu anlamda aksiyonlar metni veya alt metni duygusal harekete dönüştürür. Eğer bir oyuncunun "Biraz pasta alabilir miyim?" cümlesinin alt metni farklı bir anlama sahip olabilir. Belki pasta istediğini belki de, mesela ilgi beklentisini dile getiriyordur.

Oyuncular aksiyonlarını mümkün olduğunca aktif ve alt metinleri kavrayarak doğru bir şekilde yapmaya çalışacaktır. "İstemek" olası aksiyonlardan biridir, fakat oyuncunun düşündüğü şeyin onun sahnedeki gerçek amacı olmasına bağlı olarak "istemek" "rica etmeye", "yönlendirmeye", "kandırmaya", "birisine aşk ilanında bulunmaya" ... dönüşebilir. Bunlardan bazıları yalnızca bir parça pastaya ilişkin olarak tuhaf görünebilirken, eğer oyuncunun gerçekten de istediği şey pasta değilse, bu durumda çok sayıda başka şeyler istiyor olabileceğini hatırlamak önemli: örneğin sevgi, zaman, soluklanma, bağlılık veya bağışlanma. Amacı, gerçekten de istediği şeydir; aksiyonu elde etmek için yaptığım. Aksiyon, hareketi ileriye iten enerjidir.

Kurgucu oyuncunun (kelimelerden ziyade insan sesleri de dahil) hareketine bakabilir ve bir oyuncunun alt metinde ne yapmakta olduğunu görebilir. Eğer kurgucu kelimelerin arkasındaki aksiyonu –mesela rica etmeyi– tespit ediyorsa, öyleyse fırlatma için aksiyonun eriştiği en uygun enerjik noktanın gerçekleştiği ânı fark edebilir. Kurgucu aksiyonu bir hareket cümlesi gibi algılayabilir, kadanslarının, nefeslerinin, stres noktalarının... vs nerede olduğunu işaretleyebilir ve tam da aksiyonda bulunmasını istediği etki için sonraki oyuncuya fırlatacağı enerjiyi en doğru noktadan kesebilir.

Eğer bir oyuncunun aksiyonuna onun *gerçekten de* yaptığı şey olarak bakarsak, mükemmel bir devamlılık halinde olmayan kesmelerin neden hâlâ işe yaradığını açıklayabiliriz. Duygusal enerji şekillenirken, ufak devamlılık hatalarını veya uyumsuzlukları fark etmeyiz çünkü karakterin pastaya ulaşmasını değil, ilgiye ulaşmasını izlemekteyizdir. Dikkatimiz hareket örüntülerinin kendisinde değil, duygusal anlamında toplanır. Eğer kesme duyguyu iyi fırlatırsa, o zaman gözlerimiz pastayı değil duyguyu takip eder. Duygusal hareket, Murch'ın bize anlattığı gibi, göz kırpmaların oran ve niteliğinde ve de ayrıca nefeste, kafanın eğilmesinde, dudak bükmelerde, kaşın kalkmasında vs görünür durumdadır ve de yakın veya orta çekimler

başta olmak üzere tüm hareketler duyguyu fırlatmak için etkili yollardır. O halde eğer bir oyuncu pastaya tek bir elle ulaşıyor ve bunu öteki eliyle kavrıyorsa, oyuncu karakterin bedenine doğru bir şekilde oturduğu takdirde bu devamlılık hatası göze çarpmayacaktır. Eğer oyuncu aksiyonunu gerçekleştirirken ve duygusunu diğer oyuncuya geçirirken mesela bakışlarını umutla kaldıran bir harekete sahipse, bu durumda, oyuncunun bakışları yükselirken kurgucu duygu devinimini görür ve onun kız arkadaşına kesme yapar. Kız bunun karşısında güven mi telkin eder yoksa umut dolu bu ricaya yüz mü çevirir? Kurgucu duygusal enerjinin hareketini fırlatmış ve "Şimdi bu duygusal enerji nasıl yakalanacak?" ve "Bu duygusal meselenin etkisi ne olacak?" sorularını açmıştır.

Duyguyu doğru biçimde fırlatmak yalnızca fırlatılan duygunun kadansına değil, aynı zamanda bunu nasıl karşılanacağına da karar verme meselesi. Eğer dansçıların doğaçlamasına geri dönecek olursak, dansçılar enerjiyi fırlatıldığı şekliyle karşılar, yani tepki verdikleri yalnızca enerji değil, aynı zamanda bu enerjinin yönlendirildiği yerdir. Eğer enerji kafalarına hızla çarparsa, bunu parmaklarıyla silkeleyip atmazlar. Film oyuncuları doğaçlama yapmaz; öncesinde sette bulunmuş olsalar bile, şu anda artık film şeritlerindedirler ve artık doğaçlama yapamazlar. Öyleyse, kurgucu tam olarak nerede kesme yapacağını seçmeden önce hem mevcut tepki aralığına hem de mevcut aksiyon fırlatma aralığına bakabilir. Kurgucunun işi duygunun hareketini şekillendirirken, aynı zamanda hareketi yakalayan oyuncu sanki fırlatılan şeye karşılık veriyormuş algısını yaratan bir hareketi şekillendirmektir. Bizim "göztakibimiz"i[4] duygusal harekete çeken oyuncunun performansıdır; fırlatma eğrisini belirleyen de kurgucunun kesmesi.

VURUŞLAR

Stanislavski "metodunun" kurguculara duygusal ritmi şekillendirmede oldukça faydalı olabilecek başka bir kelimeye daha sahip: "vuruşlar". Bu fikrin birkaç olası yorumu var, fakat bizler vuruşun bir oyuncunun eylemini değiştirdiği veya modifiye ettiği nokta olduğunu söyleyeceğiz.

Örneğin, eğer Joe ismindeki bir karakter aslında ilgi talep ederken bir parça pasta istiyorsa, kız arkadaşı "Kendin al" diyebilir. Fakat eğer kız arkadaşı ilgiyi esirgiyor ve aksiyonu "görmezden gelmek" ise,

4. Murch, W., *In the Blink of an Eye,* 1992, s. 62.

öyleyse, "istemek" biçimindeki ilk aksiyonuyla amacında (ilgi edinmek) başarısızlığa uğrayan Joe aksiyonunu, sahnenin ve yönetmenin talepleri doğrultusunda "talep etmek", "telkinde bulunmak" veya "ısrar etmek" gibi çok sayıda başka aksiyonlara kaydıracaktır. Aksiyon değişimi veya Joe'nun amacına ulaşmak için yaptığı şeyin istemekten talep etmeye doğru değişmesi bir vuruş diye adlandırılır. Amaçlara erişilinceye (Joe ilgi görür) veya engellenince ye (kız arkadaşı onunla ilişkisini noktalar) kadar bir sahnede çok sayıda vuruş olabilir. Bir belgeseldeki gerçek dünyada veya iyi işlenmiş bir imgeselde, diğer kişinin de, yani bu durumda kız arkadaşın da, amaçlarının olacağını unutmayın. Bu amaçlar hedefler için aksiyonlarını değiştirdikçe vuruşları olacaktır. Duygusal enerji iki karakter arasında ileri geri fırlatılır. Eğer Joe isteme yoluyla ilgi arzusunu nazikçe fırlatır ve kız arkadaşı bunu görmezden gelerek geriye bir tıkanıklık fırlatırsa, o halde Joe'nun talep etmeye doğru aksiyon değişimi, kız arkadaşının fırlattığı duygusal enerjiden kaynaklanmaktadır. Bu bir neden sonuç zinciridir. İstemek, görmezden gelmeye neden olur, görmezden gelmek talep etmeye ve bu böyle sürüp gider. Duygu, tıpkı maçtaki tenis topu gibi ileri geri hareket eder. Fakat oyunun ritmini şekillendiren kurgucudur. Bunu, içerdikleri enerjiye göre planları seçerek, dinamik ve inandırıcı bir duygusal kavis oluşturmak için planları sıralayarak ve enerjinin en iyi biçimde fırlatılıp yakalandığı karelere göre kırparak şekillendirir.

Kurgucu için önemli olan, vuruşun ona, bir duygusal enerji eğrisinin sonlanması ve başka bir tanesinin yükselmesini görme şansı vermesidir. Oyuncunun hareketindeki enerji, oyuncunun niyetine göre değişecektir ve kendini bu değişimlere senkronize eden kurgucular vuruşları küçük hareket cümleleri halinde görebilirler. Kimilerine göre, oyuncunun istemekten talep etmeye doğru değiştiği hareketin yerini tam olarak saptamak için değişimi sözel olarak ifade etmek faydalı olabilir. Kimilerine göre ise tam da hareket değişimlerini daha soyut biçimde saptamak, enerjideki kaymayı görmek, zamanlama, adımlama ve eğrideki değişimleri saptamak ve bunların vuruşlar olduğunu bilmek için anlamlıdır. Her iki yöndeki vuruşları görmek kurgucuya, oyuncunun hareketine özgü ritimleri görme şansı verir. Örneğin, eğer Joe'nun aksiyonu istemekse, bakışları hemen doğrudan hareket edecek ve bu esnada yalın ve doğrudan bir enerjik devinimle kız arkadaşına isteğini fırlatarak büyük ihtimalle bunun sonunda göz kırpacaktır. Eğer kız arkadaşı karşılığında onu görmezden gelerek düşmanca bir tavır fırlatırsa, Joe'da bir vuruş ve ardından bu yeni

duygusal gelişmeye yönelik aksiyonunda tepkisel kayma olacaktır. Bu vuruş Joe yüzünü yana çevirdiğinde, birkaç kez göz kırptığında, belki dudaklarında ısırdığında veya içini çektiğinde görünebilir de görünmeyebilir de. Her halükarda vuruş, Joe yeni aksiyonuna, yani bu durumda talep etmeye yöneldiğinde meydana gelecek ve bakış, nefes, baş ve yüz hareketi yeniden değişecektir. Kurgucu tüm bu devinimleri potansiyel kesme noktaları olarak kullanır çünkü bunlar, oyunculardaki karşılık değişimin *anlamına* özgü ve bunu oluşturan ritimleri şekillendireceği harekettir.

Kısaca, kurgucular duygusal enerjiyi bir plandan ötekine ve hangi kareleri kullanacağını seçerek fırlatır. Fırlatma yakalandığında ve buna verilen tepki geri fırlatıldığında kurgucu bir neden sonuç zinciri şekillendirmiş olur. Neden sonuç zincirini etkili biçimde şekillendirmek için, kurgucu suratlar, jestler ve ses genelinde duygu hareketini kollar. Meyerhold'un hazırlık, eylem ve dinlenme eğrisi ile Stanislavski'nin aksiyon ve vuruşları, kurguculara duygusal enerji devinimini ve duygusal hareketten ritimler oluşturmanın yollarını görebilme yetisi verir.

ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI: *THE HOURS* [SAATLER]

Aşağıda *The Hours* (Stephen Daldry, 2004) filminden bir sahnenin, duygusal ritmin her biri kendi amacına erişmeye çalışan iki karakter arasında fırlatılan enerji üzerinden şekillendirildiği dramatik bir sahnenin kesimleri üstüne örnek olay çalışması yer almakta.

Elbette duygusal ritmi şekillendirmeyle ilgili ilkeleri gösteren binlerce sahne vardır. Benim ilk olarak *The Hours*'tan bu sahneyi seçmemin nedeni, filmin Julianne Moore tarafından oynan ana karakterlerinden biri Laura'ya ziyarette bulunan komşu Kitty rolündeki Toni Collette'nin parlak performansı.

Toni Collette yüzünün, başının ve bedeninin enerjik hareketi yoluyla canlandırdığı karakterin ruhu üzerinden devinen katmanlı duygu senfonisini açığa vurmakta şaşırtıcı bir kapasiteye sahip. Fakat bu sahnedeki performansı, canlandırdığı dışa dönük küstah Kitty ile karşılaştırıldığında, çekingen ve belirsiz kalan Julianne Moore'ın karakterinin zarif performansı karşısında bir denge oluşturmak zorundadır. Kurgucu Peter Boyle Toni Collette'in performansını tam da doğru miktarda dışavurumcu faaliyet içerisinde şekillendirerek ve de kendi enerjisinin yoğunluğu ile kontrollü Julianne Moore'un tam ölçülü nidaları üzerinden soluk aldırarak iki performansın dengede tutulmasında son derece etkili bir iş çıkarmış.

Şaşırtıcı bir doruk noktasına sahip bu sahne neredeyse bütünüyle alt metin üstünden ilerliyor ve bu alt metnin zenginliği kurgucu tarafından şekillendirilen duygusal kavisler içerisinde yaşanıyor. Boyle'e yol gösteren oyunculuklar fakat aynı zamanda aralarında denge oluşturmak için ve de her bir karakterin sözlerinin bir diğerini nasıl etkileyeceği sorusunu sürekli yenilemek için şekillendirmiş de. Örneğin, acaba Kitty, Laura'nın yaptığı şeyi itiraf ederse ne olur? Ya Laura Kitty'nin yaptığı şeyi irdelerse? Bu sorular, 2. Bölümde de tartışıldığı üzere, bilinçli biçimde sorulmuyor. Bunlar derhal yaratılır ve anlaşılır; ayna nöronlarımız ve kinestetik empatimiz aracılığıyla doğrudan deneyimlediğimiz ve duyguyu ifade eden hareket tarafından. Duygusal hareketin şekli, oranı ve yoğunluğu, bunun neden olduğu duygusal soruların gerilim ve gevşemesi kurgucunun ellerindedir.

Kitty ve Laura arasındaki bu sahne karmaşıktır ve oyunculuğun sergilenmesi için elde bulunan 5 dakikalık süre boyunca, ikisinin artmakta olan bir dizi amacı, aksiyonu ve vuruşunu kapsar. Bu durum Laura kek pişirme konusundaki beceriksizliğine lanet okurken, zayıf anında, Kitty'nin yanına gelmesiyle başlar; keki topaklı ve orantısız olmuştur. Kitty'nin başlangıçtaki amacı özgüvenini artırmak, kendisini komşusuyla kıyaslamak ve mümkünse üste çıkmak gibi görünür. Laura yalnızca usturuplu bir ev kadını gibi görünmek veya, daha temel bir düzeyde, hayatta kalmak, bu yarışma içerisinde düze çıkmak istemektedir.

Kitty Laura'nın bir kek pişirdiğini fark eder ve keki incelemek için kekin üstüne doğru yürür. Laura sanki içine girip saklanmak istiyormuşçasına çekmeceden kahve kaşığını alırken kesme yapılır (Res. 7.3a). Kitty'nin teftişini hararetli biçimde hissettiğini anlamamıza ancak yetecek sınırda bir gerilim görürüz onda ve sonrasında tam da Kitty'nin hoş mizacının küçümsemeyle bezenmiş olduğunu anlayabileceğimiz Kitty'nin çınlayan, alaycı kahkahasına kesme yapılır (Res. 7.3b). Bu karşılıklı değişimde Laura'ya dair çok fazla endişe yansıtmak, onun bakışlarını korkunç biçimde nörotikleştirirdi. Kitty'ye dair çok fazla alaycılık yansıtmak, onun bakışlarını acımasızlaştırırdı. Boyle'ın bu karakterlerin her birinde harcanan zaman ve jestlerine yapılan kesmelerin zamanlaması noktasında yakaladığı denge, ilişkinin karmaşıklığını yansıtıyor: aynı anda hem sıcakkanlılık, yardımseverlik, cesaretlendirme ile ironi, hem de sinir bozukluğu, alaycılık ve sinsilik.



RESİM 7.3: The Hours'daki (*Stephen Daldry, 2004*) *sahnenin duygusal ritimleri kurgucu Peter Boyle tarafından çok güzel bir biçimde ayarlanmış. Bu karşılıklı değişimde Laura'nın (Julianne Moore) gergin omuzlarından ve sırtından anlaşılan rahatsızlığı ile Kitty'nin (Toni Collette) sıcakkanlı alaycılığını, değişime can yakmayacak ölçüde biraz keskinlik kazandırmak için dengeleniyor.*

Kitty, Laura'nın masasına bir fincan kahveyle oturduğunda, iki kadının sohbetini kesmelerle bir dizi açı-karşı açılı plan da izleriz. (Karşı açılı planların anlamı Laura'yı Kitty'nin ve sonra da Kitty'yi Laura'nın bakış açısından görmeyi amaçlıyor.) İki kişilik sahnelerde bu oldukça sık kullanılan bir yapılandırmadır ve de duygusal ritim bir karakterden bir diğerine ne zaman kesme yapılacağının seçilmesiyle şekillendirilir. Bu örnekte, Kitty'nin tutkulu özgüveni, Laura'nın sakin ve kendini geri planda tutan yorumları ve de soruları karşısında enerjik biçimde araya giriveriyor. Laura, Kitty'nin tam olarak anlamadığı bir şey söyleyinceye (Res. 7.4a) ve Kitty ilkin savunucu (Res. 7.4b) ve sonra da dikkatini Laura'ya yoğunlaştırmayı bırakıp rahatsız ve sıkılmış biçimde evin etrafına bakarak tepki verinceye dek bu durum devam ediyor. Kitty'nin gözleri Laura'nın tezgâha bırakmış olduğu bir kitaba takılınca, ikili bir genel plana kesme yapılır. Açı-karşı açılı bir plan sekansı kesmelerinden ikili bir genel plana geçiş (iki karakterin de göründüğü bir plan) genellikle bir sahnenin duygusal amacına ya erişilmiş ya da amacın engellenmiş olduğunun işaretidir. Bu örnekte Kitty'nin amaçlarına erişilmiştir, sürekli olarak hükmedici ve şen şakraktır –ve Laura'nınkiler engellenmiştir– beceriksiz içebakışıyla Kitty'nin beğenisini kaybetmiştir. O âna kadar ikisi arasında fırlatılan duyguları izlemiş oluruz, ilkin bir karaktere ve sonra da diğerine bakarak duygusal enerjiyi alır ve bunu geri yollarız. Duygusal soru çözüme eriştiğinde, ikili bir (genel) plana kesme yapmak izleyiciye oyunun durumuna dair daha nesnel bir bakış sunuyor. İkili plan bir soruyu kapatıp bir diğerini açarak noktalama işareti görevi görür.



RESİM 7.4: *Bir sürelik çene çalmanın ardından, Laura Kitty'ye gerçekte tam da anlamadığı bir fikir sunmuştur (a) ve Kitty de sevimli ve açık davranışlarına son vererek tepki gösterir (b).*

İkili genel planda, Virginia Woolf'un *Mrs Dalloway* adlı kitabı ön planda, odak noktasında ve iki karakter de arka planda odak dışındadır (Res. 7.5a). Görüntü yönetmeni, Ketty'nin "Ah, demek okuduğun bir kitap var" cümlesinin ortasındayken, net geçişi yapar (odak noktasını ön plandan arka plana kaydırır). Bu cümle bir suçlama içermektedir. Eğer alt metin gerçekten de söze dökülmüş olsaydı buradaki cümle şöyle olurdu, "Yaptığın şey gerçekten de çok tuhaf bir şey; tuhaf birisi olmana şaşmamak lazım." Kitty kitaplara duyduğu tiksintiyi sataşmacı bir sorgulamayla gizleyerek ve kitabı almaya yönelirken işgüzarca ve fingirdekçe(kittenishly orj.) kalçalarını sallayarak kalkar ve şöyle sorar, "Konusu ne?" (Res. 7.5b). Kitty'nin kitabı evirip çevirirken tamamen hâkimiyetine aldığı genel planın fonunda kalan Laura tereddütle anlatmaya başlar.



RESİM 7.5: *Kurgucu Peter Boyle bu ikili planda kendini konuyu değiştirmek için kullandığı yöntem ve sahnenin tonu üzerinden gösteriyor. Sahne odak noktasında kitap, odak dışında ve arka planda da dikkatini buna yöneltmiş bulunan Kitty ile başlar. Sonra odak sohbetin dinamiğini bir kez daha üstlenen ve kitaba bakmak için zarifçe süzülen Kitty'ye geçer.*

Mekânsal dinamik ve oyunculuklar gerilimi yaratıyor: acaba Laura bir açıklama yaparak bocalamadan kurtulmayı becerecek mi yoksa Kitty'nin sohbeti heyecanla sürdürüşü karşısında nutku tutulmuş bir şekilde dağılacak mı? Laura durumun üstesinden gelir. Düşüncelerinden derinleşir ve kitaptan aldığı güce dayanarak şöyle der, "Şey, şu hani inanılmaz derecede şey olan kadın hakkında, hani hostes olan ve inanılmaz derecede kendine güvenen..." Burada kitaptaki ana karakter "kendine güvenen" ve "parti veren" biri olarak tasvir edilirken Kitty'nin sıkıntılı ve beğenisiz ifadesinin açık bir ilgi ve keyifliliğe doğru değiştiği anda Boyle, Kitty'nin ters açısına kesme yapıyor. Kitty'nin sıkıntılı halden ilgili bir hale geçtiğini görmek önemli çünkü bu Kitty'yi kitaptaki kendine güvenen karakterle birleştirmektedir.

Daha sonra Boyle, Kitty'nin yüzünü sanki kadife kaplı bir çekicin etkisi gibi nazik bir darbeyle çökerten Laura'ya kesiyor. Şimdi de sahnenin başından bu yana hiç olmadığı kadar canlı ve enerjik görünen Laura'yı görüyoruz; kitabın ana karakterinden bahsediyor gibidir fakat aynı zamanda açıkça Kity'den de..."Kendine güvenen biri olduğu için herkes onun hayatında her şeyin yolunda gideceğini zanneder. Ama öyle değildir." (Res. 7.6a). Buradaki Kitty'ye doğru duygusal bir fırlatma ve Boyle onun duygusal enerjiyi alması ve buna karşılık vermesinin bütün bir kavisini görebilelim diye ona kesme yapaıyor. Kitty rolündeki Toni Collette yüz ifadeleriyle çok şey anlatır, hatta yavaşlayarak ve yüzünde beliren bu darbenin etkisini söndürerek kitabın sayfalarına gözatma tavrı bile (Res. 7. 6b). Kitabı kapatırken bir miktar tedbirlidir ve bu da şöyle bir anlam katıyor, "Ben artık bu karakter gibi olmak istemiyorum, ama onu içimden atamıyorum bir türlü".



RESİM 7.6: *Laura Mrs Dalloway kitabının konusunu anlatırken aslında Kitty'nin yüzünün nazikçe çökmesine neden olur. Enerjisini nazikçe fakat kendinden emin bir biçimde fırlatır ve bu fırlatma Kitty'yi yavaşlatıp düşüncelere daldırarak hedefine ulaşır.*

Laura'nın şimdiki aksiyonu Kitty'yi teşhir etmektir; Kitty'ninki ise kontrolü elden bırakmamak. Bu ânın sürdürülmesi için kesme yoluna başvurulmuş. Kitty kitabı kapatır; onu izleyen Laura, kesme, Kitty kitabı bırakıyor; sakince "Yani" diyen Laura'ya yeniden; silkelenip kendine gelen ve havai bir gülümseme tutturmaya çalışırken kafasını yana çevirip vaz geçen Kitty'ye kesme. Ben bu beş planlık kurgunun duygusal enerjinin yağmur halinde fırlatılma ve yakalanma yerine bu ânı sürdürdüğünü düşünüyorum, çünkü iki karakter arasında değişen hiçbir şey bulunmuyor. Sanki ânın kendisi nefesini tutmuş gibidir; her ikisi de enerjiyi zapt etmektedir ve enerjide şu soru yatar: Kitty gerçekte olduğu kişinin bu ani ifşasıyla nasıl baş edecek?

Enerjiyi bu şekilde zapt etmek oldukça hassas bir çalışma ve de akıcı ve hafifçe yapılması gerekir. Güçlü duygusallığa sahip bir sahnenin, hiçbir değişimin veya titreşimin bulunmadığı duygusallıkla yüklü planlar üstünde fazla uzun süre durarak ağırlaştığını gereğinden fazla sıklıkta görürüz. Fakat Boyle'ın bu sahneyi sürdürme şekli hem akıcı hem de hafiftir. Kesmeleri çok hızlı: beş planın hepsi toplamda 15 saniyenin altında. Fakat karakterlerin her ikisi de dikkatle konsantre olduğu için, hızlı kesmeler dikkat çekmiyor. Aslında, eğer görünmez olarak addedilebilecek bir kesme varsa, o da budur. İki karakter arasındaki ânı sanki tümüyle "doğal"mış gibi görürüz, ama aslında hiç de öyle değildir! Doğal gibi görünme hissi kesmelerin mükemmel bir biçimde ayarlanmış zamanlamasıdır. Sanki odada onlarla birlikte duruyormuşuz ve ne olacağını görmek için sanki tam da bu sıklıkta bir karakterden ötekine bakıyormuşuz hissi verir bize. Ben bunun sahnenin duygusal eğrisini şekillendirme sırasında kurgucunun kullandığı içsel beden ritimlerine bir örnek olduğuna inanıyorum. Sanki bizim adımıza bir plandan ötekine sessizce –sahnenin enerjisini bozmadan, fakat biz tek bir vuruş bile kaçırmayalım diye hızla– kıpırdayıp izleyerek ve merak ederek kendini bizim temsilcimiz olarak o odaya yerleştirmiş gibi meseleyi bedeninde toplama haliyle örtüşecek şekilde kesme yapar ve izler.

Şimdiyse sahne başka bir vuruşlar dizisi içinden geçmektedir: Laura, Kitty'nin kitaptaki "iyi gibi görünüp aslında öyle olmayan" kadın gibi olmamaya çalışmasını izlemiştir. Sıra Laura'dadır irdelemede bulunur ve Kitty kendisinin aslında iyi olmadığını itiraf eder. Bir sonraki karşılıklı değişimde, Kitty'nin kendi korkuları ve eksiklik hissiyatının tırmanarak artan ifşasını tanık oluruz. Kesmeler yeniden bir açı-karşı açı plan örüntüsüne döner ve Boyle kesmeleri nereye yerleştireceği konusunda son derece etkili bir dizi seçimde bulun-

muştur. Kitty konuşurken cümleleri parlak, sahte gülümsemelerle vurgulanır. Boyle bu gülümsemeleri duygusal enerjinin fırlatılması ve yakalanması gibi kullanıyor. Kitty gülümsemeye başlayıp yüzünü yukarı kaldırınca (Res. 7.7a) bir plandan ayrılır ve dinleyip başını sallamakta olan Laura'ya keser (Res. 7.7b). Sonra gülümseme kaybolurken yeniden Kitty'ye (Res. 7.7c) ve Kitty bir kez daha doğruyu söyler. Gülümsemeye başlamak enerjiyi Laura'ya fırlatır; Kitty içini rahatlamaya muhtaçtır. Laura'nın anlayışlı kafa sallamaları enerjiyi Kitty'ye geri fırlatır ve Boyle, Laura'nın irdeleyen hali, Kitty'yi çektiği acının derinlerine gönderirken kaybolan gülümseyişinin son birkaç karesini görebilelim diye tam vaktinde yeniden kesme yapıyor.

Duygu tırmanarak artar ve Laura ayağa kalkarak Kitty'yi kucaklayıp rahatlattığı plana girer ve böylelikle bir kez daha, sahnenin amaçlarına erişildiğinde, ikili bir plan içerisindeyizdir.

Laura Kitty'yi nazikçe ve sevgiyle dudakların öper. Kitty bu öpücüğe kendi isteğiyle karşılık verir. Laura gerçek amacına ulaşmıştır; gerçek arzusunu, aşkını, yasak cinsel özlemlerini açığa vurmuştur. Aynı zamanda Kitty de gerçek amacına ulaşmıştır, oynadığı role ara vermiş, yapmacık davranışları için değil, gerçekte olduğu kişi olarak sevilmiştir.

Fakat sahne burada sona ermez. Kitty ilk başta olan bitenleri kabul etmiş gibi görünür; Laura'ya "Sen çok tatlısın" der. Boyle Laura'nın uzun süren bir yakın çekimine kesme yapar, böylelikle yüzünde beliren ağarmayı görebiliyoruz. Laura'nın tepkisiyle geçen zaman aynı zamanda Kitty'ye de kendini toparlama süresi vermektedir. Az önce olan bitene yanıt niteliğinde, Laura kendini duygularına bırakarak ve Kitty de aralarında gerçekleşenden keskin biçimde geri dönüş yaparak amaç ve eylemlerini düzeltirken her ikisi için de uzun bir vuruştur bu.



RESİM 7.7: *(a) planının sonunda Kitty yeniden gülümsemeye başlar. Mutlu bir surat takınarak çektiği acıdan kendini uzaklaştırmış görünür, fakat Boyle onun bu şekilde kurtulmasına izin vermeden ciddiyetle kafasını sallayan Laura'ya kesiyor (b) ve Kitty'nin gülümseyişi sönmeye başladığı plana dek (c) Kitty'ye geri dönmüyor.*

Kitty Laura'nın dalgınlığını böler ve Boyle yeniden Kitty'ye kesmeden önce Laura'nın bu bölünmeye verdiği tepkiyi görebilmemiz için bize tam da gereken miktarda zaman bırakıyor, böylelikle Kitty'nin enerjiyi Laura'dan geri alışını ve konuyu tamamen değiştirmesini görürüz. Boyle şimdi de Toni Collette'in oyunculuğunu, canlandırdığı

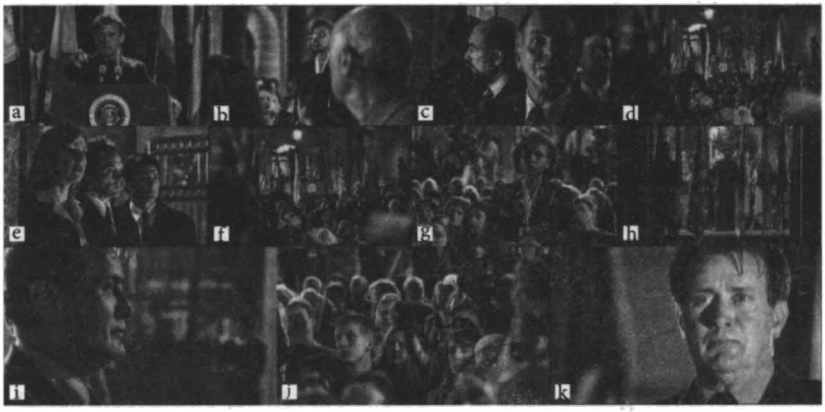
karakter yardıma muhtaç halde köşeye sıkıştığı zamankinden daha farklı biçimde kullanıyor. Kitty'nin birbirini takip eden planlarının her biri bütün gülümsemeyi, kendisi ve Laura arasında kasten fırlatılmış bir bariyer, Laura'nın onu rahatlatmasını reddediş, herhangi bir rahatlama ihtiyacının yadsınması işlevi gören her bir gülümseme ve jestin hazırlığı, aksiyonu ve dinlenmesini gösterir. Böylece sahne kapıda, yani başladığı yerde, ilişkide bariz bir değişim olmadan biter. Kitty kalçalarını sallayarak, yüksek topuklarıyla takır tukur yürürken özgüven doludur; Laura dağılmış, gözü yaşlı ve savunmasız halde. Fakat bizler izleyici olarak aralarında değişen her şeye şahitlik etmişizdir, çünkü sahne, alt metin ve duygusal hareket üzerinden kesilmiş ve de bizler kendimizi duygusal gezintinin yoğunluğu tarafından tümüyle değişmiş buluruz.

ÖZET

Duygusal ritimlerin kesimlerinde, kurgucular ne dereceye kadar değiştirmede bulunacaklarına ve oyunculuğu başkalaştıracağına veya bunu kendi bozulmamış ritimleri içerisinde bırakacağına dair kararlar verir. Oyunculuğun gücü ve hikâyedeki çeşitli duygusal anların görece önemi bu süreçte kurgucunun kararlarında önemli yer tutar. Duygusal hareketin şekillendirilmesinde, duyguların hareketindeki neden sonuç etkisi ilişkisinin görüntüsünü yaratmak için kurgucu tek bir oyunculuğun enerjisini veya niyetini bir kesme üzerinden fırlatır. Eğer kurgucu oyuncuların hazırlık, eylem, dinlenme anlarının eğrilerini veya onların eylemleri ile vuruşlarını görebilirse, bu fiziksel hareketleri duygusal hareketin, bunun en uygun kesme noktalarının ve karşılıklı bir değişim boyunca ritimlerinin cümlelenmesinde birer rehber olarak kullanabilir.

8. Bölüm
Olay Ritmi

Olay ritmi, bütün film boyunca geçen olaylardaki hareket ve enerjinin zamanlaması, adımlaması ve cümleleme eğrisidir. Hikâyenin zamansal, kinetik ve enerjik akışında veya sekansların ya da iki veya daha fazla sahnenin yapısında bulunur. Bir problemin başlayıp çözüldüğü veya bir sorunun ortaya çıkıp ele alındığı her sahne olaydır. İçinde bir dizi sahnenin açılıp problemler, sorular veya fikirler keşfettiği sekanslar da olaydır. Bir araya getirilip neden sonuç ilişkisinin oluşturulduğu bir olaylar dizisi hikâyenin olay örgüsüdür. Olayların ve olay örgülerinin ritimlerini şekillendirmek bilgi, fikirler, cevaplanmamış sorular veya karakterin yolculuğundaki akışı dengelemeyi içerir, çünkü böylelikle ilgi çekmeye yetecek kadar şey olup biter fakat bu olup bitenler kafa karışıklığı yaratacak kadar çok da olmaz. Eğer herhangi bir anda film izleyiciye merakını, oturmaya devam edip birazdan neler olup biteceğini öğrenme isteğini kaybettiriyorsa, demek ki olay ritmi ivmesini ve enerjisini kaybetmiştir. Olay ritimlerinin şekillendirilme süreci bitmiş projenin gerekli uzunluğu, içermesi gereken hikâye veya bilgilendirici nokta sayısı ve bu olayların görece önemi ya da vurgusu gibi pratik faktörleri göz önünde bulundurur. Bazı yapımlarda -örneğin, ticari bir televizyonda 1 saatlik boşluğu doldurmak için anlatı dramı- kurguculaların bu şeylere dair seçimlerde bulunabildiği parametreler oldukça kısıtlıdır. Bu yapımlar için belirli bir miktar bilgi akışını, belirli bir miktar gerilim ve gevşemeyi gerektiren bir formül oluşturulmalıdır. Her biri reklam arası bulunan belirlenmiş sayıda hikâye vuruşu veya olay örgüsüne dair ana fikirler olacak ve bu sekansların her biri reklamdan sonra çözüme kavuşturulan, kazanmanın veya kaybetmenin büyük önem taşıdığı yanıt bekleyen bir soru ile sonlanacaktır. Sanat filmlerinde bunun aksine böylesi kısıtlamalar çok nadirdir ve olay ritmi bir filmin yapılanmasındaki diğer herhangi bir hususun önüne geçebilir.



RESİM 8.1 : The West Wing'*in (dizi yaratıcısı Aaron Sorkin, 1999'dan 2006'ya) 3.sezonun 2.bölümünden, on bir planın kareleri 30 saniyenin altında hızla akarken yanıp sönen ışıklarla, hareketli kameralarla, duygusal gerilimlerle, birbiriyle yarışan odak noktaları ve birçok gündemle (kendini tekrar eden tek bir montajla) kaplıdır. Fakat yanıt verilen tek bir soru vardır: Acaba başkan yeniden seçilmek için aday olacak mı? Dizi yapımcıları bizlere var olan bütün bahisleri hatırlatıp soruyu sıraya girmiş menfaat sahipleri etrafında hızla hareket eden bir futbol topu gibi devinim halinde tutarken dikkatimizi bu soru üstünde toplar. Kurgucu Bill Johnson, A.C.E.* [American Cinema Editors/Amerikan Film Kurguculari], *oyundaki bu topun devinimini başkanı yalnızca kendi yanıtını ortaya koyduğu sırada yakın çekimle göstererek düzenler. Çoğu bölümdeki en aktüel hareket hissiyatında bile bu türden klasik örüntülenişler kullanırken, the West Wing dizisinin fiziksel ve duygusal hareketi ana konunun hareketi ile önemlilik noktasında başa baş gider ve izleyicileri sorun veya olaylara olduğu kadar karakterlere de ilgi duyması için canlandırır.*

Olay ritmini şekillendirme süreci pratik hususların basit bir derlemesi değildir; bu aynı zamanda bir hikâye anlatma sürecidir. Gerilim ve gevşemenin alçalış ve yükselişleri ile çalışmanın tamamı üzerinde dikkat senkronizasyonunu şekillendirir ve de izleyicinin kültürel deneyimi ile tür ve biçim konusundaki beklentilerini hesaba katar. Kurgucu bir projenin olay ritimlerini şekillendirirken, projeye göre izleyicinin kim olduğuna dair örtük veya açık bilgilere güvenir. Filmler tıpkı insanlar gibi değişken ritimlere sahiptir. Film ritimleri, özellikle de bir uçtan bir uca uzanan olay ritimleri, belli izleyiciler için tasarlanır ve kurgucu kendi izleyicisinin kim olduğunu bilmelidir çünkü ritimleri, izleyicilerin ritimleriyle senkronize hale getirmesi gerekir. Ticari açıdan iddialı bir sinemada, belirli bir hedef kitle içerisindeki insanların ritmik eğilimler paylaşacağı, film stüdyosu yöneticileri ve onların pazarlama uzmanları tarafından kesin olarak bilinir; bedenleri, adımları, enerjileri, dikkat süreleri ile gerilim ve gevşeme

döngüleri başka bir hedef kitlesindeki insanlarınkinden farklıdır. Genç oğlanlar bazı ritimlerle senkronizasyon haline dalarken orta yaş kadınlar başka ritimlerle senkronizasyon haline dalar. Tek bir hedef kitle için yaratılan ritimler tabii ki de başka hedef kitle için tasarlanmış ritimlerle bazı ortaklıklara sahip olacaktır çünkü bütün seyircilerin kalbi çarpar, nefes alıp verirler, belli dikkat süresine, ayna nöronlarına ve başka fizyolojik özelliklere sahiptirler ve tüm bunlar filmdeki ritimlerin "hedefini" oluşturur. Fakat farklı izleyicilerde farklı ritmik eğilimler bulunur ve bu farklılık olaylar hakkındaki bilginin özümsenmesinin yöntem ve oranlarını içerir.

Konular farklı hedef kitleler için farklı biçimde tasarlanır. Türleri ve ana fikirler doğal olarak farklı enerji akışları ile gerilim ve gevşeme gerektirir. Geniş bir izleyici kitlesi için tasarlanmış bir aksiyon filmi, örneğin, dünyayı siber bir teröristin elinden çarçabuk kurtarma hakkında olabilir. Böyle bir konu içerisinde zaman harcamak, ince eleyip sık dokumak veya düşünüp taşınmak mümkün değildir. Aksiyon yalnızca sürekli ilerlemekle değil, aynı zamanda bunu, bildiğimiz anlamdaki medeniyetin eli kulağında çöküş tehdidinin yarattığı baskı altında fiziksel ve psikolojik engelleri tırmandırma yoluyla çırpınarak muazzam bir enerji ve ikna ile yapmakla yükümlüdür. Öte yandan, örneğin yas tutmanın psikolojik olarak incelemesi olan küçük ölçekli bir imgesel için, zaman ve enerji konuyla orantılı biçimde işlenir. Bunlar enerji değişimi, sorun üzerine yeni bir atak veya tehlikeden hızla geri çekilmeyi gerektirecek çok az konu olay ile ölçülmüş ve içedönüktür. Bu örnekler yalnızca çok farklı hedef kitleleri için tasarlanmakla kalmaz, aynı zamanda ritmik açıdan farklı hedef kitlelerin eğilimlerine göre şekillendirilir ve hem bunların hikâyeleri hem de izleyicilerinin bu hikâyelerden istediği ve beklediği duygu durumları tarafından tasarlanmış bir biçim içerisinde sunulur.

Bu kitap için araştırma çalışmaları yapmaya başladığımda, birçok insan bana bu araştırmanın acaba farklı kültürlerin ritim beklentileri üzerine bir çalışmayı içerip içermeyeceğini sordu. Değerlendirmede bulunmak için büyüleyici bir alan olmasına rağmen sonuç olarak kitaba dahil edilmedi çünkü benim amacım belli bir kültürün şu veya bu türden bir ritmi olduğunu söylemek değil, ritmin ne olduğu ve nasıl şekillendirildiğine dair, herhangi bir ritmin analizinde etkili biçimde kullanılabilecek ve herhangi bir ritmin şekillendirilme sürecinde uygulanabilecek bazı fikirler sunmak. Muhakkak ki kültürlerin farklı ritmik eğilimleri var ve bunlar bir kültürün toplumsal etkileşimlerini, dillerini ve öykülerini belirleyen zaman, mekân duygusu ve

uygun enerji kullanımı, toplumdaki hikâye anlatma geleneği ve de o kültürün doğurduğu ve o kültür içerisinde iyi bir beyaz perde öyküsü deneyiminin ne anlama geldiğini ortaya koyan belli başlı sanatçılar da dahil olmak üzere, çok sayıda değişken tarafından şekillendirilir. Konular farklıdır –bir konuyu oluşturan en belirli fikir oldukça farklı olabilir– ve de farklı kültürlerin nitelikleri arasında sayılabilecek olan fiziksel, duygusal ritimler ile olay ritimleri, en azından farklı kültürler varlığını sürdürdüğü müddetçe, farklılık ve çeşitlilik ortaya koyacaktır. Bu kitapta öne sürülen ilkeler, başka başka ulusal sinemaların yarattığı veya sürdürdüğü beklenti ve senkronizasyon türlerine dair bir anlayış geliştirmek için olay/vaka bazında ayrı ayrı kullanılabilir.

Aynı zamanda bu ritim şekillendirme ilkelerini, pek çok Hollywood filminde bulunup katı biçimde inşa edilen "güçlendirici üç perdelik yapı"ya[1] uygulamak da mümkün. Fakat bu kitapta bu analizi yapmaya belki de gerek yok, çünkü ritimlerin şekillendirilme kuralları zaten pek çok senaryo yazımı kitapçığında belirtilmiştir.[2] Doruk noktalarının, krizlerin ve ani değişikliklerin bu yapılarda yer alması gereken zaman noktaları hem yönetmenler hem de onların izleyicileri tarafından bilinir. Kurgucunun işi yapıyı izleyicilerin beklentilerinin karşılanabileceği ve tatmin edilebileceği bir noktanın ötesine uzatmak değil, bu basmakalıp yapılara, bunlardaki duygu, görüntü ve ses akışı şekillendirmeleri, an ve hikâyelerin zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisine dair bulunan duygu ile tazelik katmak. Eğer bir kurgucu bir imgesel film senaryosunu şekillendiriyorsa, yaptığı çalışma çoğunlukla yeni gerilim ve gevşeme örüntüleri yaratmak değil, konu dışı olanı kesip çıkarmak veya anlar oluşturmaktır; çünkü böylelikle olay ritminin bütün şekli ve ana konu güçlendirici üç perdelik bir yapıya sahip olmak için izleyici ve yönetmenlerin sahip olduğu beklentilerine riayet edebilir. Gerilim ve gevşeme döngülerinin bilindik bir örüntüsüne riayet etme amacıyla gerçekleşen bu olay ritmini şekillendirme süreci, bir filmin "doğru his uyandırması" için pek çok hikâye görmüş olma deneyimiyle biriken sezgiyi kullanma sürecidir.

---

1. Dancyger, K., ve Rush, J., *Alternative Scriptwriting, Writing Beyond the Rules*, s. 16.
2. Viki King (Harper & Row, New York) tarafından kaleme alınmış 1988 baskılı *How to Write a Movie in 21 Days* kitabı yalnızca bir filmin yapısının son derece kesin, kendi gelişimi için gerekli bir ritme sahip olduğunu anlatmakla kalmıyor, aynı zamanda bir yazarın da bunu yazmak için bir ritme sahip olduğunu anlatıyor. Bu kitabı bana ilk film öğretmenim Pablo Frasconi tavsiye etmişti. Kitabı tavsiye ederken 21 günde bir senaryo yazmak mümkün olabilse bile, bu 21 günün çok iyi geçmesi gerektiği ve iyi geçen bu 21 günün belki de sadece üç senede bir yaşanabileceği uyarısında bulunmuştu. Bu da kurgucunun içsel ritimlerinin gereksinimleri ile bir yazarınkiler arasındaki farklılığı sergiliyor! King'in öngördüğü olayy ritimlerinin şematik planı için, bkz. S. 40.

OLAY RİTMİNİ ŞEKİLLENDİRME

Eğer kurgucu senaryo üzerinden çalışıyor buna rağmen malzeme hâlâ "doğru his uyandırmıyorsa" şekillendirmekte olduğu gerilim ve gevşeme döngüleri ve bunların yanıt bekleyen dramatik sorular etrafında nasıl oluşturulduğu üzerine düşünmek kendisi için anlamlı olabilir. Dramatik bir soru değişime açık ve örtük bir aksiyondur. Konu, oyundaki bu sorulardan bazılarına sahip olacaktır. Muhtemelen bütün hikâyeyi kapsayan bir soru; örneğin, esrarengizce şu sorulacak, "Kim yaptı?" Bu soru içerisinde genellikle ilişkiler, dürtülerle ilgili bir dizi başka soru ile daha büyük bir sorunun yanıtını keşfetme süreci bulunur. Daha ufak görünen bu soruların enerjisi izleyicinin ilgisini ileriye doğru süren enerjidir. Kurgucu, eğer konu yazıldığı haliyle bir arada kesildiğinde doğru hissiyatı vermiyorsa, soru ve yanıtların akışını şekillendirmek için uygun bazı araçlara sahiptir. Örneğin konuyu yeniden şekillendirmek için içerisinde geliştikleri sekansın etrafında olayların yerini değiştirerek bunları birbiriyle ilişki içerisinde yerleştirme açısından zamanlamayı kullanabilir; böylece de sorular olaylar tarafından sorulur ve daha tatmin edici bir akış içinde çözümlenir. Kurgucu aynı zamanda, sahnelerin veya olayların sorularını çözümleyen aksiyon parçalarını stratejik biçimde yerinden söken ve yanıtın karakterler tarafından özümsendiği ve karakterlerin yanıtı etkileme sürecinde olduğu bir sahneye kesme yapan üç nokta aracını da kullanabilir. Kurgucu tarafından gerçekleştirilen bu yaratıcı üç nokta, neden-sonuç zincirinin parçalarını birleştirerek izleyicinin zihnini harekete geçirir. 7. Bölümde tartışıldığı üzere, enerjiyi fırlatmak duygusal bir değiş tokuştan, olayların büyük eğrilerini birbirleriyle ilişki halinde şekillendirmek için başka bir amaca uygun hale getirilebilen anlamlı bir neden-sonuç zinciri oluşturma üzerine bir fikir. Olayların sanki birbirinin karşılığıymış gibi hissedilmesi ve bütündeki neden-sonuç zincirinin tutarlı olması için bir sahne veya sekanstaki enerji akışı bir sonrakine "fırlatılmalıdır". Eğer olaylar süre veya stres aksanı tarafından çok fazla vurgulanmışsa, arkalarından gelen olaylarla orantısız oldukları hissedilebilir. Benzer biçimde, eğer çok hızlı akıp geçerlerse, arkalarından gelenlerin ilişkili hissedilmesi için gereken etkiye sahip olmayabilirler. Burada bir kurgucu için faydalı soru şu: Bu sahne, sekans veya olay ne hakkında? İlk bakışta bu apaçık ortada gibi gelebilir, fakat yanıt her zaman apaçık olmaz ve yalnızca kendisiyle ilgili olarak değil, aynı zamanda öncesinde ve sonrasında meydana gelen olaylarla ilgili olarak da göz önünde bulundurul-

ması gerekir. Bir sahne, örneğin, bir araba kazasıyla ilgiliymiş gibi görünebilir, fakat gerçekte iki karakter arasında yeniden güven tesis edilmesiyle ilgilidir. Eğer olay alt metne göre değil de yalnızca metne göre kesilmişse, devamında, güvenin tehlikede olduğu bir anda, neden-sonuç zincirlerinin bağlantılarını kaybedecektir.

Bazen senaryoların üstüne yazı yazılır çünkü siyah-beyaz baskıda ses ve hareketli görüntüde mevcut bulunan aynı enerjiye, etkiye veya bilgiye sahip olmaz. İlk kurgu öğretmenlerimden biri olan Sara Bennett bunu düzgünce özetleyen bir hikâye anlatmıştı. Bir karakterin sosyal ve ekonomik statüsünü açıklayan on sayfalık bir senaryo... Karakterin Mercedes'inin kapısını çarptığı ama her şeyi anlatmaya yeten tek bir plana düşürülmüş. Yönetmenler de bir oyunculuğu şekillendirirken kolaylıkla aynı şeyin gerçekleşmesini sağlayabilirler. Oyunculuk saatlerdir, günlerdir veya haftalardır çekilen küçük parçalar içinde bulunduğunda, duygusal bir anın ne zaman belli olduğunu söylemek güç olabilir. Kurgucu bu anları sekanslar içinde şekillendirmeye başlasa da, duygusal bir olayın ne zaman meydana gelmiş olduğunu görebilir. Bir olayın gözler önüne serilmesi, izleyiciyi duygusal tekrarlar halindeki anlar içinde bırakmak etkiyi köreltecek ve izleyicinin birazdan olacaklara karşı dikkat veya ilgisindeki ivmeyi bozacaktır.

Olay ritminin yaratılması seyircinin bir olayın anlamını ne zaman ve nasıl özümsediğini değerlendirirken bu bilgiye dair fikrini nasıl ve ne zaman kullanabileceği hakkında bilgiye dayanır. Eğer film konunun gereklerini karşılıyor veya belirli bir izleyici kitlesinin ilgisini meşgul etmeyi beceriyorsa, fakat bu izleyici "birazdan neler olacağını" bilmek istemiyor, zaten bilmiyor veya bununla ilgilenmiyorsa, öyleyse filmin olay ritmi yanlış değerlendirilmiştir. Bu durumda kurgucu kendine şu soruyu sorabilir: Belirli bir olayın süresi, vurgusu ve yerleşimi üzerine kararları doğrulayan hangi değişimler anda yer almaktadır? Sovyet film yönetmeni ve teorisyeni Vsevolod Pudovkin henüz 1929 senesinde bu ilkeleri dile getirdi. Onun "dikkatli izleyicinin ilgi aktarımı" kavramı, plandan plana ve olaydan olaya kurulan ilişkiler düzeyinde uygulanır. Nabız nasıl ki en küçük ritim birimiyse, aynı zamanda, sorular sormak ve bunlara yanıt vermek arasında ve gerilim yaratma ile bunu gevşetme arasında film nabzındaki olaylar gibi, bir bakıma da en büyük birimdir:

> Eğer senarist ritimde bile dikkatli izleyicinin ilgi aktarımını etkileyebiliyor, böylelikle "Öteki yerde ne oluyor?" sorusunu doğurarak artan ilginin unsurlarını inşa edebiliyorsa ve aynı esnada seyirci kurgucunun istediği

yere doğru götürülüyorsa, o halde bu şekilde yaratılan kurgu gerçekten de heyecanlandırabilir.[3]

1929 yılından bu yana, bilginin izleyici tarafından özümsenme yöntem ve oranları değişmiş olabilir. Barry Salt ve David Bordwell tarafından yapılan çalışmalara göre, filmlerde ortalama plan uzunlukları kesinlikle yarı yarıya azalmıştır.[4] Ancak, seyircinin zihninde soru yaratma ve daha sonra aynı anda o soruyu çözüp yeniden yaratma pratiği, olay ritminin kurulmasında hâlâ çarpıcı özelliğe sahip.

AYNI ANDA YAPI VE RİTİM YARATMA

Doğrusal olmayan dijital kurgu sistemlerinden önce, kurguculara "önce yapının sonra da ritmin" kesilmesi öğretilmişti. 16mm veya 35mm'lik gerçek selüloit film şeritleri üstünde çalışan kurgucular, iş kopyasının aşırı elleme sonucu ezilmemesine dikkat etmek zorundaydı. Böylece bütün iyi çekimleri ayrıştırırlardı. Daha sonra belli bir planın hangi çekiminin kullanılacağının kararı alınır. Yapılan bu seçim genel hatlarıyla kesilerek veya kaba kurgusu yapılarak yapı oluşturulur ve böylelikle kurgucu ile yönetmen yapıyı veya meydana gelecek olayları ve bunları iletecek olan planların sırasını görebilirdi. Kesme işleminin inceltilmesinde yapılan seçimler ve kesmeler (kaba kurgudan ince kurguya), belirli süreç içinde, fiziksel ve duygusal ritim başlıkları altındaki ritim seçenekleri. Birleşmeler ve kaba kurgular oluşturma süreçleri, yapı yaratma süreçleri. Her ne kadar hikâye yapısındaki bu kesmeler olayların birbiriyle ilişki halinde yerleştirilmesinden dolayı doğal ritmine sahip olsa da bu, ilgili süre ve vurguların şekillendirilmesini içerecek şekilde inceltilmiş olmaz. Bunun gerçekleşmesi kaba kesmeden ince kesmeye geçiş sırasında olur.

Doğrusal olmayan dijital kurgu sistemlerinin ortaya çıkmasıyla birlikte, kurgucular artık filmi ezme endişesinden kurtuldular ve de mevcut film baskısına zarar vermeden düzeltmeleri yapabilir, bozabilir ve yeniden yapabilir halde geldiler. Planlar ve kesmelerin hassas zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi üstündeki bu kontrol özgürlüğü, yönetmen ve yapımcıların ilk kurgunun görüntülenmesi sırasında sahip olduğu beklentileri değiştirdi. Şimdilerde, ritim ekle-

---

3. Pudovkin, V., *Film Theory and Criticism*'de yeniden basılmış "Film technique", [Film Tekniği], s. 87.
4. Bkz. Bordwell, D., "Intensified continuity: Visual style in contemporary American film – Critical essay" [Yoğunlaştırılmış Devamlılık Kurgusu: Çağdaş Amerikan Sinemasında Görsel Üslup], *Film Quarterly*, s. 16.

meden yapı veya kaba yapı kurgusu yapmak oldukça sıra dışı. Bunun yerine, bir yapının ilk sunumu tek bir kişiye yapılan kesme, sahne, sekans ve toplam düzeyinde bazı ritmik hususları içerecektir. Daha sonraki süreç, yapı *ile* yapının ritmini eş zamanlı olarak inceltmek, düzeltmek veya tamamen değiştirmek. Günümüzdeki süreçte, ritmin şekillendirilmesi yapının şekillendirilmesinin parçası. İlk kesmeden itibaren kesme işleminin tamamı boyunca, olayların yeniden yapılandırılması ile ritimlerin inceltilmesi eş zamanlı gerçekleşebiliyor.

KİNESTETİK ANTİPATİ KULLANIMI

Yapı ile ritmin eş zamanlı kesimi sırasında kaçınılması gereken tuzaklardan biri, tek kişiye ait sevimli kesmelere veya anlara kendini kaptırmak ve bunlar yapı içerisinde gerekmedikleri halde film içerisinde tutmaya çalışmak. Bundan kurtulmak için, kinestetik empatiye dair özellikle kullanışlı bir farkındalık becerisi geliştirilebilir.

Ben farkındalığımı, film izleme sırasında oluşan özel kinestetik deneyime göre ayarlamaya başladım ve film hareketinin eğrisiyle ilgilenmeyi fiziksel olarak bırakıp bunu duymazdan geldiğimde kendimi "gezintiye çıkarken" gözlemleyebildiğimi ve can sıkıcı anları oldukça kesin biçimde tespit edebildiğimi anladım. Yorgunluğumun belirli noktalarda tetiklendiğini bir kez fark edince, yeri tam olarak belirlenmiş bu kinestetik antipatiyi kendime şu tip sorular sormak için kullanabilir hale geliyorum: Bu bölümde iletilen bilgi nedir? Bu nasıl iletilmiştir? Ne zaman özümsenmiştir? Bundan sonra neler olacağını bilmeye ne zaman hazır oluyorum? İşte bu, görsel açıdan sevilen malzemeye ve düzeltilmiş kesmelere bakmanın ve de kendime acaba kendi başına iyi iş görüp aslında yapı içerisinde böyle olmayan güzelliğin etkisi altında mıyım diye sormanın bir yolu.

Belgesel kurgusu ile "senaryolaştırılmış" bir imgesel kurgusu, olay ritmini şekillendirme süreçleri açısından bir anlamda ayrılır. Kurgucunun bir belgesel üstündeki çalışmasının esas kısmı, yapısal bir düzeyde anlamak ve şekillendirmekken, senaryo olarak yazılmış bir dramada, kurgucu her ne kadar hikâyenin ortaya çıkma biçiminde veya hatta hikâyenin ne olduğu üstünde bazı oldukça radikal değişiklikler yapabilse de, aslında çekimden önce belirlenmiş bir temelden yola çıkarak çalışmaktadır. Belgeselde çekim belirlenmiş olabilir, yani nerede çekim yapılacağı, hangi olaylar, karşılaştırmalar, röportajlar, arşiv malzemesi ve benzeri şeylerin yansıtılacağı hakkındaki kararlar alınmış olabilir.

Bir belgeseldeki hikâye ham film malzemesi üzerinden yazılır. Çekim sürecinde –yani çekimden önce olmasına gerek yoktur–

açığa çıkan sorulara ve gelişen durumlara öznelerin verdiği yanıtla yapılır. Öyleyse kesmeyle geçen zamanın esas kısmı, senaryo haline getirilmemiş malzemeden yapılandırılmış bir deneyim, bir hikâye oluşturmak için harcanır. Kurgunun birinci kaygıları perspektif netliği, tutarlılık ve de kaotik gerçek dünyanın olayları, görüntüleri ve seslerinden yola çıkarak merak uyandıran bir deneyin veya inandırıcı fikir yaratmaktır. Malzemeyi yapılandırma süreci olaylar, görüntüler ve sesler biraraya geldiğinde iletilen fikirleri temel alan nelerin dahil olduğunu ve nelerin dahil olmadığını anlamayı içerir. Bu yüzden ritim şekillendirme, yapı şekillendirmenin parçasıdır. Malzemenin enerjisi ve adımı, bilgi yapılandırıldıkça neyin içeride ve neyin dışarıda kalacağını etkiler çünkü anlamın anlaşılması, bilginin *nasıl* iletildiğiyle olduğu kadar olgular veya ifadeler ile de gerçekleşir. Zamanlama planların, fikirlerin ve de bilgilerin ifşasının birbiriyle ilişki halinde nereye yerleştirilmesi gerektiğini dikte eder. Olayların, fikirlerin, görüntülerin ve bilgilerin hareket, zaman ve enerjisinin düzenlenmesi, kuvvetlendirilmesi ve şekillendirilmesi, hikâye anlatma sürecinin parçasıdır. Kurgucuların belgesel kurgusu sürecinde pençeleştiği kaygı silsilesinin hepsi ritimden ibaret değil, fakat hikâyedeki olaylar gözler önüne serildikçe anlamın nasıl yaratılacağı üzerine kurgucuların seçimleri önemli bir faktördür.

Kurgu genellikle heykel ile karşılaştırılır ve bu benzetmenin iki yönü de şu şekilde tartışılır: Acaba kurgu daha çok, heykeli ortaya çıkarmak için taşı ufalamak mıdır, yoksa kil parçaları mı eklemektir? Kurgu yapımı *tam olarak* heykel yapımı gibi olmadığı için, "her ikisini de" söylemek mümkün. Olay ritminin şekillendirilmesi, ilk etapta, taştan parçalar ufalamak gibidir. Bu meselenin içeriği senaryoyla birlikte çalışmak ve; senaryoya bütünüyle riayet etmek ile onu kökten biçimde değiştirmek arasındaki yelpazede kesmenin nereye isabet edeceğini belirlemek. Ancak, mükemmel bir heykele dönüşmüş bir senaryoyla henüz hiç karşılaşmadım. Hepsi de, hareketli görüntülere çevrildiğinde, kendi içlerindeki şeklin farkına varmak için oymacılık gerektirir. Bu şekil kendini açığa çıkarmaya başladıkça biçim ile ritmin neredeyse eş zamanlı oluştuğu günümüze ait modelde, kurgu daha çok, hikâyedeki eğrileri ve değişimleri yumuşatmak veya vurguları artırmak ya da süreyi uzatmak için malzeme kullanımında olduğu gibi kil parçaları eklemeye benzer. Olay ritimlerinin heykel gibi biçimlendirilme süreci, filmin izleyici hakkında ve de izleyicinin olayları özümseme oran ve yöntemleri hakkındaki bilgi birikimine dayanır. Yani kurgucu kendi kinestetik olayların gerilim ve gevşeme

döngülerinin iniş ve çıkışları *ile birlikte* hissetmek için empatisini ve antipatisini dinçleştirerek kendini sürekli izleyicinin yerine koymak zorundadır.

RİTİMLERİ YENİDEN BÜTÜNLEŞTİRMEK

Çoğu prodüksiyonda fiziksel, duygusal ritimler ile olay ritimlerinin üçü de uygun zamanda gerçekleştirilmiş, filmin hareket ve enerjisini yaratmak için her daim kullanımda bulunur. Fiziksel olan duyguları harekete geçirir, duygusal olan olayları ve olaylar da görsel ve işitsel olanı harekete geçirir. Bu şekilde, filmin ritmi, parçalarının toplamından daha büyük bir bütün olarak yaşanır.

Ritim türleri arasında ayrımları tasvir etmek, bütündeki yönleri anlamak için faydalı bir yöntemdir. Fiziksel, duygusal ritim ve olay ritmini birbirinden ayırmak herhangi iki plan içerisinde her zaman ya da herhangi bir noktada bulunabilen ritim aşamalarından bahsetmenin bir yoludur. Ayrımların faydalı olabileceği tek bir yer, kurgucunun kesimini yaptığı filme neyin hâkim olduğunu bilmeye gereksinim duyduğu zamandır: Bu ne tür bir film? Ne tür sekanslar veya sahneler ya da kesmeler sözkonusu? Filmin öncelikleri neler? Her türdeki ritmin sorduğu sorular ham malzemeden elde edilebilir. Verilen yanıtlar, filmdeki önceliklerine açıkça işaret edecektir. Fakat herhangi bir noktada, ritim türlerinden her üçünün de bulunabileceğinin farkında olmak, kendi ritimleri içerisinde çok daha zor algılanabilen, eklemli haldeki kesmelerin yapılmasına yardımcı olabilir.

Bir film, içerisinde neredeyse her an meydana gelen, özümsenen ve birbiriyle neden-sonuç ilişkisi içinde çalışan fiziksel harekete, duygusal harekete ve de durum veya olaylarda değişimlere sahip, canlı bir beden gibidir. Dünyadaki ve kendi bedenindeki ritimlerin bilgi birikimini kullanarak filmi şekillendirenin kurgucu, birbiriyle kontrpuan oluşturan, birbirine enerji sağlayan ve birbirini şekillendiren üç ritmin hepsi olmadan bir filmin çok fazla hayat bulamayacağını bilir. Ritimleri fiziksel hareket, duygular ve olaylar arasında bir dengeyle şekillendirmek için, sezgilerini kullanan kurgucular kendi iç eylemlerinden faydalanır. *Thursday's Fictions*'ın "Now" veya *The Hours*'ın [Saatler] (Toni Collette ile Julian More arasındaki) sahnelerde olduğu gibi, yapım içerisinde tek bir ritim türüne açıkça öncelik verildiği anlarda, burada ele alınan her bir ritim türüne yönelik özel yaklaşımlar kullanılabilir. Fakat belirli bir bölümde fiziksel ritimlerle duygusal ritimler bir kez şekillendiğinde, hâlâ filmin tamamının ritmiyle bütünleşmeleri gerekmekte.

Olay ritmini şekillendirmek, izleyicinin karşılık verdiği fiziksel ve duygusal ritmin yönlerini göz önünde tutar ve bunları örerek bütünleştirir, ritmik açıdan eklemlenmiş bir yapı oluşturur. Başarılı hikâye anlatıcıları bu ritmik örüntüleri başlangıçtan itibaren kuracaktır. Onların filmlerindeki açılış sahneleri zamanı, yeri, karakterleri ve dramatik soruları; aynı zamanda da geliştirilecek olan ritmi, açığa çıkacak hikâyenin hissiyatını kurar. Aşağıdaki örnek olay çalışmaları iki filmin başlangıcına ve filmlerdeki genel olay ritmini nasıl oluşturduklarına odaklanıyor. Açılıştan itibaren, her bir filmde radikal biçimde farklı bir ritim bulunduğunu söyleyebiliriz çünkü her ne kadar her ikisi de Amerika'daki İtalyan gangsterlerin hikâyesi olsa da, farklı bakış açılarıyla anlatılmış ve farklı dünyalarda oluşturulmuşlardır. Her birinin ritmi, bir şeylerin etkisini hissetmemize ve hemen ardından meydana gelen olaylarla devam etmemize olanak sağlayarak, anlamın doğrudan ve hızlı görüntüler, sesler ve duyguların hareketinin bütünleştirilmiş bir deneyimi. Bu zaman, hareket ve enerji örüntüleri ilk dakikalarda kuruluyor ve daha sonra, hikâyeyi ritmik bir biçimde iletmek için yapının tamamı boyunca geliştirilip örülüyor.

ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI: *THE GODFATHER* [BABA] (FRANCIS FORD COPPOLA, 1972)

The Godfather'ın ana ritmi ilk planda belirtilmiş, ilk sahnede kurulmuş, ilk sekansta geliştirilmiş ve de filmin tema ve düşüncelerini ileten bir hikâye anlatımı unsuru olarak sürekli sürdürülmüş. Filmde, ikinci sahnede oluşturulan ve 2½ sat sonra, kurgu tarihinin en ünlü sahnelerinden birinde, iki ritmik nitelikten farklı, filmi can alıcı ve eksiksiz bir anlama kavuşturmak için film boyunca aralıklarla görünen bir başka karşı ritim ile karşılaşırız.

Filmin ilk planı, kızının Amerikalı delikanlıların şefkatsiz ellerinde uğradığı tacizin acıklı hikâyesini anlatan orta yaşlı İtalyan bir erkek Bonasera'nın (Salvatore Corsitto) yüzünden 2½ dakikalık bir geri çekilme[pull back] hareketi. Plan, hikâyeyi dinleyen Baba'nın (Marlon Brando) siluetini yavaşça ortaya çıkarır. Bu plandaki zaman ve enerjinin fiziksel hareketi, Bonasera kendi inançlarından (filmin merkezindeki gerilimlerden birini, yani Amerika'daki yeni yaşam ve yollar ile eski vatan Sicilya) bahsederken onun yüzü ve bakışlarında başlar. Fakat çerçeve dışa doğru genişleyip Bonasera uzaklaştıkça, etrafındaki karanlık girdap gibi içine çeker, ifadeleri flulanır, endamı ve enerjisi küçülür, ta ki Baba'nın silueti çerçevenin üçte birini veya daha fazlasını kaplayıncaya dek. Bu fiziksel alanı ve enerjiyi hareketle kim ve nasıl bozacak sorusunu zapt eden dinginlik, fiziksel gerilim yaratır.

Bu plandaki duygusal ritim, Bonasera'nın öfkesinden dolayı sesindeki alçalmayla ortaya çıkan ve de kameranın yumuşak, serinkanlı ondan gerileyerek uzaklaşma hareketiyle kontrpuan içeren hareketin ortasındaki gerilimde yatıyor. Bonasera sanki duygusal enerjisini büyüyen bir boşluğa atıyormuş gibidir. Duygunun bu türlü işlenme tarzı *The Godfather* için aynı zamanda tematik de. Bu planda zamanın, hareketin ve duygu enerjisinin şekillendirilmesi, seyirciye dünyada duygunun nasıl işlendiği hakkında doğrudan söz söylüyor: öfke ve kan davaları belli bir mesafede tutuluyor, bilerek kullanılıyor; bunlar "sadece iştir" kişisel değildir (Res. 8.2).

Godfather'ın ilk sahnesi ilk sekansta dört kez daha tekrarlanan bir olaydır: birisi Baba'nın ofisine gelir ve kızının düğün gününde reddedemeyeceği bir ricada bulunur. Ricada bulunan kişi her defasında amacına ulaşır, fakat başkalarını kendi minneti altına alarak bir iş gerçekleştiren Baba da kendi amacına ulaşmış olur. Bu ilk sahnenin herhangi bir fiziksel veya duygusal şiddet içermeyen görkemli, kontrollü, aralıksız ritmi, filmin genel olay ritmini oluşturmak için birbiriyle kontrpuan oluşturan iki tetikleyici ritimden biri.



RESİM 8.2: *Kasvetli renkler ve görkemli hareketler ortasında Bonasera talebini Baba'nın (Marlon Brando'ş) kulağına fısıldıyor. [Fotoğraf: Paramount; The Kobal Collection]*

Filmin diğer ritmik niteliği ikinci sahnede, Baba'nın kızının düğün kutlaması sahnesinde kurulmuştur (Res. 8.3). Bu hareketli kutlama coşkulu jestlerle, parlak renklerle, bir sürü insanla, yoğun arka planlarla ve her yöne akan hareketlerle dolu. Nasıl ki filmin ilerleyen zamanlarında aşırı şiddetin göze batan şaşaalı hareketi, diğer faaliyetlerin sakin ritmini kesip noktalayan fiziksel enerjinin anlamını iletecekse; insanların göze batan şaşaalı fiziksel hareketi, sesler, yaprak ve elbise örüntüleri ve de şarkılar da anlam oluşturuyor.



RESİM 8.3: The Godfather'ın [*Baba*] (*Francis Ford Coppola, 1972*) *düğün sahnesinde parlak renkler ve seslerin boğuk hareketinde Al Martino ile Talia Shire.* [*Fotoğraf: Paramount; The Kobal Collection*]

The Godfather'ın [Baba] birinci ve ikinci sahnesi, filmin olay ritminin sahip olacağı örüntüyü kuruyor: arada sırada enerji patlamalarıyla sarsılan ağırbaşlı müzakere hali. Vaftiz Sahnesi diye bilinen can alıcı bölümde, niteliklerin ikisi birden yer bulmuş. Kocaman bir kilisedeki, yani yüce ibadetin yapıldığı kutsal yerdeki Katolik vaftiz törenini gösteren görkemli, sakin planlar, Baba'nın düşmanlarından beşinin şoke edici biçimde acımasızca öldürülmesiyle kesintiye uğrar. A.C.E.üyesi kurgucu William Reynolds ve yine A.C.E.üyesi Peter Zinner, ayin sesi ve kilise müziğini cinayet sahneleri boyunca da kul-

lanarak, ailenin sahip olduğu inançların görkemli ve de günahlardan arındırıcı seslerini yine aile tarafından gerçekleştirilen dehşet dolu görüntüler boyunca kafalara kazıyor. Baba'nın huzur dolu vaftiz ayini boyunca azgın intikam enerjisinin zıtlık yaratan hamleleriyle dilimler halinde uyguladığı şiddet konusunda kendisinde bulunan belirgin suçluluğu ve bilgi birikimini iletmek için kesmelerin zamanlamasını yaparak, kurgucular filmin anlamını sarmalayıp ustalıkla ileri geri akan bir dans yaratıyor: güçlü "Baba" olma yolundaki bir adamın karakterini şekillendiren şey çatışmadır.

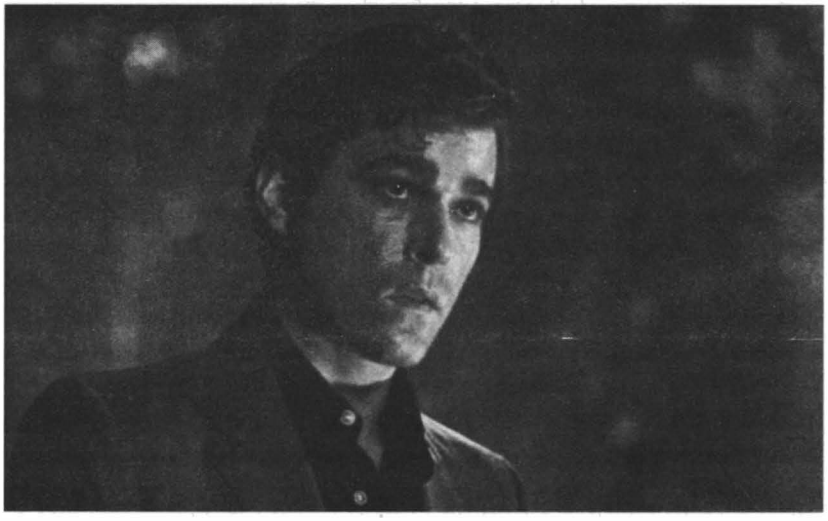
The Godfather'da fiziksel, duygusal ritimler ve olay ritimleri bütünleşmiş. Bir arada, filmin anlamını dışa vuran zaman, hareket ve enerjinin şekline dönüşü. *The Godfather*'daki ritmin şekillendirilmesi, dünyayı hem yıkan hem de besleyen aşırı şiddetin kaotik ve sarsıcı eylemlerinin onur ve aile kavramlarınca günahsızlaştığı, bağlama kavuştuğu ve hatta haklı gösterildiği resmi ve ağırbaşlı dünyaya dair bizlerde acele ve içgüdüsel düzeyde bir anlayış oluşturuyor.

ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI: *GOODFELLAS* [SIKI DOSTLAR] (MARTIN SCORSESE, 1990)

Goodfellas [Sıkı Dostlar] filminin tamamındaki olayları yapılandıran iki itici güç ilk sahnede düzenlenmiş: bir cinayet ve ömür boyu süren bir arzu. İlki cinayet. Bagajdaki bir adam bıçaklanır ve silahla vurulur. Onun kim olduğunu veya neden bu kadar soğukkanlılıkla öldürüldüğünü bir saat boyunca bilmeyiz ve de ardından yine bir saatlik sürenin sonuna kadar cinayetin sonuçlarını bekleriz. Hikâye olaylarını tüm film boyunca aralıklarla sonuçlanacak biçimde düzenliyor. Yazar Nicholas Pileggi ve Martin Scorsese ile kurgucu Thelma Schoonmaker tıpkı bir binanın çatısını düzenli aralıklarla ve karman çorman doldurmadan o binayı destekleyen sütunlar bir hikâye kavisi yaratıyorlar. Aynı zamanda beklenmedik bir fiziksel faaliyet patlaması ve hikâyedeki duyguların iç yüzünün anlaşılması ile filmi başlatıyorlar.

Bagajdaki adam dokuz kez bıçaklanıp ardından dört kez vurulduktan sonra öldüğünde, hikâyenin anlatıcısı ve ana karakteri Henry Hill (Ray Liotta) bagaja doğru adım atarken onun dış sesi bize şunu söyler, "Kendimi bildim bileli hep bir gangster olmak istemiştim". Böylelikle filmdeki olayları baştan aşağı kaplayan diğer bir tema da gösterilmiş olur. Henry Hill'in yaşam öyküsü ve onun yeraltı dünyasındaki iniş çıkışları. Dış ses ironiktir. Cinayet alçakçadır; bunda müthiş veya cesur bir taraf bile yoktur. Genç Henry'nin daha çocuk-

luğundan beri özendiği şey bu mudur? Henry'nin açıklaması başka bir ironi ile noktalanır: bağlantısı kopmuş ve birazcık şaşkın halde bakarken dondurulmuş bir kare olarak o(Res. 8.4). Dondurulmuş kareler genellikle ucuz yapımcılığa sahip dramlarda kullanılan bir uygulama. Pembe dizilerde olduğu gibi, duygunun izleyicide sürmesine ve bir olayda yatan önemin izleyici tarafından fark edilmesine vesile olarak havada asılı kalırlar. Fakat *Goodfellas*'ta [Sıkı Dostlar] dondurulmuş kareler alçaklığı vurgular. Daimi hareketi durdurup bir aksan oluşturarak ağırlık ve önem yerleştirirler. Fakat düzensiz kompozisyonlara yaslanan, doruk noktası veya çözülme ânı yerine aksiyon ortasında oluşan, bizlere bir şeyleri aslında potansiyel önemini kesintiye uğratacak biçimde, detaylı olarak inceleme şansı sunan aksan neredeyse rastlantısaldır. Duygu ve aksiyonu dondurup buna serinkanlılıkla bakmamızı, çerçeveye soktuğu hayatlar hakkında kendi yargılarımızda bulunmamızı sağlar: Acaba hızlı, eğlenceli ve seksi ya da anlamsız, ahlaksız ve kötü müdürler? Yoksa hepsi birden mi?



RESİM 8.4: Goodfellas'*ta* [*Sıkı Dostlar*] *ana karakter Henry Hill, ilk olarak biraz sersem, olaylar karşısında sarsılmış fakat yine de rutin bir cinayete yardımda bulunup ömür boyu bir gangster olma hırsıyla her şeye gerektiğince iştirak etmiş bir adam gibi karşımıza çıkıyor.*

Filmde, hareketli bir caz parçasındaki gürültülü trompetle eşlik edilen ilk dondurulmuş kare –bagajı kapatıp katil olmanın soğuk-

luğunu örten Henry'nin sıradanlığına vurgu yapmak için, bunun önemli bir an olduğunu ima ederek– geleneksel dondurulmuş kare ile kurgulanıyor. Bu dünyada her şeyin önemli olabileceği ve burada da önemli olanın eşit ağırlıkta ele alınan bagajın kapanması ile cinayet. Ve vurgu da oradan.

Bu sahnedeki ayrıntılar önemli çünkü film boyunca olayların ritmi tarafından makro düzeyde tekrarlanan fiziksel ve duygusal kadansları kuruyor.

Goodfellas'ta [Sıkı Dostlar] cinayet, bir makarna yemeğiyle yaklaşık olarak aynı öneme sahip. Film Mafya Babası veya bir mafya çetesi patronu hakkında değil, her ne kadar etrafındaki yaşam ve ölüm kasırgasının merkezinde yine de o bulunsa da. Film patronun emirlerini yerine getiren, pataklayan, salınan, içen, gülen, yemek pişiren, öldüren ve arkadaşlarını asla gammazlamayan adamlar hakkında. Bu adamlar sürekli bir hareketlilik içerisindedir ve de yaşamlarındaki olayların ağırlık ve ehemmiyeti, başka insanların yaşamlarındaki olayların ağırlık ve ciddiyetindeki gibi aynı standartlarla ölçülmez. Bu ahlaki pusula eksikliği filmin ana teması ve bu, anlatım biçiminde olduğu kadar yansıtılan bilgi yoluyla da ifade ediliyor.

Goodfellas'ın [Sıkı Dostlar] ritmi, akıcı ve kesintisiz hareket ve de yaşamdaki cinayet ve ölüm olaylarıyla ironik biçimde dengede tutulmasıyla karakterize edilir. En şaşırtıcı, en önemli sahnelerden bazıları, bir kulübe arka kapıdan girmek veya yemek masası etrafında komik öyküler anlatmak gibi sıradan olaylara ait olanlar. Bu olaylara filmin gelişme sürecinde, kendi içlerindeki fiziksel veya duygusal hareket tarafından akşan verilmiş.

Henry ve kız arkadaşının (Lorraine Bracco) Copacabana'ya (1960'larda New York'ta popüler ve seçkin bir gece kulübü) arka kapıdan girdiği sahnenin tamamı, girift biçimde koreograflanmış zaman, hareket ve enerjisi üzerinden bizleri kız arkadaşı ile senkronize eden baş döndürücü, çok kapsamlı, olağanüstü tek bir sabit kamera [steadicam] planıyla anlatılmış. Gözleri kamaşırken ve yasadışı yaşamın cazibesine dalarken hissettiği fiziksel deneyim.

Henry'nin arkadaşı Tommy'nin (Joe Pesci) komik bir öykü anlatıp sonra da Henry'ye sesli güldüğü için sözlü saldırdığı sahne, Tommy'nin paranoyası ve arkadaşlarına aniden saldırabilme yetisine dair sıra dışı bir gerilim ve korkuyla dolu. Bu sahnede başka hiçbir şey meydana gelmez; aslında Tommy'nin yalnızca Henry'yle şakalaştığının anlaşılmasıyla sonuçlanır. Fakat bunun yarattığı duygusal gerilim, Tommy'nin hikâyesinin geri kalanına renk katar ve böylelikle,

daha sonra, Tommy tesadüfen bir garsonu vurup öldürdüğünde çok az bir telaş hissedilir çünkü Tommy böyle biridir işte.

Goodfellas'taki [Sıkı Dostlar] olay ritimleri şiddetli rock-and-roll müziği, kokain kaynaklı devamlı manik davranış ve de Henry'yi bir gün boyunca takip ederek tepesinde uğuldayan sinir bozucu bir helikopterle somutluğa kavuşan sürekli bas tonundaki paranoyaya ait sert kesmeler üzerinden mizah, devinim, ıvır zıvır işler ve tutkunun birbiriyle çarpıştığı tufan misali sarsıntılı bir sekans içinde inşa edilmiş.

Sekans tarih ve saati belirten bir kartonla başlıyor: 11 Mayıs 1980, 6:55. Yazının altından rock and roll müziği akmakta. Kokain çekildiği, kese kâğıda silahların konduğu bir âna yakın plan kesme yapılır ve bir sonraki planda Henry banliyödeki sessiz, tuğla cepheli evinden burnundaki kokain kalıntılarını silerek çıkarken lead gitar başlar. Takip eden dört planda peşi sıra gelen müzik, kamera hareketleri ve kesmelerin biraradalığı, sonraki 10 dakika boyunca akan kasırga misali süreci hazırlar:

- Bagajda, silahlarla dolu kese kâğıdına yakın çekim, Henry'nin gökyüzüne gözlerini kısarak bakmasına hızlı bir pan [çevrinme] hareketi;
- Ağaçlar arasında uçan helikoptere kesme;
- Yeniden Henry'nin aynı haline kesme, hızlı bir pan hareketiyle çantaya anlık bir bakış, bagajın hızla kapanması;
- Henry arabaya doğru aceleyle yürürken geniş açı ileriye doğru daralır;
- Atlamalı kesme; Henry arabayı sürer ve sigara içer.

Sonrasında, çılgıncasına düzensiz kesmelerle kontrpuan oluşturup bir miktar ironi ekleyen, kısmen özlü sayılabilecek dış ses yükselir, "Bütün gün meşgul olacaktım..." Henry silahları satması, kardeşini alması, uyuşturucu satışını halletmesi ve makarna sosu pişirmesi gerektiğini anlatır.

Henry'nin gün içinde yaşadığı hikâyenin gelişigüzel noktalarında saatin kaç olduğu görünür. Bunun bir amacı, ayrı bir niteliği var; polis raporlarındaki delillerin etiketlenmesi gibidir bu, fakat öylesine düzensiz biçimdedir ki, herhangi bir jüri Henry'nin tutuklanmasına yol açan olayların muntazam, anlaşılır, delile dayanan raporunu istediğinde sanki onlarla alay etmek istermişçesine kurulmuş. Peki, Henry'nin kendi ölümüne doğru son sürat gidişinde filmin konusuyla bağlantılı olan şey tam olarak nedir?

8:05: Silah satış işi başarısız. Henry yeni bir plan tasarlar ve bir araba kazasından son anda kurtulur. Durma noktasında acıyla çığlık atarken frene basan ayağından yüzüne gülünç biçimde tekrarlanan bir dizi kesme tamamen öznel bir zaman dilimidir: mutlaka meydana gelenleri yansıtma derdine düşmeden, Henry'nin bu olaylar karşısında nasıl hissettiği.

8:45: Kardeşini alır, zorla sağlık kontrolünden geçer, doktor neşeli biridir fakat Henry terlemekte. Ağzına sakinleştirici bir Valium atar fakat rock and roll sesleri, haykırma... Dış ses: "Şimdiki planım..."

11:30: Henry'nin sonunda başka bir yeni planı vardır; akşam yemeğini hazırlamakta ve kafasında iş sıralaması yapmaktadır fakat bunlardan en az birinde sorun çıkar.

Yaklaşık 4 dakikalık sekans içerisinde, çılgınca hızlanıp sonra da bir ayrıntıya yapışıp kalarak zamanın düzensizliğini vurgulayan 12:30, 13:30 ve 15:30'un süresinin hepsi 30 saniye. Müzik günboyu yaşanan hareketin enerji ve kargaşasını vurgulayarak bazen aniden ve coşkuyla araya giriyor ve bazen de aynı biçimde geri çekiliyor. Tutkulu rock and roll müziği tekerleklerin cırladığı veya kokain çekildiği bir âna geçmek için başka bir ânı çarpıp kapatarak bir aksiyona akış, yön ve enerji kazandırıyor ve ardından birdenbire onu terk ediyor.

İki dakika sonra 6:30 ve Henry yine evden çıkıp koşturuyor. "Kardeşime gözünü fırından ayırmamasını söyledim. Zavallı çocuk bütün gün helikopterlere ve domates soslarına gözkulak oldu. Sandy'nin evine kadar gidip paketlere madde karıştırmam, tekrar eve dönüp yemeğe devam etmem gerekiyordu." "Madde" tabii ki de sos değil, kokain; fakat bunlardan biri tutuklanıp ömür boyu hapse atılmanıza diğeri buna yol açmamakla birlikte her ikisi de karıştırılması gereken şeyler.

On beş saniye sonra 8:30'dur, daha fazla kokain, karmaşık bir aşk meselesi ve birdenbire bittiğini gördüğümüz (22:45 der) akşam yemeği zamanı. Henry mutlu görünmez; hiçbir şey işe yaramamaktadır, aileyle birlikte olmak sinir bozucudur ve de kokainden kurtulması için yola koyulması gerekmektedir. Henry evden ayrılırken tutuklanır.

The Godfather'daki [Baba] Vaftiz Sahnesinde olduğu gibi bu canalıcı sekans da bütün filmdeki ritimleri ve Henry'nin yaşam tarzının onun kaderini belirlediği ve yaşamındaki ritimlerin kontrolden çıkmış olduğu duygusunu yaratmak için anlamları biraraya getiriyor. Bu ritimler bizi o kadar içine çekmektedir ki, sonunda hep dört ayak üstüne düşmemiz için devamlı devinim ve seyir halinde olmanın, hilelerle yakayı kurtarmanın, sıvışmanın ve sarp kayalıklardan atla-

manın ne kadar eğlenceli olduğunu hissediyoruz. Henry'nin havşi yolculuğunda –devinim halinde kaldığı sürece– fırıl fırıl dönme ve koşuşturmadan büyük zevk alarak, yalnızca sonuçları, yani bu yaşam tarzındaki kasırga tarafından tozun içinde bırakılmış yıkıntıyı görmeye mecbur bırakıldığımız zamanlarda düşünerek onunla birlikteyizdir.

ÖZET

Fiziksel ritim kazanmak mı kaybetmek mi, kaçmak mı yakalamak mı sorusunu yönelterek ya da daha da bilinçaltı düzeyde, seyircinin katıldığı ve uygulandığını görmek istediği bir örüntü oluşturarak gerilim yaratır. Duygusal ritim her kesme düzeyinde gerilim veya sorular yaratır. Bir karakterin duygusal enerjisinin her bir fırlatımı, karakterin denediği her bir duygusal manevra sorulmakta olan bir sorudur: Bu aksiyonun karşılığı veya duygusal etkisi ne olacak? Olay ritmi sahne düzeyinde, sekans düzeyinde veya bütün film düzeyinde kendini sürdürür. Her bir sahne bir sorudur: Karakter amaçlarına ulaşacak mı yoksa karşısına engeller mi çıkacak? Olay ritmi deneyimini fiziksel ve duygusal ritim deneyiminden ayırmak aslında mümkün değil çünkü üç ritim türü de birbirine eklenerek artar. Olay ritmi, filmdeki sezgi ve duyguları destekleyip iletecek şekilde bilgi veren sahneler, sekanslar ve yapılar boyunca bütün bu ritmlerin akışıdır.

9. Bölüm
Biçim

"Üslup" kelimesi, bir seçenekler kümesine atıfta bulunur. Oldukça amorf olabildiği için aldatıcıdır, fakat yönetmenler, yapımcılar, görüntü yönetmenleri ve kurgucular arasındaki tartışmalara faydası var, çünkü bu kimselerin, bütün yapımı tutarlı ritmik bir yorum gibi hayal etmesine ve filmin son halinin neye benzeyeceği ve hangi duyguyu hissettireceğini kararlaştırmasına olanak sağlıyor.

Kurgudaki üslubun belirlenmesinde mevcut seçenekler yelpazesi hakkında konuşmak için, durumu, yarattığı etkileri yıkmak faydalıdır, böylelikle yaratıcılar arasında da bazı ortak referans terimlerine sahip olunabilir.

Kurguda üslup genellikle, kendi görüşlerini ortaya koymak –yani hangi planların, dekorun, seslerin, müziğin ve dijital efektlerin oluşturulacağını seçmek– için bir yapımdaki tüm iş arkadaşlarıyla birlikte yönetmenler tarafından belirlenir. Bu malzemeleri bir araya getirmekten sorumlu olan kurgucudur. Çalışması gerektiği şey elindeki malzemedir ve de tercihen kurgu üslubu, ister dolaylı ister dolaysız olsun, malzemenin biraraya getirilmesinde temel bir etmendir. Yazar bir hikâye anlatmak veya bir yapıyı telaffuz etmek için sahne ve görüntüleri yan yana koydukça, kurgu senaryo yazımında dolaylı, senaryodaki kelimeler planlara dönüştürüldüğünde bu dolaysız bir etmene dönüşür ve herkes bu planların nasıl birarada kesileceğini düşünmek zorunda kalır.

Kurgucu ve yönetmenlerin meydana getirilmiş malzeme hakkında ve de bu malzemenin bir arada kesilmesinin montajdan dekupaja kadar uzanan bir yelpaze boyunca nasıl yerleştirileceği hakkında yapması gereken tercihlerin bir aralığı için bkz (Res. 9.1).

Kurgucu ve yönetmenlerin yaptığı tercihlerin ikinci aralığı, çarpışma ve bağlantı diye adlandıracağım şeyler arasındaki bir yelpazede uzanır (Res. 9.2).

Önce Eisenstein'dan ve sonra da çağdaşı Pudovkin'den ödünç alınan "çarpışma" ve "bağlantı" kelimeleri, 1920'lerdeki Sovyetler

Birliği'nde, sinemanın bu iki ustası arasında geçen ateşli bir tartışmanın konusu olarak ciddi bir karşıtlığa neden oldu. Eisenstein ve Pudovkin, her ikisi de kurgu yapımı ve film biçimi hakkındaki fikirlere farklı şekilde yaklaşmış, fakat zamanla bu iki yaklaşım arasındaki ayrımlar yumuşamış; hatta, üsluba dair bir tercih yelpazesi üstündeki iki nokta gibi ele almamızı sağlayacak düzeye erişmiştir.



Resim 9.1



Resim 9.2

İlk önce montaj ve dekupajı tartışıp sonra da, çarpışma ve bağlantının olası kombinasyonları üzerine bazı örnek çalışmalara bakmadan önce bunların arkasında yatan temel fikirlerden bazılarınıinceleyelim.

MONTAJ

"Montaj" Fransızcada kurgu için kullanılan bir kelimedir; kelimenin İngilizcedeki tam karşılığı "birleştirme" veya "toplama" olabilir. Fransızcadaki montaj kelimesinde saklı olan anlamlar hem teknik hem de yaratıcı. Teknik olarak kurgu parçaların bir bütün halinde bir araya toplanmasıdır. Yaratıcı olarak montaj, görüntü ve seslerin ritimler, fikirler ve bir bütüne dair deneyimler üreten ilişkiler içerisinde birleştirilmesidir.

Bununla beraber, benim montaj kelimesini kullanma şeklim, kurgu yapım işlemlerinin bütününe atıfta bulunan Fransızca kullanımından biraz farklı. Fransızcadaki anlamı yerine, "montaj" kelimesini belirli bir kurgu türünü ifade etmek için kullanan İngilizce konuşan kurgucular arasında bu terimin ortak algılanış biçiminden yararlanacağım.

İngilizce konuşulan bir ülkede montaj yapmak genellikle, zaman veya mekân içerisinde bağlantısız görünen görüntü ve sesleri bir izlenim, bir fikir veya bir etki yaratmak için bir araya getirmek anlamına gelir.

Koyaanisqatsi (Godfrey Reggio, 1982) ve *Baraka* (Godfrey Reggio, 1992) gibi belgeseller bu anlamdaki montaj örnekleri. Bu filmler tüm dünyadan farklı zamanlarda toplanan görüntülerin geniş bir yelpazesiyle oluşturulmuş ve izleyicinin zihninde insanın doğayla kurduğu ilişkiler ve de kültür ve medeniyetlerimizin yönü hakkında izlenim veya fikre alan açtı. Bu temalar üzerinden hiçbir anlatı yoktu, fakat montaj öylesine güçlüydü ki bu fikirler zihnimizde en canlı biçimde ortaya çıktı; bizler seyirci olarak bir araya toplanmış görüntüler arasında bunların genel kompozisyonundaki anlama erişmek için bağlantılar kuruyoruz.

Filmlerin tamamının bu şekilde oluşmasını sağlamak oldukça olağandışı; bunun alışılageldik şekli, bir filmde montaj sekansların bulunması.

Çoğu kez montaj ya da zaman ve mekân içerisindeki ilgisiz görüntülerin birlikteliği halüsinasyon gören, hayal gören, uyuşturucunun etkisindeki bir karakterin içsel, öznel akli durumunu düşündürmek için realist anlatımlı filmlerde bir aygıt gibi kullanılabilir ya da karakterin sıradan zaman ve mekânın dışında olduğu duygusu veya yenik düşebilir.

Bağlantısız görüntülerin bir biçimde yan yana dizilimi anlamındaki montaj, reklamların, müzik videolarının ve de tüm filmin tema ve yapısını özetleyip tanıtan şu film jeneriklerinin başlıca dayanağı. Bu bağlamlarda bakıldığında, montaj izleyicilerin ilişkiler kurma konusundaki çok güçlü deneyimleri –ritim tarafından dikkatle ayarlanıp şekillenen bir deneyim– yoluyla mesajı tahmin etmelerini sağlayan bir teknik.

DEKUPAJ

Dekupaj, Fransızcadan aldığım bir diğer terim ve bu terimi üslup tartışmasının amaçları çerçevesinde biraz değiştirip yeniden yorumlamaktayım. Fransızcada "dekupaj" aşağı yukarı, iş kopyasını bir araya getirmek niyetiyle küçük parçalara bölmek. Bu, Fransız film endüstrisinde her sahne veya aksiyonun içereceği planları göstermek için senaryo üstünde not alma işlemini anlatmakta kullanılıyor. Senaryo bir bakıma planlar halinde "küçük parçalara bölmek"tir, fakat bu niyet elbette bütünü oluşturmak için planları kurgu odasında birleştirmektir.

Bir kez daha kelimenin Fransızcadaki kullanımını değiştirmekte ve dekupaj kelimesini İngilizcede yeniden bir araya getirme niyetiyle küçük parçalara bölme işleminin çok özel bir türünü tanımlamak için kullanmaktayım. Bu özel tür, ortaya çık*abilecek olanın* planlar halinde küçük parçalara bölünmesi ve de içerdiği olayların gerçek zaman ve mekânda geliştiği *izlenimini* yaratmak için söz konusu planların yeniden bir araya getirilmesi. Hollywood tarzı devamlılık kurgusunda, dekupajı bu anlamda, hikâyeyi anlatmak için planların düzenlenmesinde birincil yöntem olarak kullanılıyor.

Dekupajın bir filmde bu anlamda kullanılmasıyla ilgili önemli soru şu: Bunu yapmanızdaki anlam nedir? Sadece tek bir planda, gerçek zaman ve mekânda yapılabilecek bir şeyi çekip bunu birçok farklı zamanda ve farklı mekân düzenlemelerinde çekilmesi gerekebilen birçok plan halinde kesip sonra da tek bir zaman ve mekân etkisi yaratmak için bunları yeniden bir araya getirmenizdeki neden nedir?

Buna verilebilecek cevaplardan biri elbette ki ritim. Birden fazla plan bir kurgucuya zaman, enerji ve hareket şekillendirilmesi üstünde daha ince bir kontrol sağlar. Gerçek zaman ve mekânda ortaya çıkabilen bir sahnenin her plan ve çekimi ritme katkıda bulunmak için kendi benzersiz potansiyelini içerecektir. Performanslar farklı zaman kullanımlarına sahip olacaktır: daha hızlı veya daha yavaş, daha kısa veya daha uzun. Planlar farklı mekân kullanımlarına sahip olacaktır: yakın çekim, ikili planlar, genel plan veya başka düzenlemeler. Bunların da her biri kendi devinimine sahip olacaktır: kamera hareketi, karakterler veya kompozisyon ve de bu hareket türlerinin tatbik edilebileceği yarı-sonsuz enerji aralığı.

Yani, bu tartışmanın amaçlarına göre, montaj zaman ve mekân içerisindeki ilgisiz şeylerin birlikteliğidir ve dekupaj da devamlılık halindeki tek bir zaman ve mekân içinde ortaya çıkabilecek şeylerin küçük parçalara ayrılmasıdır. Bu iki yaklaşım bir yelpazenin her iki tarafına da yerleştirilir ve kurgudaki üslup bu yelpazenin şu veya bu ucuna olduğu kadar aynı zamanda iki kenarı arasındaki alana da denk düşebilir.

MONTAJDAN DEKUPAJA YELPAZE BOYUNCA İŞARET NOKTALARI

Yelpazede montaj ile dekupaj arasında, kurgu işlemlerinden bir diğeri "zamansal üç nokta"dır. Zamansal üç nokta, basit bir anlatımla, "dram, yaşamdaki sıkıcı parçaların kesilip çıkarılmış halidir" aforizmasında belirtildiği gibi, zaman parçalarını kesip çıkarmak demektir.

Her ne kadar bu söz dramın ne olduğunu bütünüyle anlatmıyor olsa da, bir yazar veya kurgucu için yanıt bekleyen bir sorudaki gerilimi sürdürmek anlamına gelir. Veya yalnızca hikâyeyi daha hızlı, daha ritmik ya da konu dışı noktalar kalmadan akıtmak amacıyla belirli özel anları vurgulamak için olaylar arasındaki zamanı kesip çıkarmak.



Resim 9.3: *Rick ve Elsa'nın* Casablanca'da [*Kazablanka*] (*Michael Curtiz, 1942*) *birlikte geçirdikleri ilk günlerindeki romantik anların bir flashback* [geçmişe dönüş] ile kısaltılmasıyla oluşturulan bir sekanstaki pek çok romantik andan birinde Rick rolündeki Humphrey Bogart ile Elsa rolündeki Ingrid Bergman. [Fotoğraf: Warner Bros; The Kobal Collection]

Bütün bir ilişkinin hilâyesini yalnızca birkaç dakika içinde anlatmak için zamansal üç noktaya klasik bir örnek, *Casablanca*'daki [Kazablanka] (Michael Curtiz, 1942) iki ana karakterin savaşın başında Paris'te birbirlerine âşık oldukları zamana dönerek hikâyenin arka planını anlattığı sekanstır. Rick (Humphrey Bogart) ile Elsa'nın

(Ingrid Bergman) Paris sokaklarında yürürken, Seine nehrinde kayıkta, bir restoranda ve buna benzer durumlardaki görüntüleri. Bu görüntüler zaman ve mekânla tam olarak bağlantısız değil; teorik olarak, devamlılık halinde çekilebilirlerdi, fakat o zaman filmin bu bölümü birkaç gün sürecek ve konu dışı bir sürü unsurla tıka basa dolu olacaktı. Yani bizim montaj diye adlandırdığımız yelpazenin en kenarından bu sekansı uzaklaştırarak, devamlılık halindeki zaman ve mekâna güçlü bir referans ortaya çıkarıyor. *Aslında* üç nokta tam da geçmişi gösterme amacıyla ve zamanla derinleşen âşk hissine yol açmak için oradadır. Bu his, görüntülerin birleşiminden tahmin ettiğimiz bir şey. Bu nedenle tam bir dekupaj da değil. Bu sekans içerisindeki zamansal üç nokta, yelpaze üstünde montaj ile dekupaj arasında bir yere denk gelmekte. Sekansı, görüntülerin bir miktar kesintili birlikteliği haline sokmayı seçmek ve aynı zamanda sekansa, zaman ve mekânın devamlılık halinde açılımına güçlü bir biçimde atıfta bulundurmak bir üslup tercihidir.

Sahneler *arasındaki* zamansal üç nokta yelpazede montaj ile dekupaj arasında kalan başka bir işaret noktasıdır. Film süresinin hikâyenin süresiyle aynı olduğu çok az imgesel, belgesel veya televizyon gösterisi örneği var. Yani hemen hemen her filmin farklı zaman ve mekânlara ait montajı söz konusu. Bir film kendi içerisinde bütün yönleriyle devamlılık halinde bulunan sahnelere sahip olabilir; örneğin, Jim Jarmusch'un 1984 senesine ait, her sahnenin tek bir genel planla kaplandığı *Stranger Than Paradise* [Cennetten de Garip] filmi. Ancak, tamamen devamlılık halinde çekilmiş bu sahneler yine de, hikâyenin bütün zaman ve mekânını oluşturarak birlikte kesildiğinde bir montaj ortaya çıkar. Çoğu film bu örnek kadar uç noktada değil. Devamlılık kurgusu sahneler içerisinde kullanılır sonrasında montajda kesilir ve bizler de sahneler ile hikâyedeki zaman akışı arasındaki bağlantıyı bu montaj sayesinde tahmin ederiz. Sahneler arasındaki kesmeler az çok uç noktada olabilir; bunlar *The Truman Show*'un [Truman Şov] (Peter Weir, 1998) başlangıcındaki bir sekansta olduğu gibi ofisten çıkıp eve gelme arasındaki kesmeler... Ya da *Citizen Kane*'de [Yurttaş Kane], Thatcher 10 yaşındaki Kane'e "Mutlu Noeller" dileyip Kane'in 25. yaşgününe atlayarak "ve mutlu seneler" dediğinde olduğu gibi, bir saniyenin 1/24'ünde yaklaşık 15 sene katlanan kesmeler... *The Truman Show* [Truman Şov] yelpaze üstünde dekupaja çok daha yakın bir üslupla ve *Citizen Kane* [Yurttaş Kane] örneği de montaja daha yakın durarak aynı teknikle –sahneler arası zamansal üç nokta– radikal biçimde farklı örnekler.

O halde montaj ile dekupaj arasındaki bu farkılılığı göstermenin amacı nedir? Bir film kurgusunun zaman ve mekân içinde tamamen bağlantısız görüntülerin birleşimi ile, görüntülerin devamlılık halinde zaman ve mekân etkisi vermek için şekillendirilmesi arasında bir yere denk geldiği bilgisini, üslup tartışması yürütebilmek için kullanıyoruz. Şöyle sorabiliriz: Bu projenin zaman ve mekân yaklaşımı nedir? Bu yaklaşım bir sahneden ötekine farklılık gösteriyor mu? Bu yaklaşım içerisinde bir montaj sekans var mı ve bu montaj vahşi bir sanrı mıdır yoksa yalnızca bir dizi olay aracılığıyla hızlı bir işleyiş yolu mudur? Sahneler arası geçişler yalnızca sıkıcı parçaları mı çıkarıp atar? Yoksa bu parçalar geçen zaman hakkında aşırı ifedeler midir?

Fakat montajdan dekupaja seçimler aralığı yalnızca tek bir üslup kılavuzu veya yelpazesidir. Diğer üslup yelpazesi görüntülerin akışını içerir ve de çarpışma ile bağlantı aralığı olarak tanımlanabilir. Şimdi de, kurgu üslubunu ve üslup seçimlerindeki ritmi tarif etmek için iki fikir grubunun nasıl bir araya geldiğini incelemeden önce, çarpışma ile bağlantı yelpazesine göz atacağız.

ÇARPIŞMA

Çarpışma, kurgunun parçaları dikme aracı olmaktan çıkıp bir sanata dönüşmesinde paha biçilmez etkiye sahip büyük Sovyet yönetmen ve film teorisyeni Sergei Eisenstein'ın kazandırdığı bir terim.

Eisenstein'ın "çarpışma" kelimesini kullanma nedenlerinin bir yönü Louis Giannetti'nin *Understanding Movies* kitabında özetlenmiş:

> Eisenstein bağlantılı çekim kavramını mekanik ve inorganik olduğu için eleştiriyor, kurgunun diyalektik olması gerektiğini savunuyordu: iki planın çatışması (tez ve antitez) tamamen yeni bir fikir (sentez) üretir. Böylece film açısından, A planı ile B planı arasındaki çatışma AB değil (Kuleshov ve Pudovkin), niteliksel açıdan yeni bir faktördür – yani C. Planlar arası geçişler Pudovkin'in de ileri sürdüğü gibi, akıcı değil keskin, sarsıcı hatta şiddetli olmalıdır. Kurgu ince bağlantılar değil, sert çarpışmalar üretir. Einstein pürüzsüz geçişin boşa harcanmış bir fırsat olduğunu iddia eder.[1]

Bu çarpışma kavramının arkasındaki diyalektik ideoloji, öyle ya da böyle, yirmi birinci yüzyılda kurgucular ve yönetmenler arasında ortak bir ifade olarak pek hayatta kalmış sayılmaz. Eisenstein'a göre, çarpışma dünyayı döndürdü. Değişim çarpışan iki karşıt gücün sonucuydu ve bunların birbirine çarpmasıyla oluşan enerji ve

1. Giannetti, L., *Understanding Movies*, s. 133.

patlama, dünyanın bir sistemden ötekine başkalaşımını etkin hale getirdi. Eisenstein'a göre, filmlerindeki çeşitli güçlerin göze çarpan çarpışmalarını düşünce ve duyguları etkinleştirmek için, bir araya geldiği zaman, bu düşünce film biçimine kadar uzanır.

Karşılaştırma yaparak öğrencilerime sık sık "Dünyayı döndüren şey nedir?" diye sorarım ve genellikle öğrenciler, hiç değişmeyen ve istisnasız biçimde "Para" yanıtını verir. Demeye çalıştıkları şey paranın değişim öznesi ve olayların gelişeceği yönü etkileyebilen güç olduğu. Bu nedenle, çarpışmanın bir güç olarak, sadece tek bir kesme biçimi gibi kurgu üslubuyla özdeş kılınması şaşırtıcı değil. Konuya ve eldeki üretimin ritmine uygun biçimdeele alınmalı. Çarpışma, köklü bir değişimi kışkırtma aracı değil, üslubun parçasıdır çünkü. Çoğu yapımın amacı da bir hedef kitleyi çekmek, aydınlatmak, canlandırmak, bilgilendirmek veya eğlendirmektir.

Bununla beraber Eisenstein'ın çarpışma kavramına getirdiği estetik açılım, kurgu olanaklarının gelişiminde çok büyük bir etki yarattı ve de teorik çalışmalarını kurgucunun kullanabileceği üslup seçimleri yelpazesinin alanı olarak geçerliliğini koruyor. Eisenstein'ın montaj anlayışı bağımsız planların çarpışmasıdır. Ve de "uyuşmazlığın derecesi, etkinin yoğunluğunu ve özgün ritmin gerçek unsuruna dönüşen gerilimi tanımlar."[2]

Fakat çarpışma veya uyuşmazlık görüntü ve seslerin birleşme yöntemi açısından aslında ne anlama gelir? Eisenstein ışık, hareket, şekil, yön, ton, çekim uzunluğu, odak uzunluğu, kontrast, boyutlar, süreler, hızlar, performanslar, semboller ve benzeri şeyler de dahil görüntü ve sesin her yönünü göz için olası "atraksiyonlar" olarak kavramsallaştırıyor. Bunların her biri dikkatimizi plana çekmekte. Yani bir çarpışma bu unsurlar arasındaki benzerliklerden ziyade -bağlantıda göreceğimiz gibi- farklılıkların yan yana konmasıdır.

Dolayısıyla bir çarpışma aydınlık ve karanlığı, yakın çekim ve genel planı, soldan sağa hareket ile sağdan sola hareketi, durağanlık ile devinimi, din ile politikayı ve bunun gibi şeyleri yan yana koyan bir kesme olabilir. Bunlardan her biri ufak bir şok, uyuma, akıştaki eşitliğe, pürüzsüzlüğe karşı küçük bir meydan okumadır. Bu yan yana gelmelerin çok yaygın olduğu günümüz dünyasında bile, ilişki kurmak ve bu yöntemlerde çatışan ya da bu ufak uyuşmazlıkları teşhir eden olguları anlamlandırmak gözümüz ve zihnimiz için zaman veya çaba gerektirir. Bu çabanın kışkırtılması, görüntülerin bir araya

2. Eisenstein, S., *Film Form: Essays in Film Theory*, s. 50.

getirilmesi ve filmdeki fikirlerin tahmin edilmesiyle seyirciyi daha aktif biçimde meşgul etmenin bir yolu. Bu birleşmeleri ilişkilendirmek zor bir iştir; daha aktif bir izleyiciye gereksinim duyar. Böylece çarpışma izleyiciye enerji vererek, filme enerji vermiş olur. Yani çarpışmayı bir üslup gibi kullanan sekanslar daha enerjik, hareketli, açısal veya agresif hissedilebilir.

Bu türden çarpışmalar, yapımdaki anlamları iletmek için içerdiği enerjinin eğlenceli ve aktif, olması gerektiği aksiyon sahnelerinde, dövüş sahnelerinde, kovalamaca sahnelerinde, müzik videolarında ve reklamlarda her zaman geçerli. Fiziksel ritimle hareket kurulan herhangi bir sahnenin bu türden kesmeye dayandığını ve duygusal ritimle yapılandırılan sahnelerinse böyle olmadığını söylemek bizim için kolaycılık olurdu, ancak durum böyle değil. Mesela dans sahneleri sıklıkla pürüzsüz, "çarpışmayan" kesmelerden faydalanırken konuşmalar sırasında, önemli bir noktaya temas etmek veya duygusal bir etkide bulunmak için, çerçeve boyutunda, performansta, karakter davranışında ya da çarpışan başka unsurlarda şaşırtıcı yan yanalıklar sağlanabilir. Çarpışmanın, aynı zamanda, montajla aynılığını söylemek de kolaycılık olurdu, fakat aşağıdaki örnekte göreceğimiz gibi, durum böyle değil. Montaj, zaman ve mekân içerisindeki ilgisiz unsurların çarpışmayla bir araya toplanması olabilir; bir montaja itici gücünü veren şey bazen benzerliklerin bir karşılaştırmasıdır.

O halde çarpışma farklılıkla ilgili ve farklılık da, Eisenstein'a göre olaylar, görüntüler, müzik ya da ses içerisindeki ritmi algılamamıza olanak veren şeydir. Eğer tüm bunların hepsi aynı olsaydı, ritim diye bir şey olmaz, yalnızca krema renkli bir dünyada sürekli uğultu olurdu. Eisenstein'ın farklılık hallerindeki çarpışmaya yaptığı vurgu, kurguyu planların bağlantılandırılması işinden, zıt görüntülerin yan yanalığı haricinde ritimler yaratarak fikirler, görüntüler ve sesleri eklemlenmiş ve de dokunaklı biçimde güçlü bir dansa dönüştürme sanatına kaydırır.

BAĞLANTI

Eisenstein'dan derin biçimde etkilenmiş çağdaşı, yönetmen ve film teorisyeni Vsevolod Pudovkin, kurgu işlevi hakkında farklı bir fikir öne sürüyor. Onun bağlantı kavramının daha az biliniyor olmasının nedeni, bu kavramın aslında daha yaygın biçimde özümsenmiş olması. Kurgu ve film yapımı kültürüne öylesine sızmış ki, kendini normalleştirmiş. Öğrencilerimden sık sık pürüzsüz bağlantılı kurguya "normal" kesme dediklerini ya da pürüzsüz biçimde bağlanmış

bir film yapmaktan söz ettiklerini "normal" planlar çekeceklerini duymuşumdur. Fakat bağlantı, tıpkı herhangi bir sanatsal yapının tekniğinde olduğu gibi, tabi ki de normal veya doğal değildir. Arka planında, kullanımını ve faydasını belirleyen bir ideoloji, estetik bir amaç bulunur. Pudovkin kurguyu yönetmenlerin "tarihin ve psikolojinin birbirine karışıp birleşmesi yoluyla görmek ve genel bir olaya doğru sürükleyecek pürüzsüz görüntüler dizisi yaratmak"[3] için kullanabileceği bir araç gibi görmüştür.

Üslup hakkında konuşurken, bu alıntı pürüzsüzlük ve nasıl yaratılacağı üstüne olacak, fakat eğer üslubun etkisi ve anlamı olacaksa, ilk önce pürüzsüzlüğün arkasındaki amaç anlaşılmalıdır. Pürüzsüzlüğün arkasında yatan, Pudovkin'e göre "tarihin ve psikolojinin birbirine karışıp birleşmesi yoluyla görmek"tir. Bunun anlamı açık ve anlaşılır bir dünya görüntüsü, yani konu dışı noktaları kesip atan ve izleyiciyi hikâyeyi, fikirleri ve düşünüşü şekillendiren önemli anlara, değişimlere ve olaylara odaklayan bir dünya yaratmaktır. Bu nedenle, Pudovkin'i başka sözcüklerle anlatacak olursak, film izleyiciye psikolojik açıdan rehberlik etmelidir. Yani Pudovkin'in niyetinin izleyicinin içine nüfuz etme, etkileme ve ikna etme konusunda onu kışkırtmak veya ateşlemekle çok da ilgili olmadığı söylenebilir. Bunu başarmak için, tuğla parçalarıyla adım adım kurulan, inşa edilen filme dair fikirler öne sürüyor. Bu inşa süreci, etkililiği yönünden, izleyiciyi hikâyeye veya fikirlere iyice sokmasına bağlıdır. Çıkıntı yapıp dikkat çeken her tuğla, inşa akışını aksatan ve bu nedenle de izleyicinin bu inşa akışına kendini kaptırmasını aksatan aşırı düzensiz bir şekil, büyüklük veya harekettir.

Bu görüş Hollywood'daki (Pudovkin, bağlantısal kurgu ideolojisinden bahsetmeden önce başlayan) devamlılık kurgusu sisteminde normalleştirilmişti. Klasik biçimdeki devamlılık kurgusunda planlar çoğunlukla geçişlerin pürüzsüzce olması, seyircinin devamlılık halindeki mekânda zamanın akış hissini mümkün olan en az derecede bozma gayesiyle tasarlanıp yan yana konur. Fakat her zaman da değil. Çarpışmalı devamlılık kurgusu yapmak da mümkündür. Bağlantı, dekupajla aynı şey değildir. Bağlantı çoğunlukla dekupajla kullanılır, fakat aşağıdaki örnekte de göreceğimiz gibi, çarpışmadan bağlantıya uzanan yelpaze, montaj ile dekupaj arasındaki yelpazeden farklıdır ve bazı dekupajlar da çarpışma çok etkili olmuştur.

Yani devamlılık kurgusu bir tekniktir ve ben de "bağlantı" terimini bu teknik içerisindeki üslubu tanımlamak için kullanıyorum. Aslında

---

3. Pudovkin, V. I., *On Film Technique and Film Acting*, s. 31.

bağlantısallık yerine pürüzsüzlük demek daha uygun olabilirdi, çünkü bağlantısallık durup dururken bağlantılanmış bir şeyi tarif etmek için kullanılabilir, fakat ben bağlantısallık kelimesini bizlere üslubun arkasında yatan amacı hatırlatmak için pürüzsüz bir görüntüler dizisi yaratma yönünden ötürü seçtim. Bağlantı olduğunda, hikâyenin veya karakterlerin dünyasından dolayı hiçbir zaman şoka uğramayız; filmin inşası bizi karakterlerle empati kurmaya ve filmin içerdiği fikirlerle pürüzsüz bir biçimde kolayca anlaşmaya yönlendirir.

Planlardaki pürüzsüz bağlantı çarpışmaya zıt bir yaklaşım içerir. Aydınlık ve karanlığı birbiriyle çarpıştırmak yerine, plandan plana aydınlatma değerleri birbirine benzer. Aynı şey, genelden yakına atlamayan, ama genelden orta plana ve oradan da yakın çekime pürüzsüzce bağlanan plan uzunlukları için de geçerli. Sağdan sola hareketler, soldan sağa hareketlerle çarpışmak yerine sağdan sola diğer hareketlerle pürüzsüzce bağlanır. Eşlemeli kesme [match cut] veya eyleme eşleme [matching on action] pürüzsüz plan bağlantılarındaen önemli işlemdir. Bir hareketin bir parçasından başka bir parçasına eşleşmemiş kesme, hareketin zaman ve mekândaki devamlılığında bir atlama veya bozulma ve bu nedenle de küçük bir şok veya çarpışmadır. Eşlemeli kesme yoluyla hareket şeklini ve yönünü yumuşak biçimde bağlamanın bu hali, hareket akışının pürüzsüz ve devamlı gibi göründüğü "görünmez" bir kurgu üslubunun köşe taşıdır. Ancak, 5. Bölümde tartışıldığı üzere, kurgu -bağlantısallığı vurgulayan kurgu üslubu da dahil- görünmez değildir. İzlediğimiz, ister pürüzsüz ister çarpıştırılmış olsun, kurguyla şekillendirilmiş hareket akışıdır.

ÇARPIŞMADAN BAĞLANTIYA YELPAZE BOYUNCA İŞARET NOKTALARI

Çarpışma ile bağlantı arasındaki yelpaze, kesme yoluyla farklılıkların mı yoksa benzerliklerin mi vurgulanacağını ve de niyetinin, izleyicileri enerjik biçimde gözün veya zihnin küçük şoklarıyla meşgul etmek mi yoksa ilişkilendirilmiş parçalarla net görüntü veya fikir halinde inşa eden bir dizi bağlantılı nüansla onları sorunsuz bir şekilde empati ve anlayışa yönlendirmek mi oduğunu belirten bir tercihler yelpazesidir. Bu yelpaze ritim unsurunun -zaman, enerji ve hareket- şekillendirilmesi için bir aralık, bir oynama alanı sunar.

Zaman planlar içerisinde çarpıştırılabilir veya bağlantılandırılabilir. Hareket hızı, benzer veya farklı olabilir. Plan süresi, benzer veya farklı olabilir. Çarpışmalar, bir hareket eğrisinin en üst noktasından önce kesme yapmayı tercih ederek, benzer zaman kullanımlarını iliş-

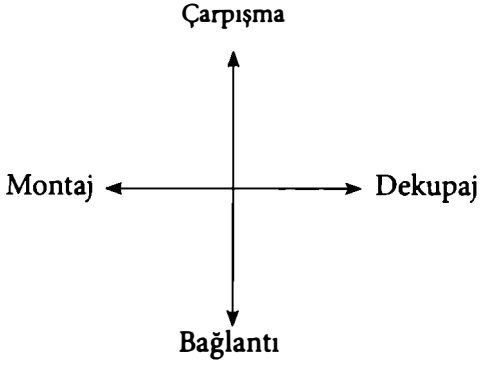
kilendirirken bile yaratılabilir. Başlamış fakat bitmemiş bir hareketin farklı bir planda kesildiğini görmek, hareketler aslen bağlanmak için tasarlanmış ve sadece bir planı daha uzun tutarak bu bağlantıya olanak verilmiş olsa bile, çarpışma hissi verir. Seyirci bir görüntünün bütün içerik eğrisini özümsemeden kesme yapmak, yelpazede salt çarpışma ile salt bağlantı arasında bir yerde başka bir çarpışma oluşturur çünkü izleyicinin huzurunu kaçırıp planda parlayıp görünemeyen şeye dair gerilimi tetikler.

Enerji nitelikleri de çarpıştırılabilir veya bağlanabilir. Harekette, renkte, ışıkta, tonda, niyetlerde, yakınlıklarda ve buna benzer şeylerdeki görsel veya işitsel enerji nitelikleri kesmeden kesmeye veya çok sayıda kesme üstünden örüntüler halinde kendi zıtlarıyla çarpıştırılabilir ya da benzerleriyle eşlenebilir. Bu örüntüler, bir filmdeki enerji ve gerilim iniş ve çıkışlarını düzenlemek için, çarpışmadan bağlantıya uzanan bütün aralığa ve de bunlar arasındaki oyun alanına sahiptir.

Yukarıda da ele alındığı gibi, hareket de çarpıştırılabilir ya da bağlanabilir ve de çarpışma veya bağlantı örüntülerinin şekillendirilmesi, bir filmdeki anbean oluşan ritim ile genel ritmin şekillendirilmesinin bir yoludur.

ÜSLUP ÖRNEK OLAY ÇALIŞMALARI

Yukarıda da bahsedildiği gibi, montajı çarpışmayla ve bağlantıyı da dekupajla bağdaştırmak kolayımıza gelir, çünkü montajın zamanda ve mekânda ilgisiz şeyleri bir arada çarpıştırma eğilimi ve dekupajın amacının devamlılık halindeki zaman ve mekân etkisinin pürüzsüz biçimde yaratımı olduğu görülür. Fakat bu aslında yalnızca her çeşit kesme üslubu tercihini tanımlayabildiğimiz olasılıklar aralığını ayırıp eklemlerle birleştirdiğimizde söz konusu.

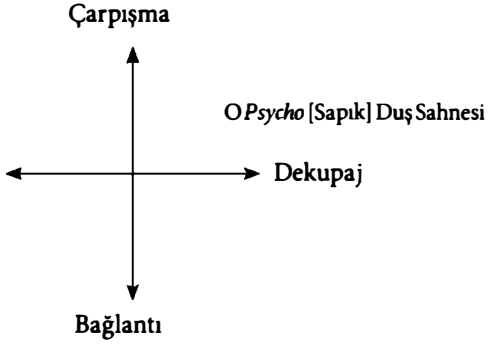


Resim 9.4

Sıradaki dört örnek olay çalışmasının her biri farklı bir kombinasyon yaklaşımıyla eşleşmekte ve sonucunda dört ayrı üslup çıkmaktadır.

Psycho [Sapık] – Dekupaj ve Çarpışma

Psycho [Sapık] (Alfred Hitchcock, 1960) filminde Norman Bates'in (Anthony Perkins) Marion Crane'i (Janet Leigh) bıçakladığı duş sahnesi, kurgu tarihinin en bilinenlerinden olarak, her iki yelpazenin en uç noktasına bir örnektir (Res. 9.5). Sahne, kesintiye uğramadan tek bir çekimle de oluşturulabilecek basit bir dekupaj. Eylem sadece gerçek zaman ve mekân içinde ortaya çıkmış olabilirdi, fakat ritmi ve etkiyi çok hassas biçimde kontrol edebilme amacıyla (pek çok!) tekli plana bölünmüştür.



Resim 9.5



Resim 9.6: *Norman Bates rolündeki Anthony Perkins,* Psycho*'daki [Sapık] (Alfred Hitchcock, 1960) duş sahnesinin dekupajında kurbanıyla çarpışır. [Fotoğraf: Paramount; The Kobal Collection]*

Bu sahne aynı zamanda çok güçlü bir çarpışma örneğidir de. Görünüşe göre planlar, meydana gelen eylemin parametreleri içerisinde, ekran yönü ve sembolik değer başta olmak üzere mümkün olduğunca çok yönden çarpışmak üzere tasarlanmış. Kasap bıçağı koyu ve keskin, kurbanın teni beyaz ve yumuşak. Su duş başlığından (filmdeki diğer planların bağlamı içerisinde) garip, yakın çekimlerle vurgulanarak dramatik biçimde açılı akar. Janet Leigh'nin hareketleri bunun aksine, özellikle de ışığı ve şekli dağıtan duş perdesinin yarattığı filtreyle maskelendiği sırada, yumuşak ve daireseldir. Ve elbette, eylemden önce ve sonra mekânı dolduran sessizliğe ters olarak keskin, kesik kesik aniden patlayan seri çığlıklarla, Bernard Herrmann'ın müziği...

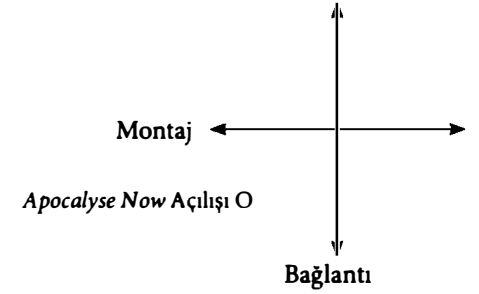
Bu sahnede düzinelerce "düzenek" (kameranın farklı yerleşim noktaları) var ve her plan, birinden diğerine geçerken bir çarpışma, bir değişim, bir farklılık yaratmak için özel biçimde tasarlanmış. Sahneyi bu şekilde doldurarak Hitchock hızla, şiddetle değişip apaçık görüntüler ihtiyacını ortadan kaldıran bir enerji veriyor. Aslında bıçağın bedeni deldiğini hiç görmeyiz; planların içeriği, süresi, şekli,

uzunluğu, açısı ve sembolleri arasındaki çarpışmanın uç noktalarını deneyimlerken yırtılmaların, bıçaklamaların cinsini hissederiz.

Apocalypse Now [Kıyamet] – Montaj ve Bağlantı

Francis Ford Coppola'nın *Apocalypse Now* [Kıyamet] (1979) filmi, çekim yaptıkları ülkede gerçekleşen darbe sırasında kalp krizi geçiren bir başrol oyuncusu, küçük ama önemli role sahip işbirliğine yanaşmayan bir ünlü, cangıldaki musonlar ve bütçesinin ötesindeki basit kapsam ve hırs arasında değişen sorunlarla hırpalanmış kaotik bir çekim sürecine sahip olmasıyla bilinir. Çekim nihayet sona erip kurgu son hızıyla devam ederken, kurgucular film için tatmin edici bir açılış yapamadıklarını anladılar. Bu yüzden de, sonradan istedikleri gibi bir açılış yaptılar.

Apocalypse Now'ın [Kıyamet] açılış sahnesi pürüzsüz biçimde bağlanmış bir montajdır (Res. 9.7). Başlangıçta huzur dolu ve sakin görünen ve sonrasında yavaşça napalmın kendine özgü sarı dumanıyla sarmalanan bir cangılın geniş planlar, huzursuzca gezinen gözleriyle ekranda baş aşağı beliren bir yüzün (Kaptan Willard rolündeki Martin Sheen) yakın çekimleriyle harmanlanır (Res. 9.8). Vınlayan helikopter pervanelerinin sesleri ile tavandaki vantilatör, başaşağı yüz, bir silah, evin şöyle bir geçen görüntüsü, bir viski şişesi ve cangılın tepesinde uçan savaş makineleri birbirine bağlanır.



Resim 9.7

Bu çeşitli görüntülerin tümünü bir arada bağlayıp pürüzsüz biçimde birleştirmek, hatta bunları tek bir fikirle harmanlamak, müzik ve zincirleme geçişlerle yapılmış. The Doors grubunun "The End" şarkısı, tüm parçaları bir arada tutan bir örtü takviyesinden çok daha fazlası. Şarkıdaki kesintisiz org tonları sekansa duygusal değerler ka-

tarken aynı esnada, tonal benzerlik yoluyla, bir görüntüden ötekine bağlantısallık da katıyor. Ağıta benzer düşük perdeli monoton bir ses halindeki şarkı sözleri, kendi kelimeleri ve söyleniş tarzıyla birlikte hikâyenin bir yönünü anlatıyor. "İşte son" diye uyarır grubun solisti Jim Morrison, hem özlem duyulan huzurlu bir kayıtsızlık hem de korku dolu bir an içinde. Görüntüler ilişkilendirilirken kurgunun içine eklenen müzik, montajın parçası. Amerika, rock and roll ve hedonizmi, pürüzsüz bağlantı aracılığıyla Willard'ın kafasının ortada duran görüntüsüyle birleştirerek bunları Güneydoğu Asya'daki cangıllar ve savaşla ilişkilendirir.

Tüm görüntülerin, seslerin ve müziğin Willard'ın zihni üzerinden birleşmesi, zincirleme geçişler yoluyla yapılmış. Zincirleme bir geçiş görüntülerin farklılıklarını yumuşatarak ve benzerliklerini birbirine bağlayarak harmanlayan oldukça yumuşak bir kesme. Zincirleme geçiş ne kadar uzun sürerse o kadar pürüzsüz olur ve buradaki geçişler de epey uzun. Zincirleme geçişler iki çekim görüntüsünün üst üste binmesi ve biri yavaşça kararırken diğerinin açılmasıyla ve böylelikle de görüntülerin birbirine karışıp dönüşmesiyle oluşturulur. Willard'ın (başaşağı ve bu nedenle de dünyadan biraz kopuk haldeki) kafa görüntüsü ile savaş ve ev görüntüleri ve seslerini zincirleme biçimde birbirine geçirerek, bu şeyler adamın zihninin savaş ve barış görüntüleriyle karıştığı, halka halka döndüğü izlenimine neden olacak biçimde yumuşakça ve sorunsuzca bağlanıyor. *Apocalypse Now*'ın [Kıyamet] açılışı kaotik biçimde entegre olmuş iç ve dış dünyanın üst üste binen bir görüntüsünü yaratmak için, karakterin içinde yatan ve çevresinden kaynaklı sorunlarını hem bağlantı hem de montaj kullanarak açıklıyor.

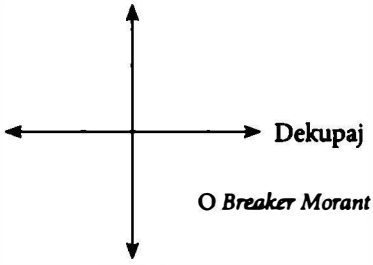


RESİM 9.8: Apocalypse Now'ın [*Kıyamet*](*Francis Ford Coppola, 1979*) *açılışındaki montaj Kaptan Willard'ın* (*Martin Sheen*) *zihnini savaş makineleriyle birleştirir.* [*Fotoğraf: Zoetrope/United Artists*]

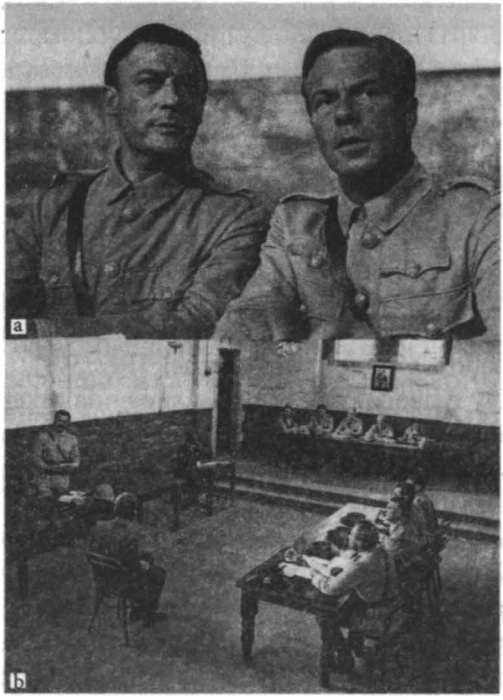
Breaker Morant – Dekupaj ve Bağlantı

Breaker Morant'teki (Bruce Beresford, 1979) dekupaj ve bağlantı bu pürüzsüz, göze batmayan üslubun hangi amaç için tasarlandığını tam olarak gösteriyor: şok veya birleşmeden ziyade dramatik amaçlar, duygusal vurgu ve açıklık için kesme yaparak hikâyeyi zarif bir biçimde şekillendirip tonunu değiştirmek (Res. 9.9).

Film, Güney Afika'daki Boer savaşı sırasında askeri bir mahkemede şimdiki zamanda gelişen bir hikâye eşliğinde, geriye dönüşlü bir anlatıma sahip ve çeşitli tanık ve sanıkların hikâyelerini gösteren geriye dönüşler filmi anlatıyor. Geriye dönüşlü bir anlatım olduğu için, sahneler arası zamansal ve mekânsal devamlılıkta çok etkili ve önemli atlamalar vardır, fakat devamlılık kurgusu sahnelerin içerisinde sorunsuzca akıyor ve de eylemlerle göz hizalarını tabii biçimde eşleyen, aynı sırada da zaman ve vurguları keskinleştirme yoluyla gerginliği artıran dikkatli kesmelerle hikâyeyi zarif biçimde destekliyor.



Resim 9.9



RESİM 9.10: *Edward Woodward ve Jack Thompson* Breaker Morant*'taki (Bruce Beresford, 1979) bir İngiliz askeri mahkemesiyle ilişkili iki Avustralyalıyı canlandırır. Bu mahkeme salonu sahnesi askerler ile memurların görüntülerini onların farklı kültürleriyle, sorgulamanın kesintisiz zaman ve mekân baskısı altında birbirine bağlar.* [*Fotoğraf: S. Australia Film Corp/Australian Film Commission; The Kobal Collection*]

Güzel biçimde yönetilmiş, tasarlanmış ve çekilmiş bu film kamera açısı çeşitliliği yönünden zayıftır ve bu da bağlantı duygusuna katkı-

da bulunur. Kurulumlar tekrarlanarak benzer kısımlar geliştirilmiş ve farklı olanlar azaltılmıştır. İlk tanığın sorgusu boyunca kamera açılarının tekraralanan bir modeli oluşturulur. Sokulan her bir yeni kurulum, plan boyutunun öncekine göre aşağısında veya yukarısında kalan sadece tek bir derecesi ve her biri yeni bir plan sokulmadan önce en az iki kez kullanılır. Tanığın ifadesindeki ilk bomba bilgi düşene kadar böyle devam eder. Birdenbire, kesme örüntüsü değişir ve biribiri arkasından süratle üç yeni kurulum görünür. Yaşanan esnada durulma olur ve kurgusu (William Anderson) ifadenin ortaya döktüğü bir sonraki yeni ezici bilgiye kadar tekrar eden bir ileri bir geri planlar örüntüsüne yeniden döner ve tekrarlanan kurulum örüntüsü yeniden bozulup yeni açılar ortaya çıkar.

Fazla söze gerek yok; bakışlarındaki, iç çekişlerindeki, sorularındaki veya yalanlarındaki enerjiyi birbirlerine fırlatan; kesmeleri, tepki ve eylemleri bizlere açıklayıcı bir ritim ve giderek artan bir hızda göstermesi için güdüleyen karakterler eşliğindeki tüm kesmeler 7. Bölümde tarif edilen duygusal ritmi kesme ilkeleriyle güzelce uyumlanmış. Bağlantı ve dekupaj, mevcut buluna (salonda 10 kişi vardır), dikkatle aynı şeye odaklanmış bütün o insanlarla devamlılık halinde bir zaman ve mekân izlenimi yaratmak için işlevlerini kusursuz bir bütünlük içinde yerine getirir. Kesme, tıpkı sanık ve hâkimler gibi, tanığın beden diliyle salınmamızı sağlar. Metne olduğu kadar alt metne de yanıt veren tepki planlarına kesme yaparken herkesin nasıl tutumlar içerisinde olduğu açıkça ortaya konur (Res. 9.10).

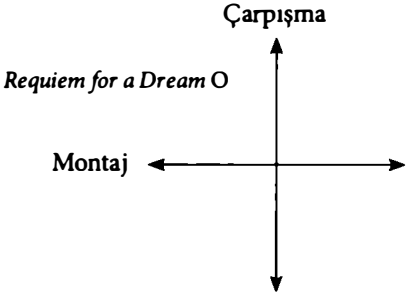
Öldürücü darbe zamanlamadır. Salondaki İngilizler sanki imparatorluğu tamamen kendi kendilerine ayakta tutan asıl direklermiş gibi tavır takınırlar ve onlara yapılan kurgu düzenlemeleri, tıpkı bıyıkları gibi kırpık ve intizamlıdır. Avustralyalılar aralarında, karmakarışık ilişkilerle gerginliği ortaya çıkaracak biçimde çerçevelenip kesilen huzursuz bakışlar ve mırıldamalı yorumlar paylaşır. Avukatları (Jack Thompson) kâğıtları gürültüyle karıştırmaktan dolayı işin önemli bir parçasını gerçekleştirir ve kurgucu, avukatlı her planın süresini her beceriksiz eylemin maksimum eğrisini kapsayacak biçimde uzatır. Böyelikle her puan kazanışında, zafer kazanmış haline yapılan hızlı ve kısa planın yarattığı tezatlık, değişime vurgu yapar. Daha da önemlisi, her biri keskin biçimde hedeflenmiş bir sorudan sonra ve aleyhte gelen yanıttan önce gelen iki an beklemede bırakılır. Bu anlar, her biri yanıtlanmamış soruların yarattığı bir gerilim içeren kısa ama hareketsiz yakın çekimlerle uzatılmış. Bu iki anda, üslubu değiştirmeden –her bir plan bir sonrakiyle yumuşakça bağlanır, zamanın abartılı uzayışı

mantıksızlık yaratmaz- sanki bütün mahkeme salonu nefesini tutmuş ve kesmelerin çabukluğu, zamanın uzaması ve de bedenlerdeki hareketsizlik minimum ölçüde çarpışmalı bir vurgu yaratır.

Requiem for a Dream [Bir Rüya için Ağıt] – Montaj ve Çarpışma

Requiem for a Dream (Darren Aronofsky, 2000) filmin temalarını içgüdüsel bir şekilde iletmek için montaj ve çarpışma oluşturuyor (Res. 9.11). Üslup bizim hareket ve enerjiye dair fiziksel deneyimimizi, başroldekilerinkiyle senkronize ediyor ve bizleri onların girdaplı hikâyelerinin ta diplerine sızdırıyor.

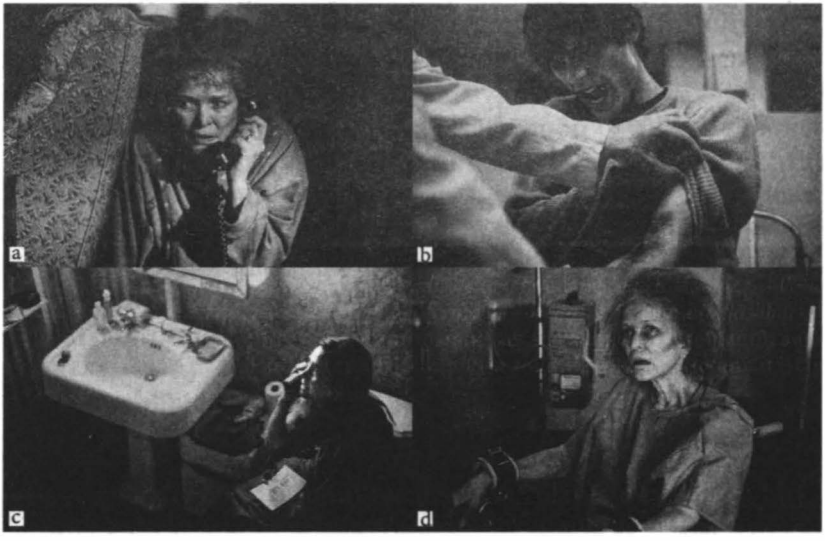
Requiem for a Dream'in başlarında, başrol oyuncuları (Jared Leto'nun oynadığı Harry Goldfarb ve Jennifer Connelly'nin oynadığı Marion Silver) tarafından kokain kullanımı üzerine hızlı, göz alıcı ve havalı bir çarpışma montajı var. Gösterişli ve eğlenceli ses efektleri toz, para, irileşen gözbebekleri ve kan dolaşımı yoluyla sevinçle sıçrayan kabarcıkların ilginç planlarından oluşan saf kareler etrafında dans eder. Sekans öylesine hızlı ve müzik öylesine harikadır ki, uyuşturucu kullanımı eğlenceli ve neşeli görünür. Bu biraz endişe vericidir, fakat teğet biçimde bağlantılı bu görüntülerin çarpışması, sarsıntıdan ziyade perküsyona gibidir ve uyuşturucuların kendisine benzer bir ritim efektine sahiptir. Bu sekansları görmek ve işitmek, bir sonrakini sabırsızlıkla beklemenizi sağlayan bir miktar uğultu, uyanma ve estetik bir zevke benziyor.



Resim 9.11

Ve bu montajlar kısa süreliğine devam eder, fakat artık her defasında birazcık daha asap bozucu ve birazcık daha manik biçimde, kısa süre içinde Harry'nin annesinin (Ellen Burstyn) diyet haplarına büyüyen bağımlılığı ve mutlu eroin kabarcıklarıyla sonradan edindiği halüsinasyonlarıyla karışarak gelişir. Film devam ettikçe, izleyici başta

görünen uyuşturucu kullanımının canlı, şaşırtıcı, eğelenceli minik çarpışmalarına bir tür özlem duyar, fakat yine de, tıpkı karakterler gibi, kendimizi git gide uyuşturucu kaynaklı sanrısal kâbuslarla açmaza sürüklenmiş buluruz. Artık bunu kullanmaktan zevk almayı bırakır ve sonuçlarını yaşamaya başlarız. Montaj görüntüleri çarpışmaya devam eder, fakat artık daha uzun, daha gevşek çerçevelenmiş ve büsbütün karmakarışıktır; montaj görüntüleri bu şekilde, her bir karakterin başına hayal edilebilecek en kötü korkuların geldiği son montaj sekansa (Res. 9.12) kadar devam eder. Bu son sekans kurgusu ne hızlıdır ne de sevimli; perküsyon gibi ya da baştan çıkarıcı değildir. Bunun yerine, pornografik tecavüz, bir uzvun kesilmesi ve elektroşok tedavisi görüntülerinin amansız bir çarpışması vardır; her plan keskin ve acı dolu bir yıkılma, tüm kesmeler bir araya geldiğinde ise yaşamın, insanlar arası bağın ve umudun gittikçe artarak dağılmasının neredeyse katlanılmaz bir ifadesi gibi. Bu sekans çarpışma montajı olmasından dolayı ilk uyuşturucu kullanımı sekansına ayna tutar, fakat çat çat geçen bu havalı görüntü ve seslerden duyduğumuz zevki alıp umutsuzluğa döndürür ve böylelikle filmin kendi anlamlarını oluşturmak için gerekli biçim ve üslup kullanılmış olur.



RESİM 9.12: *Ellen Burstyn, Jared Leto ve Jennifer Connelly'nin* Requiem for a Dream*'deki (Darren Aronofsky, 2000) sürekli düşüş anlarının her birinin çarpışan bir montajı. [Fotoğraf: Artisan Pictures; The Kobal Collection; John Baer]*

ÇAĞDAŞ ÜSLUP: YENİ DALGANIN ARDINDAN

Uzun vadede kullanışlı olması için gereken esnekliğe sahip olması planlanan bu üslup yönergesi için, görünüşte yukarıda tarif edilen kategorilerin hiçbirisinde yer almıyormuş gibi gelen bazı çağdaş kesmeleri de hesaba katmak gerekiyor. Bu nedenle Jean-Luc Goddard'ın *A bout de souffle* [Serseri Âşıklar] (1960) filminin kurgusundaki zaman, enerji ve harekete dair eşsiz düzenleme ve düzensizliklerin bazılarını ele almak gerekmekte.

Hollywood tarzı devamlılığın katı kuralları uzun süredir sıkı biçimde hüküm sürdükten sonra, Jean-Luc Goddard *A bout de souffle*'taki sıçramalı kesmeler için başka türlü bir devamlılık eylemi içerisinde zaman ve mekân yığınlarını kasten kesip çıkardığında, yeni kurgu olanakları kapılarını ardına dek açmış oldu. Goddard'ın niyeti, tıpkı kendinden önceki ustaları Sovyet montaj teorisyenleri Eisenstein ile Pudovkin'inkiler gibi, siyasiydi. Hollywood üslubunun ve düzgün toplumsal davranış mesajlarının hegemonyasından bıkmış halde, atlamalı kesmelerle "izleyicileri bir film izlemekte olduklarına ve manipülasyona uğramaktan sakınmaları gerektiğine dair uyarır".[4] İzleyicilere bu gerçeği hatırlatma fikri gerçekten de devrimciydi. Bu fikir o dönemlerde mevcut en etliki propaganda biçimini tamamen dişsiz bırakmıştı. İzleyicilere hikâyenin içine engelsizce girme rahatlığı verilmediği sürece, filmin mesajına ikna olmaları kolay değildir.

Fakat bu sıçramalı kesmelerin, izleyicileri hikâyeye düşünsel olmayan katılımlarından ayırma hedeflerine ulaşıp ulaşmadığı tartışmaya açıktır. O dönemlerde belki ulaşmışlardı ama şimdilerde artık üslubun parçasına dönüşmüşler veya *The Technique of Film and Video Editing*'in yazarı Ken Dancyger'ın dediği gibi, "Atlamalı kesmeler yalnızca izleyici tarafından kabul görmüş başka bir kurgu yöntemine dönüşmüştür."[5] *A bout de souffle*'un kurgucusu Cécile Decugis bile bizlere şunu hatırlatıyor, "Cocteau'nun da dediği gibi, 'sanattaki tüm devrimci fikirler 20 sene sonra mevcut kurallara uyar hale gelmektedir.'" [6]

Sıçramalar aslında artık çoğu ana akım Hollywood filminde görülebiliyor. Goddard devamlılık halindeki zaman ve mekân içerisinde bir eylem çekip sonra da orta yerinden iri bir parçayı çıkarıp atarak devamlılık halindeki bir eylemin sıradan zaman ve mekânın *dışına*

---

4. Dancyger, K., *The Technique of Film and Video Editing, Theory and Practice*, s. 132.
5. A.g.e.
6. Cécile Decugis'nin yaptığı alıntı: McGrath, D., *Screencraft: Editing & Post-Production*, s. 75.

atlamasını sağladığında, dekupajı montaja dönüştürmüş ya da en azından dekupajı yelpazenin öteki ucuna doğru aşağıya itmiştir. Eylem çekildiği sırada zaman ve mekân içerisinde devamlılık halindedir; başka bir deyişle, dekupaj olarak alınmış ve sonra da süreksiz montaj olacak biçimde kesilmiştir. Fakat bunun muhtemelen bağlantı olarak çekilip sonra da çarpışma olacak bçimde kesildiği de söylenebilir. Devamlılık halindeki planlar içinden çerçeveler eksilterek, *A bout de souffle* süreksiz parçalara ayrılır ve bu parçalar sonradan, devamlılık halinde bir akış olmadan yeniden birleştirilir ve böylelikle yeni bir fikre veya anlayışa yol açar. Zamansal ve mekânsal devamlılığı bozmak, her bir eylem parçacığı için tırtıklı bir uç olarak düşünülebilecek ve de bir sonraki parçacığın aynı ölçüde tırtıklı, kopuk devamlılığı ile çatışan bir anlam oluşturur.

O halde, üslup açısından, sorulacak soru şu: Kim böyle bir şey yapar? Kesintili devamlılığın ve tırtıklı biçimde çarpışan bağlantının günümüze ait bir filmdeki amacı nedir (bunu Goddard'ın asıl amacıyla aynı olmadığını da düşünürsek)? Bana göre bunun iki olası yanıtı var: birincisi, bunu Atlamalı kesmeler, bütün zararsız kurar ihlalleriyle aynı biçimde etkilidir. Gerçi bu bir düzene tepki olarak belirtilir. Bu nedenle eğer devamlılık kurgusuna karşı çıkıyorsa, fakat bu durum ancak atlamalı kesmenin bu kurallarla özdeş kılınmasına dek sürer – ki bence zaten özdeş kılınmış.

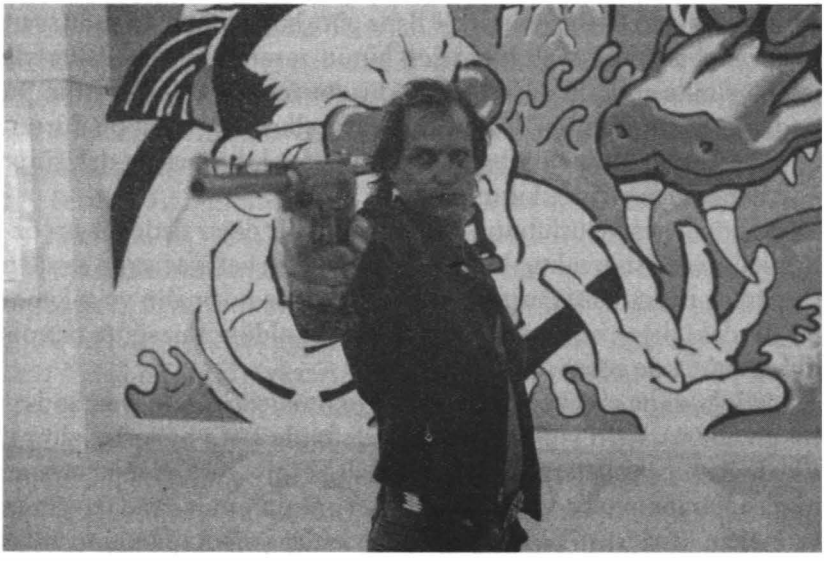
Atlamalı kesme üslubunu kullanmanın bir diğer nedeni aşırı öznellik durumu sunmaktır. Montajda, karakterin bakış açısının sıradan zaman ve mekân duygusunu bozma amacıyla normalin veya kendi etrafındaki diğer karakterlerin normalinin oldukça uzağına sapmış olduğunu ifade eder.

Oldukça ana akım bir film olan *Erin Brokovich*'te (Steven Soderbergh, 2000), Erin (Julia Roberts) telefonda kötü haberler alınca, duyduğu acısını ileten bir dizi atlamalı kesme; tüm planlar nesnel olmasına rağmen, kadının öznel deneyiminin onun sıradan zaman ve mekân hissiyatını bozmaya yetecek kadar yoğun olduğunu anlamak mümkün.

Bu yoğunlaştırılmış öznelliğin çok daha aşırı, bir versiyonu Oliver Stone'un *Natural Born Killers* [Katil Doğanlar] (1994) filminde gerçekleşir. Filmde Woody Harrelson ile Juliet Lewis bir yere kadar medeniyetin kuralları dışında, zaman ve mekânda rahatlık içinde halde yaşayan karakterleri canlandırır. Fakat bu karakterlerin öznellikleri renkler, dokular, çerçeveler ve medya yoluyla hızla, neredeyse zorlayıcı biçimde yanıp sönen kendi dünyalarının kuruluşunda hü-

küm sürer. Sinema üzerine akademik eğitim almış Dr. Jane Mills'ten alıntılamak gerekirse, ana karakterlerin ve de onların karşılaştığı herkesin içsel gerçekliklerinden nesnel güncelliklerine kadar görüş ve bakış açısında sıçrama olarak "görsel anarşi" vardır. Bu görsel anarşi öylesine doludizgin ve rengârenktir ki, her iki taraf da yakın zamanda bulanıklaşır ve de içerisindeki zaman ve mekân devamlılığının genişleme ve daralma açısından yaratıcı ve çeşitli olduğu yeni ve karma bir gerçeklik biçimi kazanır.

Natural Born Killers "suratına çarpan" kurgu, Hollywood'un devamlılık üslubunda veya hatta tekli planlarda tarif edilebilen olayları resmetse bile, devamlılık halindeki zaman ve mekân bakımından bütünüyle gevşek duran sekanslar ile *21 Grams* [21 Gram] (Alejandro Gonzalez Inarritu, 2003) gibi filmlere zemin hazırlayan bir dönüm noktasıdır.



RESİM 9.13: Natural Born Killers'*ta (Oliver Stone, 1994) kendi zaman ve mekân algısında yaşayan radikal biçimde öznel Mickey, Woody Harrelson tarafından canlandırılırken.* [*Fotoğraf: Warner Bros; The Kobal Collection; Sydney Baldwin*]

Fakat montajdan dekupaja ve de çatışmadan bağlantıya uzanıp kesişen yelpazelerden oluşan üslup yönergesi, bu "yeni" kurgu yaklaşımlarını tarif etmekte fayda sağlar, çünkü bunların yeniliği aslında

eski üslupların bir varyasyonudur ve daha geleneksel biçimlerde bulunan kaygılara cevaben gelişir. Bu kurgu üsluplarının devrimci olduğunu görmek için, bunları bozdukları geleneklerle -elbette, bir noktada kendileri de oldukça devrimci olmuş geleneklerle- ilişkili olarak görmemiz gerekir. Belki de Oliver Stone ile *Natural Born Killers*'ın kurgucuları Brian Berdan ve Hank Corwin pürüzsüz bir bağlantıyı, tıpkı Eisenstein gibi, boşa harcanmış bir fırsat olarak görüyor ve bu konuda Eisenstein'dan daha da aşırıya kaçıyorlardır.

SONUÇ

Eğer üslubun bir dizi tercihin sonucu olduğunu söyler ve bu tercihleri montajdan dekupaja ve de çarpışmadan bağlantıya uzanan bir aralık içerisindeki birleşim gibi tanımlarsak, o durumda, üslup tercihlerinin bir filmdeki zaman, mekân ve enerjinin -yani ritmin temel bileşenleri olarak okurun şimdiye dek tanıdığı üç şeyin- şekillendirilmesi üzerine tercihler olduğunu söylemek mümkün olacaktır. 1920'lerden günümüze dek filmlerde, üslup tercihleri ile bunlardan doğan kurgu ritimleri filmde fikirlerin ve de kendine özgü algısal deneyimlerin doğmasına yol açmak için görüntülerin, olayların ve duyguların hareketini şekillendirir.

10. Bölüm
Yöntemler

Bizim amaçlarımız açısından bakıldığında, bir yöntem "biçimi varyasyonlarla donatarak (...) geleneksel örüntülenişleri karmaşıklaştıran"[1] şeydir. Bu, bir ân veya geçiş inşa etmenin bir yoludur ve bu yol bir hikâyenin gelişmesinin doğrudan doğrusal neden sonuç zincirleri ile daha karmaşık ve potansiyel olarak şeklen daha dışavurumcu anlatı örüntüleri arasında değişkenlik gösterir. Bilhassa, kurguculara göre, bir kurgu yöntemi gerilim ve gevşeme deneyimleri yaratmak için sinemanın benzersiz olanaklarıyla zaman, mekân, enerji ve hareketi şekillendirmek arasında değişkenlik gösterir.

Yöntemler ve bunların kullanımı üzerine konuşmadan önce, kurguculuğun kendi çalışmaları veya çalışma süreçlerine dair genelleme yapmaya çalıştıkları zamanlarda sıklıkla söylediği bir şeyi buraya da not düşmek önemli olacak: Yöntem, hikâyeye göre değişir. Bunu söyleyen kurgucular elbette kesinlikle haklı. Kurgu odasında alınan her kararın, e ister dram olsun, ister soyut meditasyon, araştırmacı gazetecilik ya da başka bir biçimde olsun, anlatılmakta olan hikâyeye ilişkin alınmalıdır. Fakat yöntemler, bireysel kararlardan, üsluplardan veya süreçlerden farklı olarak, hikâyeleri boydan boya geçen ve de herhangi bir özel prodüksiyona bağlı kalmadan ele alınıp herhangi bir olaya uygulanabilen kuruluş modlarına sahiptir. Bu bölüm ağır çekim/hızlı çekim ile koşut olay olmak üzere iki yönteme ve de bunların nasıl düzenlendiği, nasıl etkili bir biçimde kullanıldığı üzerine bazı örnek çalışmaları ilkeleri ele alacağız. Ama sonuçta bunlardan faydalanmak kurgucunun seçimine ve kendi hikâyelerine özgüdür.

Neredeyse her prodüksiyon için geçerli olabilecek sorulardan biri şudur: Bu yöntemler izleyicinin hikâye algısını nasıl şekillendirir, ya da, hikâyeyi nasıl "gösterir"? Paralel eylemin hikâyeyi gösterme yollarından biri, izleyicinin karakterdeki kavrayışın bir adım önüne geçmesine izin vermektir. Birer seyirci olarak bizler bir paralel eylem

---

1. Turim, M., *Flashbacks in Film: Memory & History*, s. 5.

sekansının her iki tarafını da yaşarız, fakat karakterler yaşamaz. Yani bu sekanslardaki hikâyeye dair bizde bulunan kavrayış ve hisler, oyunculuk veya meydana gelen olaylar kadar yöntemler tarafından da şekillenir. Yöntem hikâyeyi söylemek yerine aynı anda iki yerdeki olayı açığa çıkararak ve izleyicinin yalnızca bu yerlerin her birinde meydana gelenden daha fazlasını tahmin edip hissedebildiği bir mekân yaratarak göstermektedir. İzleyicinin zihni ikisini yan yana koyup, ona ne düşünmesi gerektiği söylenmeden sonuç çıkarabilir, taraf tutabilir, umut edebilir ve korkabilir. İzleyiciye, karakterlerin görebildiğinden daha fazlasını göstererek ve bunu da ritmik biçimde şekillendirilmiş geçen zaman, enerji ve hareket ile göstererek, hikâyenin anlam ve hissiyatı sinemaya özgü şekilde iletilmiş olur. Söylenmemiş, gösterilmiştir.

Ağır çekim ve hızlı çekim aynı zamanda sinemaya özgü hikâye gösterme[2] yöntemleri. İzleyicilere, karakterlerin düşünme veya hissetme yollarının doğrudan fiziksel deneyimlerini verir. Bu zaman manipülasyonu yöntemleri, içsel bir dünyanın bilgisini aktarmak için filmdeki zaman hareketi akışını bozabilir. Aynı sırada bizim deneyimimize dönüşen bir zaman imgesi de yaratırlar; bazen bizleri karakterin öznel deneyimiyle aynı eksene getirerek, başka zamanlarda da bizlerde karakterin bilebileceği veya hissedebileceği şeyin dışında bir deneyim yorumlayarak veya yaratarak.

Paralel eylem ile ağır/hızlı çekim üzerine sıradaki örnek olay çalışmaları bu yöntemlerden her birini, uygulayıcıların kolayca kullanabilmesi için bir el becersi anlamında tartışıyor ve de bunların dokunaklı bir biçimde nasıl çalışabileceğinin ya da klişelere dönüşüp çalışamayacağının ve de herhangi bir aktarmada bulunmak veya yaratmak için hangi süreçlere dayanmış olabileceklerinin belirli örneklerinden yola çıkarak ilkeleri tahmin ediyor.

PARALEL EYLEM

"Paralel olay" demenin başka bir yolu da "bu arada" demektir. "Bu arada" sinemanın ilk yıllarında çok moda olan edebi bir yöntem. Pek çok anlatım yöntemi ve eğilimlerinin büyük babası olan yönetmen D. W. Griffith, bu arada'ları planlama ustası Charles Dickens'tan ciddi ölçüde etkinediğini söyler, fakat aslında bu arada kullanımı edebiyatta mevcuttur.[3] Ne gariptir ki, tıpkı Dickens'ın gerçekten de "bütün

2. *The Eye Is Quicker* kitabında Richard D. Pepperman hikâye gösterimi ve kurguculara bunu nasıl yaptığına dair kapsamlı bir bölüm ayırmıştır.
3. Bkz Eisenstein S., *Film Form*, "Dickens, Griffith and the film today", s. 205.

yönleriyle fiksiyona özgü" bir yöntem için otorite kabul edilmesi gibi, D. W. Griffith de sonradan bütün yönleriyle anlatı biçiminin gelişimine özgü, hatta içkin yöntemler için otorite kabul edilmiştir.[4] İster Griffith tarafından icat edilmiş olsun, ister ülkeden ülkeye gelişip yayılarak evrimleşen film yapımı bilgisinin kümelenmiş hali gibi olsun, paralel eylem sinemaya özgü keşfedilmiş ilk hikâye anlatıcılığı yöntemlerinden biridir ve halen hikâyedeki olayları ilerletmek, duygular oluşturmak, bilgi açığa çıkarmak ve gerilimi yükseltmek için fazlasıyla etkin, verimli ve heyecan verici bir yol olarak sürmekte.

Bir film kurgusu yöntemi olarak, paralel eylem esasen bir karakteri ilerleme halindeyken bırakıp aynı esnada başka bir tarafta neler olup bittiğine bakmaya döner. Bunu kim yapar? Eisenstein'ın dediğini göre, bunun nedenlerinden biri can sıkıntısıntısını hafifletmektir. Ama ben bunu positif bir tarafa koymayı ve paralel eylemin birincil amacının heyecan yaratmak olduğunu söylemeyi tercih ediyorum. Gerilim ve gevşeme döngülerini şekillendirme açısından bakıldığında, paralel eylemi kesme yöntemi sorular doğurur. Farklı yerlerde aynı anda meydana gelen iki şey birbirine nasıl etki edecek? Ve de, bu soruya içkin olarak, bu olaylar birbirine nasıl etki edecek sorusu, bunun *ne zaman* olacığı sorusundan daha mı gerilim doludur?

"Ne zaman"daki ince ayrıntılar kurgucunun çalışma alanına girer. Bizler kurgucu olarak senaryo sayesinde paralel eylemin iki tarafının eninde sonunda bağlanacağını ve bunların yakınlaşmasının sonucu olan olaylar dizisinin meydana geleceğini biliriz. Günümüz izleyicileri de zaten bunun oldukça farkındadır. Eğer birisi, bir itfaiyecinin yanan bir binadaki çocuğu kurtarmaya çabaladığı dramatik bir filmin gösterimini yapıyor olsa ve eylem sırasında filmi yarıda durdurup izleyiciye "İtfaiyeci zamanında yetişebilecek mi?" diye sorsa, izleyici büyük olasılıkla "Evet, muhtemelen" derdi. Fakat İzleyicilerin sinema salonunda olmalarının tek nedeni sadece olayların nasıl geliştiğini deneyimlemek değildir. Onlar sinemaya aynı zamanda olayların *nasıl* geliştiğinin psikosomatik deneyimini edinmek için de giderler. Onları film izlemeye getiren şey onların, kendi yolculuğundaki karakterlerle yaşadıkları empatik deneyimleri ve de görüntülerin, sesin, duyguların ve olayların hareketiyle edindikleri izlenimdir. İtfaiyecinin çocuğu yanan binandan kurtaracağından emin olabilirler, fakat yine de yanıt bekleyen soruların gerilimiyle keyiflenmek için sinemaya giderler. Acaba hedefini ıskalamaya ne kadar yaklaşacak? Orada ne

4. Kurgu yapımında uygulama ve yöntemlerin evrimi ve gelişimi üzerine daha fazla bilgi için bkz. Fairservice, D., *Film Editing: History, Theory and Practice.*

miktarda bir gerilim oluşacak? Kurgucu paralel eylem sekansını ne kadar iyi kesecek? Yakınlaşmanın oran ve açısını tatmin edici bir gerilim yaratmak, eylemin uygun biçimde gelişmesi, ritim için ne kadar iyi kesebilecek?

UYGULAMALI EGZERSİZ

Paralel Eylem Bölüm 1

Aşağıdaki örnek olay her bir örnek olay çalışması paralel eylemin başka bir yönünü açığa çıkardıktan sonra bunu da ilave ederek hareketlendirebilirsiniz.

Yapmanız gereken, bir dedektifin bir kaçağın izini sürme olayına dayalı bir paralel eylem sekansını yazmak veya hayal etmektir.

Öncelikle olaydaki ÖĞELERE karar verin: ne, nerede, ne zaman, kim ve neden. Karakterlerinizin veya sorununuzun özel bir türden olmasına gerek yoktur. Dedektifiniz iyi ya da kötü olabilir. Minnesota'da aklı başında bir şerif veya başka bir galakside adrenalin bağımlısı bir gizli ajan olabilir. Eğer hikâye iki farklı yerde yaklaşık olarak aynı anda çekilmiş hissi verecek biçimde görüntü ve ses yakalayabildiğiniz takdirde yöntem tüm türlerde, her çeşit film hikâyesinde, belgesellerde ve deneysel filmlerde yararlıdır.

Daha sonra, planlardaki ilk sekansınızda bulunan hikâye eylemine karar verin. Tek bir zaman ve yerde ne olup bittiğni tasvir edin; örneğin, kaçak nerede ve ne zaman hikâyeye giriş yapmakta ve "bu arada" detektifin bulunduğu yerde ne olup bitmektedir.

Şimdi de, örnek olay çalışmalarını okumaya geçmeden önce, sekansınızın nasıl sonuçlanacağına karar verin. Kaçak yakalanacak mı yoksa kaçacak mı?

Tüm bu noktalara dair bir takım notlar aldıysanız, örnek olay çalışmalarını okumaya geçin ve eğer mümkünse bu çalışmaların ele aldığı filmleri izleyin. Her bir örnek olay çalışmasından sonra planların boyutuna, içeriğine ve kesmelere karar vererek sekansınıza başka bir plan dizisi ekleyin. Başka bir anlatımla, izleyicinin ne görüp duyacağına ve de örnek olay çalışmasının ortaya koyduğu kesme ilkesini kullanarak ne zaman görüp duyacağına karar verin.

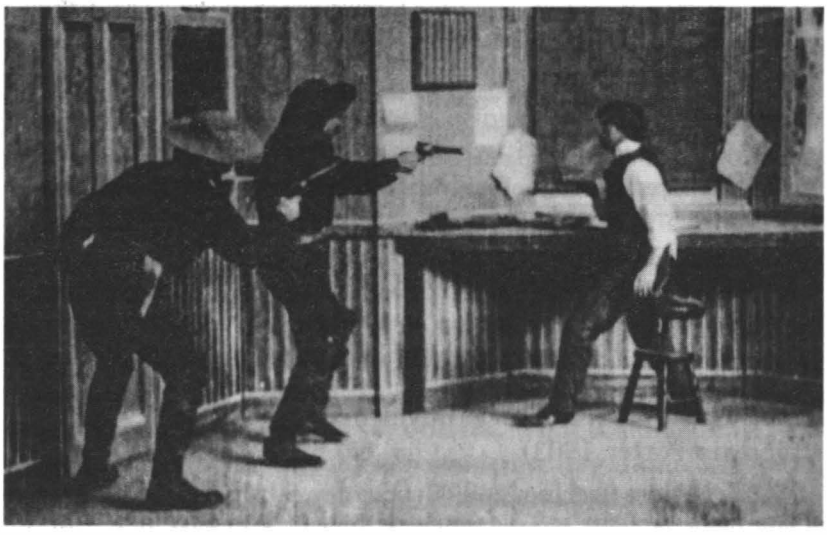
PARALEL EYLEM ÖRNEK OLAY ÇALIŞMALARI

The Great Train Robbery [Büyük Tren Soygunu] (Edwin Porter, 1903)

Paralel eylem üzerine bu ilk örnek olay çalışması, gerçek paralel eylem üzerine değil, paralel eylemin önemli habercisi olan film biçiminde bir yenilik üzerine çalışma.

1903'te Porter uzunluk, konu ve yapı bakımından yenilikçi bir film olan *The Great Train Robbery*'yi gerçekleştirdi. Film, bir soygun ile sonrasında hırsızların kaçıp yakalanma hikâyesini, çoğunlukla

doğrusal bir zaman çizelgesinde, anlatıyor: ilk önce soyguncular tren istasyonuna girer, istasyon şefini yere indirir ve kondüktöre haber vermesin diye onu bağlarlar; sonra treni soyup kaçarlar. Fakat soyguncular kaçarken, henüz 1903'te sinemada görülmemiş olan bir şey olur: Porter tren istasyonuna yeniden keser ve istasyon şefinin kendini toparlayıp alarmı çaldığını görürüz. Bu durum sanki Porter "Haydutlar kaçıyor ve *bu arada* istasyon şefi kendine geliyor" diyormuş gibi görünür. *Film Editing, History, Theory and Practice*'ta[5] Don Fairservice bunun gerçek bir "bu arada" olmadığını iddia ediyor. Aslında, Porter'in yaptığı şeyin daha karmaşık olduğunu ileri sürüyor: bizi zaman içindeki daha önceki bir noktaya geri götürmekte ve bize hikâye içinde daha önceden gerçekleşmiş olan eylemin devamını göstermektedir. Bununla beraber, bu gerçek bir paralel olsa da olmasa da, bizim amaçlarımız açısından emsal teşkil eden bir şey yapar: izleyici olarak bizlere karakterlerden hiçbirinin bilemeyeceği bir şeyi göstererek tek bir zaman, yer ve ilerleme halideki eylemi birinden bir diğerine keser. Hikâyedeki karakterlerden daha fazlasını bilerek ve şu sorulardaki gerilimi yaşayarak onların bir adım önüne geçeriz: Bu iki eylem dizisi birbirini nasıl etkileyecek? Ve ne zaman?



RESİM 10.1: *Yaklaşık 16 dakikalık* The Great Train Robbery [*Büyük Tren Soygunu*] *(Edwin Porter, 1903), o zamana kadarki neredeyse her filmden aşağı yukarı dört kat daha uzundu ve Amerika sınırında geçen gerilim dolu bir hikâyeyi anlatıyordu.* [*Fotoğraf: Edison; The Kobal Collection*]

5. A.g.e., s. 42-48.

Günümüz izleyici için bu filmi gerilim dolu görmek biraz zor, fakat bu kusur entrika veya yapıdan kaynaklanmaz. Bunun nedeni daha ziyade, filmin yalnızca fazla uzun sürmesi ve hiç yakın çekim olmadan sadece geniş planlarda gerçekleşmesi. Yani ritim yalnızca oyunculuk ve olay örgüsüne dayanıyor, güncel ritimlerle senkronize olamadığı için... Oysa yine de günümüz izleyicisinin hikâye deneyiminin, kavrayış ve empatik bağlılık açısından sinemaya özgü kurgu ve çekim yönlerine ne miktarda dayandığının yararlı bir örneği olarak. Aynı zamanda kurgucunun iki paralel olayın yakınlaşmasının oran ve açısını ölçerek hikâye deneyimi üstünde sahip olabileceği etkiyi de ortaya çıkarıyor.

UYGULAMALI EGZERSİZ

Paralel Eylem Bölüm 2

Porter'ın bir eylemden kesme yapıp başka eylemi göstermesindeki yapısal yeniliğin yol açtığı sorular şunlar: Bu olay birbirleri üstünde nasıl etki edecek? Ve ne zaman? Dedektifin kaçağı kovalaması üzerine bitiş bölümü veya senaryo yazarken, sizin paralel eyleminizin birbiri üstünde nasıl etki edeceğini anlatan öğeleri yazdınız. Şimdi de hikâyedeki eylemin iki yönünün ne zaman yakınlaşacağını düşünmek için uygun zamandır.

Acaba yakınlaşma karışık durumlarla uzatılacak mı yoksa hızlı ve kararlı bir sonuca mı varacak? Her bir karakterle, onu tanımak ve onu önemsemek için zamanlama ne olmalı?

Paralel eylem sekansınızın ne uzunlukta olmasına, tüm filminne uzunlukta olmasını ve bu sekansın anlatımda ne kadar ağırlık ve vurguya sahip olmasına karar verin. Bütün bir olay örgüsü veya yalnızca bunun ufak bir parçası olabilir. Şimdi her bir karakterin amaçlarına sekansın süresini uzatabilecek karmaşık bir durum ekleyerek de sıradaki kesme dizilerini yazın. Daha sonra sekansın ritmini doğru biçimde elde edip etmdğinize karar verdiğinizde, bu alt konuyu saklayıp saklamayacağınıza da karar vermeniz gerekecek.

Strangers on a Train [Trendeki Yabancı]
(Alfred Hitchcock, 1951)

Strangers on a Train'in[6] açılış sekansı yakın mesafe bir paralel eylem kurgusu. Bir tren istasyonunda taksilerden inen biri çift renkli gösterişli ve diğeri de yumuşak kahverengi ayakkabılar ile tenis raketi eşliğinde iki çift ayak görürüz. Ayakkabıların sahipleri birbirlerinden

6. Bu müthiş kurgu tekniği benim dikkatimi ilk kez Ken Dancyger'a ait *The Technique of Film and Video Editing: Theory and Practice* kitabını okuduğumda çekti. Hitchcock'un film biçimine kazandırdığı yenilikler öylesine zengindir ki, bu kitabın 6. Bölümü bütünüyle bu usta yönetmenin kurgu deneylerine adanmıştır.

haberdar değildir fakat, kurgucu (William H. Zeigler) onlar arasında dönüşümlü koşut kesmeler yaparken, bizler birbiri yönünde doğrudan bir çarpışmaya gider gibi yürümeye devam eden her ikisinin de farkındayızdır. Bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde şu soru tarafından ele geçiririz: Ayakkabılarından yola çıkarak haklarında daha şimdiden bir dizi yargıda bulunduğumuz bu iki karakter birbirini nasıl etkileyecek? Ve ne zaman?

Usta bir yönetmen olarak Hitchcock bunların kendisi tarafından yaratılan sorular olduğunu bilir ve bir dönemeç yaratmak için bizim beklentilerimizden faydalanmayı seçer. İki çift ayak (görünüşe bakılırsa) hızlanan bir tempoda) birbirine doğru yürür; kesmeler de hızlanır ve Dimitri Tiomkin'in müziği, iki görüntü gittikçe hızlanıp yakınlaştıkça bunlar arasındaki ilişki ve gerilimi vurgular. Tam da onların çarpışmasını beklediğimiz anda, Zeigler peron girşindeki turnikeye geniş plan kesme yapar ve iki çift ayakkabı birbirinin farkına varmadan teker teker içeri girerler. Aslında "kahverengi ayakkabıların" girişe "gösterişli ayakkabılardan" daha uzak olduğu, fakat buna rağmen dar çerçeveleme ve hızlanan kesmelerin tam da izleyicilerde bunların birbiriyle çarpışmasına yönelik beklenti yaratmak istediği ortaya çıkıyor. Hitchcock izleyicilerin beklentilerine dair bilgi birikimini, bütün film için geçerli -işler sizin beklediğiniz gibi gelişmeyebilir, hayat beklenmedik yollara sapar ve bir anda sağa veya sola dönebilir gibi- bazı temel temaları kurmakta kullanır.

Turnike planından sonra bir kavşakta birbirinden ayrılan tren raylarını gösteren plana zincirleme geçiş yapılı. Tren mümkün olan son saniyeye kadar düz rayda kalır ve sonra başka bir yöne sapan raya geçerken bu seyahatte yolları kesişen iki ana karakterin yaşamlarına için bize başka bir metafor sağlar. İki çift ayakkabı arasındaki paralel eylem ancak o zaman sahneye geri gelir; ayakkabılar tren koridoru boyunca yürür, oturur, birbirine temas eder ve işte yüzler de nihayet o anda görünür, yani yabancılar tanıştığında.

Bu paralel eylem örneğinde mizansenden yola çıkarak bazı önemli bilgilere ulaşıyoruz: karakter hakkındaki yargılarımız ayakkabıların tarzından ileri gelir, onların çarpışacağı duygumuz görünüşte birbirlerine doğru yürüdükleri ekrandaki yön ve tempodan kaynaklı. Fakat bizler için hikâyeyi tahmin etme olasılığını yaratan şey kesmeler. Kesme, sekansın etkisini yaratır ve bize bu iki olayın birbiri ile ilintisini ve bunun da yakın bir zamanda gerçekleşeceğini düşündürür! Bu, hikâyeyi oluşturan kesmenin ne olduğunu gösteren harika bir örnek. Aslında olay örgüsünde yer almayan şeyleri tahmin etmemize izin

verir; iki şey arasında ilşiki kurma fırsatı vererek bizim, bir bakıma, hikâyeyi kendimize anlatmamızı sağlar. Kesmeler bizim izleyiciler olarak karakterlerden daha fazlasını bildiğimizi, onların bir adım önüne geçtiğimizi düşünmemize, yaklaşan çarpışmaya dair gerilim hissetmemize meydan verir ve hatta işlerin göründüğü gibi olmadığını öğrenme imkânı bile yaratır.

Gallipoli [Gelibolu] (Peter Weir, 1981)

Paralel eylem sıklıkla zaman baskısıyla bağlantılıdır. Daha önce de tartışıldığı gibi, gerilim yalnızca iki insan veya olayın kesişip kesişmeyeceğiyle değil, aynı zamanda, eğer bu kesişme yakında gerçekleşecekse, ne zaman olacağıyla da ilgilidir. Zaman baskısının nasıl arttığı ve de zaman hareketi ve olayların nasıl bir his uyandırdığı üzerine deneyim, izleyicilerin hikâyeyi kavrayış biçimini oluşturur.

UYGULAMALI EGZERSİZ

Paralel Eylem Bölüm 3

Hitchcock ve Zeigler'in Strangers on a Train'deki paralel olay sekansı çerçeveye dahil edilme ve çerçevenin dışında bırakılmanın, yazdığınız senaryoda uygulayabileceğiniz bazı değerli ilkeleri gösteriyor: Sizin kaçak/dedektif senaryonuzda görülecek olan nedir? Ve de hangi bilgiler gizli tutulacak? Ayrıca bu sekanstan, sağdan sola hareket eden ile soldan sağa hareket eden arasındaki tempoyu artırmak ve kesmenin bu iki olayın çarpışacağı beklentisini yaratacağı sonucuna ulaşmak da mümkün. Daha sı, daha karmaşık bir düzeyde anlatmak gerekirse, bizlere şeylerin bir noktada birleşmek üzere olduğu beklentisini vermek ve sonra da bunu başka bir şeyi ortaya çıkarma amacıyla kullanmanız mümkündür.

Senaryonuzdaki diğer plan sekansları yazın ve de nelerin, ne uzunlukta görüleceğine ve nelerin çerçeve dışında kalarak tahmin edileceğine dikkat edin. Ayrıca ekran yönünü de not edin. Senaryonuzun bu noktasında, karakterler biribine doğru mu yoksa birbirinden uzağa mı hareket edecek? Daha hızlı mı, daha yavaş mı? Zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi ile hangi beklentileri yaratabilirsiniz?

Peter Weir'in *Gallipoli* filmi 1. Dünya Savaşı sırasında İngiltere İmparatorluğu için Türkiye'de savaşan Avustralyalı askerleri konu ediniyor. Bu hikâye korkunç bir yenilgi ve dehşet veren can kayıplarıyla ilgili olarak ve de aynı anda Avustralyalıların kendi çıkarlarını savunma yetenekleri ile yalnızca İngilizlerin köleleri olmadıklarını kanıtladığı bir an olarak Avutralya ulusal mitolojisinde ilginç bir yer kaplamakta. Yani filmin sonu bunların her ikisini de iletmelidir. Film

bize askerleri önemsetmeli ve kayıpları için yas tutturmalı, fakat bunu basit, aşağılayıcı bir yenilgi gibi gördürtmemelidir.

Filmin sonu, bir askerin (Mel Gibson tarafından canlandırılan Frank Dunne), bütün askerlerin hayatını kurtarabilecek bir mesajı iletmek için siperlere doğru koştuğu bir paralel eylem sekansı. Bu sekans can alıcı finalden 9 dakika önce başlar, fakat başlangıçta klasik bir paralel eylem gibi hissedilmez. Frank yetkili subaya ileteceği bir notla birlikte siperlerden ayrılır ve önce bir subaya, sonra bir başkasına yürürken ve de neler olup bittiğini göstermek için yalnızca arada sırada siperlere kesme yapılırken onu izleriz. Zamana yapılan vurgu Frank'in yolculuğu ve engelleri, eylemleri ve duygularıdır.



RESİM 10.2: *Frank Dunne rolündeki Mel Gibson,* Gallipoli'de [*Gelibolu*] (*Peter Wier, 1981*) *zaman ve sorumluluklarının baskısı altında koşarken. Bu sekanstaki paralel eylemin öteki tarafı onun sorumluluğunun ne olduğunu bize gösterir ve koşuşu hakkındaki kaygılarımızı artırır.* [*Fotoğraf: Associated R & R Films/Paramount; The Kobal Collection*]

Buradaki sorular şunlar: Yolda öldürülecek mi? Snob İngiliz subayı onun teşebbüsünü suya düşürecek mi? Avustralyalı üst subay doğruyu yapıp adamlarını savunacak mı? Ve de Frank Avustralyalı generalin çadırında bıçak sırtında bir beklentiyle nefesini tutarak (çok güzel kesilmiş bir andır) dururken, biz de nefesimizi tutar ve sessizce generalin kafasını toplamasını, kararlı olmasını, emri zamanında vermesini dileriz!

Fakat tam Frank saldırıyı geciktirmek için çok önemli olan mesajı aldığı sırada, siperlerde kalan çavuş telefonla tam tersi bir mesaj alır ve şimdi de kesmelerdeki vurgu yön değiştirir.

Frank diğer askerlerin arasından geçerek, düşman ateşi altında ve zamana karşı tepeye doğru yeniden koşmaya başlar. Fakat yolculuğu aksiyon ve gerilim dolu olmasına rağmen, bu nokta ile filmin 4½ dakika sonraki finali arasında yalnızca yedi kısa plan vardı. Geri kalan zaman siperlerde, eğer Frank zamanında yetişemezse hayatını kaybedecek olan genç adamların çoğunlukla samimi, lirik planlarıyla geçer. Oldukça duyarlı ve zeki kurgucu William Anderson, bunun artık sadece Frank'in hikâyesi olmadığını anlar. Bizlere Frank'in mücadelesinin ne kadar zorlu ve önemli olduğunu gösterir fakat vurgu Frank'in yolculuğundan çıkıp tehlikedeki meseleye kayar. Başka bir ifadeyle, eylemden duyguya. Kurgucu zaman dengesini bizim duygularımıza yatırmak için ve önemseme yaratarak son derece iyi düşünülmüş bir seçim yapıyor; böylelikle final sadece "ah, çok kötü, başaramadı" olmakla kalmaz, izleyici için kahredici bir kaybetme deneyimine dönüşüyor.

Bu sekanstan çıkarılacak ders (ezici etkisini atlattıktan sonra) koşut olay kurgusunda genellikle sekansın bir tarafını "eylem" ve diğer tarafını "duygu" olarak tanımlamanın mümkün olduğu. Başka bir deyişle, bir taraf zaman baskısı altında olabilir veya bir amaç güdebilir ya da bir şekilde olayları hareket ettiriyor olabilirken, diğer taraf tehlikede bulunan şeydir. Bu durumda siperlerdeki tehlikededir ve kurgucu bizleri onlar için üzülmeye ve onlarla hissetmeye derinlemesine kaptıracak biçimde yapılandırır. Duyguyu eyleme yeğler ve bunun sonucunda da, adamlar vurulduğunda, kaybetmiş hissederiz.

O halde paralel eylemin kesiminde bir kurgucunun kendine sorabileceği soru şudur: Eylem nerede, duygu nerede? Ve bunların arasında sağlamam gereken denge nedir?

UYGULAMALI EGZERSİZ

Paralel Eylem Bölüm 4

Bir kurgucu için soru bazen, eğer senaryoda bulunmuyorsa paralel eylem yaratmak veya yaratmamak olur, fakat çoğunlukta vurgu üzerine, örneğin: Hikâyenin hangi tarafını gösteriyorum, ne zaman ve ne uzunlukta? Mevcut kesme noktalarından hangileri hikâyeyi istediğim yöne eğecek? Bu sorular bizi aynı zamanda kimin hikâyesi sorusuna da geri götürür mü? Örneğin: İzleyicinin kimi umursamasını ve kime sempati duymasını istiyorum ve onların kimin kazanmasını ümit etmelerini bekliyorum?

Oluşturmakta olduğunuz senaryoda bir tarafın eylem, öteki tarafın da duygu olduğunu söylemek ya da olayı kimin harekete geçirdiğini ve neyin tehlikede olduğunu söylemek mümkün olabilir. Eğer dedektifinizin işi tehlikedeyse ve kaçak hâlâ ondan üstünse, o halde eylem kaçakla ve duygu da dedektifle birliktedir. Tabii kolaylıkla bunun tersi de olabilir ya da dedektif kaçağı, içinde bulunduğu büyük tehlikeden dolayı onu uyarmak için yakalamaya çalışıyor da olabilir. Olay örgüsü her ne olursa olsun, eylem ile duyguyu dengeleme meselesi kurgucu için hazırda bekliyor olacaktır.

Kurgucu için diğer bir soru şudur: Eğer bir taraf eylem ve diğer taraf duyguysa, tehlikeleri ve gerilimleri yükseltmek için her bir olayda ne kadar zaman harcamalıyım? Eğer bir taraf daha uzun sürüyorsa, bu durum dengeyi nasıl değiştirmiş olabilir? Bunlar elbette yalnızca süreye bakarak yapılan vurgu soruları değil. Bazen büyük bir duygu veya öfkeli bir eylem, planın enerjisi veya hareketi içinde bulunduğundan dolayı çok hızlı bir şekilde görülebilir. Paralel eylem sekansınızın sıradaki bölümünü karalarken, izleyiciden istediğiniz karşılığı almak için eylem ve duygu dengesini açığa çıkaran notlar almaya çalışın. Burada söz konusu olan zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisinde vurguları gerilime uygun bir ritim oluşturmaktır.

The Godfather [Baba] (Francis Ford Coppola, 1972)

Şimdi de Vaftiz sekansı ileNew York'un yeraltı dünyasının Baba'sı olmanın eşiğindeki genç Michael Corleone (Al Pacino) ve yandaşlarının gerçekleştirdiği bir dizi cinayet arasındaki koşut anlatımada daha ayrıntılı biçimde bakacağız. Bu ünlü sekansta Michael, kız kardeşinin yeni doğmuş bebeğinin ruhani açıdan sorumlu vaftiz babası olma rolünü üstlenerek kilisede bulunmakta. Fakat bu vaftiz bir metafordur; vaftiz edilen yalnızca bebek değildir, aynı zamanda Michael da vaftiz edilmektedir. Bebeğin vaftizi ayinsel, yüksek sesli ve de danteller içindeve ritüel olarak iyi tasarlanmıştır, fakat Baba'nın vaftizi kan içindedir.

Bu paralel olay sekansı çok dikkatli biçimde planlanmış ve sahip olduğu tesir iki vaftiz arasındaki metaforu resmetmek için çok büyük ölçüde plan ve eylem bileşimine dayanmakta. Filmin kurgucuları

William Reynolds ve Peter Zinner rahibin bebeği vaftize hazırlamasından silahını hazırlayan tetikçiye, bebeğin çenesine kutsal yağ süren rahipten tetikçinin çenesini tıraş kremiyle yağlayan berbere keserler. Bunlar izleyicilerin iki olay arasında metaforik bir bağlantı kurabileceği göstergeler. Paralel eylemin duygusal iki kaynağı var: kiliseden kirli şiddet bölgelerine ustaca kesilen org müziği ve merasim sesleri... İzleyiciye Michael Corleone'nin neler olup bittiğinden haber olduğu ve buna göz yumduğu ipucunu vermek için görüntü kesmelerinin hassas zamanlaması.

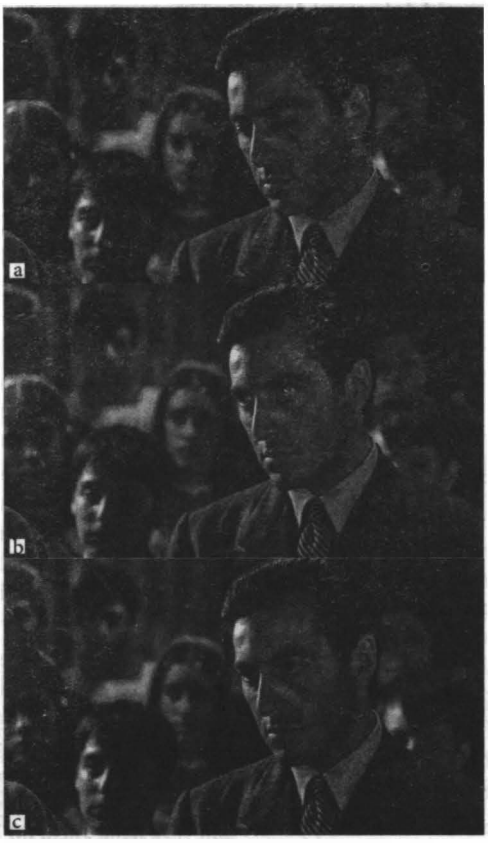


RESİM 10.3: The Godfather'ın [*Baba*] (*Francis Ford Coppola, 1972*) *vaftiz/cinayet sekansında çeneleri yağlanan iki çehredeki benzerliklerin karşılaştırılması, onların farklılığında yatan ironiye vurgu yapıyor.*

Müzik tüm sekansı tanrısalın, kutsalın ve de adaletin birlikteliği ile doldurur ve bu da ironiktir çünkü sadece eylemin yarısı Tanrı tarafından kutsanmıştır; diğer yarısı bir dizi vahşi, ani ve ürkütücü bir dizi cinayettir. Bebeğin ağlama sesi yalnızca öldürmeye hazırlanan tetikçilerin planları süresince işitilir. Kilise içerisindeki planlarda bebek huzur içinde uyumaktadır. Konuşma sesi planlar süresince farklı yerlerde devam eder. Rahip Michael'a Tanrı'ya inanıp inanmadığını sorunca Michael onaylayarak, senkronize biçimde () cevap verir. Fakat rahip ayin kuralları uyarınca Michael'a İsa'ya inanıp inanmadığını, Kutsal Ruh'a inanıp inanmadığını sorarak baskı yapar. Michael bu sorulara yanıt verirken olumlu cevaplarını işitir fakat farklı bir şey görürüz: onun işini gören katillerinin görüntüleri. Sonra, şeytanı ve onun yaptıklarını reddedip reddetmediği tekrar tekrar sorulduğunda, sorular birisinin silahla vurulma görüntüleri üstünde işitilir; bunun üzerine uyguladıkları terör ve fışkırttıkları kan, aşağıya ve içlere doğru bakan, şeytanı kesinlikle reddettiğini ileri süren Michael'ın bir yakın çekimiyle hemen peş peşegelir.

Kurguculuğun Al Pacino'nun oyunculuğuna yaptığı kesmelerin zamanlaması, bu ironik ve metaforik kesme işini gerçekleştirmenin çok önemli bir parçasını oluşturur. Michael'ın meydana gelen şiddet eyleminin tamamen farkında olduğunu, bunun kendi emriyle gerçekleştiğini ve hem pişmanlık duyduğu hem de tasdik etiğini tahmin etmemizi sağlayan şey hassas zamanlama.

Michael'ın sekans içindeki ilk yakın çekimi, yaklaşık olarak Michael'in bir adım yukarısında, mihrapta duran rahibin göz hizasından ona bakan hafif bir üst açıdır. Bu planın başında Michael aşağıya bakar ve de rahibi dinlerken gözünü bebeğe dikmiş gibi görünür (Res. 10.4a). Sonra rahibe doğru bakışlarını kaldırır (Res. 10.4b), ardından kendi düşüncelerine daldıkça bakışları boşluğa kayar ve hafifçe bulanıklaşır (Res. 10.4c). İçe dönük hali oluşunca, bebeğin başka bir planı kesilir, fakat Michael ona bakmıyordur, Michael'ın bakışları zihninindeki görüntüler üstündedir: cinayetlerin hazırlığı. Eğer kurgucular planı 46 karede ya da 1½saniye önceden kesselerdi, bizleri Michael'ın düşüncelerinin vaftiz üzerine olduğu izlenimiyle bırakmış olacaklardı. Aksine, zamanlama düşüncelerinin çok uzaklarda olduğu izlenimiyle karşılaştırır bizi.



RESİM 10.4: The Godfather'daki [Baba] (Francis Ford Coppola, 1972) vaftiz/cinayet sekansındaki cinayetler başlamadan hemen önce, Michael'ın (Al Pacino), tam da bakışlarındaki kayma üzerinden, zihninin aynı anda iki yerde olduğunu anlatan bir plan var: kutsal ayinle burada ve kendi emriyle meydana gelen kutsal dışı ritüelle uzakta.

O andan itibaren, sekans boyunca hem müzik hem de kargaşa tırmanırken, kurgucular, Michael kendi içine bakarken ona kısa süreliğine keserek ve sonra da rahibe yanıt verdiği sıralarda planı devam ettirerek tekrar eden bir örüntü kullanır. Yanıt sakin, hatta kutsal bir mutluluk içerisinde gerçekleşir ve aynı anda hem iyi hem de kötü olabileceğine -onunla birlikte- inanmak için düşünceleriyle aynı seviyede olmamızı sağlar. Bize Michael'ın olan bitenlerden haberdar olduğunu söyleyen şey, içe dönük bakışları esnasında ona yapılan kesmenin zamanlamasıdır, planın yanıt verdiği sıralarda bizi onunla duygusal açıdan aynı seviyeye getirerek sürdürülmesi ve sonra

da ironi yaratan şiddete yeniden dönülmesi: insanlık dışı eylemlerin düşünceli, üzgün ve de Kilise'nin dürüstlüğü ile doldurulmuş failiyle duygusal olarak uyum sağlanır. Ve işte tüm filmde yatan ironi budur. Filmde, bizim gerilim ve gevşeme döngüleri içerisinde anladıklarımız, hoşlandıklarımız ve de birlikte hissettiklerimiz iyi insanlar canavardır. Oyunculuklar, çekim, kesme, ses, müzik ve yöntemler de dahil olmak üzere film bizim kavrayışımızı, ilgimizi ve bağlılık hissimizi ana karaktere doğru hareket ettirirken aynı anda onun katillik seviyesine görkemli, dikkatli, hatta sorumlu biçimde alçalmasını sağlar.

UYGULAMALI EGZERSİZ

Paralel Eylem Bölüm 1

The Godfather'ın koşut kurgusunda oldukça faydalı üç ilke gösterilir:

1. İki olay arasındaki metaforik bağlantılar, farklı görüntülerin yan yana getirilişinin koregrafikleştirilmesiyle oluşmuştur;
2. Ses ile müziği üst üste bindirmek, eylemin iki tarafı arasındaki ilişkiyi kavrayışımızı bütünüyle yeniden şekillendirir; ve
3. Kesmelerin zamanlaması enerjiyi bir plandan ötekine fırlatır ve oyunculukla birleştirerek kullanıldığında empatik karşılıklarımızı şekillendirir.

Bir sonraki plan, sekansı yazarken, hikâyenizi şekillendirmek için bu üç ilkeden faydalanmaya çalışın. Görüntüler *The Godfather*'da olduğu gibi birbirini doğrudan yansıtmak için kurgulanmasa bile, yan yana geldiklerinde bir fikir dizisini nasıl oluşturdukları üzerine düşünmek önemlidir. Eylemin bir tarafında kuraç bir arazi planına, öteki tarafında bir yüzme havuzuna kesme yapmak iki taraf arasında tezat oluşturacaktır. Çırpınan kuş kanatları ile çırpınan kumaşlarına kesme yapmak... Bu elbette aynı zamanda bir üslup meselesidir de. 9. Bölümde ele alındığı gibi, eğer çerçeve yönü, enerji, hat veya hareket çatışmaları kurarsanız, paralel eylemin iki tarafı birbiriyle ilişki içerisinde algılanacak ve yumuşak bağlantılar yaptığınızda da bundan farklı biçimde okunacaktır.

Ses veya müziğin üst üste binmesi eylemin bir tarafından öbür tarafına, ironik biçimde de kullanılabilen duygusal rengi resmedecektir. Fakat sesin paralel eylemde üst üste binmesi aynı zamanda eylemin bir tarafıyla duygusal bir titreşim veya daha güçlü bir birlik yaratmak için de kullanılabilir. Hatta bir önsezi duygusu- tıpkı iki olaydaki karakterlerin zihninde var olduğunun izleyiciler tarafından tahmin edileceği olasılığı gibi. Sizin senaryonuzda da sesi bu noktada kullanacağınız bir olay ve üzerine çekmek isteyeceğiniz başka bir diğeri var mıdır?

Kesmelerinizin zamanlaması 7. Bölümde de ele alındığı gibi bir plandaki enerji veya niyeti bir sonraki plana fırlatırken ikinci planın enerji veya eylemini sanki ilkine yanıt veriyormuş gibi hissettirir. Bu zamanlama duygusu, *The Godfather*'ın kurgucularının bizleri Vaftiz sekansındaki Michael ile uyumlama biçimidir. Şimdiyse sizin seknasınızda izleyicinin kiminle uyumlanmasını (bir insandan►

fazla olabilir) istediğinizden emin olmak ve de kesmelerin zamanlamasının bu uyuşmayı nasıl kuvvetlendirdiği üzerine düşünmek sizin için faydalı olacaktır.

Koşut anlatımımızdaiki olayın son yakınlaşmasını yazarken iki tarafı birbirine bağlayan üslup, metafor ve ses ile yakınlaşmanın etkisi oluştukça izleyicinin tepkilerini şekillendiren kesme zamanlaması üzerine düşünmek isteyebilirsiniz.

Sekansınız için son yakınlaşmaya geldiğinize göre, artık film yapım sürecinin en eğlenceli kısmını yapma fırsatınız da var demektir: kurgu! Bu sekans yazılmış ve çekilmemiş bir sekans olduğu için, sekansı yaşamaktan ziyade akışı hayal etmeniz gerekecektir, fakat senaryonuzu çekim öncesinde okurken ritimleri kafanızın içinde şarkı gibi söylemek için bu size hâlâ bir fırsat sağlar. Örneğin hedeflerinin peşinden giden karakterlerin gidişatlarında bulunan karmaşıklıkları gösterdiğinizde veya eylemi öne çıkarmayan fakat neyin tehlikede olduğununa dair bir his yaratan bazı duygusal anların üzerinde durduğunuzda, ayarlanmış bir gerilim derlemesi için şarkıyı dinleyin ve gevşeme noktalarının farkında olun. Bu gevşemeler çok etkili bir ritim yaratmada gerilim derlemeleri kadar önemlidir. Bu noktada senaryonuza geri dönebilir ve sekansın önceki bölümlerinden bazı bilgileri –daha sonradan açığa vurmak üzere– çıkarabilirsiniz ve baştan sona kesme noktaları üzerine ve izleyici ile karakterleri uyumlamak için bunları nasıl kullandığınız üzerine düşünebilirsiniz.

Bu paralel eylem egzersizi bir kurgu egzersizi olduğu kadar bir yazma egzersizidir de ve de film yapımındaki iki aşamayı birbirine dair daha derin bir kavrayış içerisine sokmak için tasarlanmıştır. Şüphesiz bununla uğraşan kurgucular yazmanın zorluklarına dair yeni bir anlayış kazanır. Aynı zamanda, yazarlar, "kurgucular senaryonun son taslağını yazar" ifadesiyle ne denmeye çalışıldığını çok daha güçlü bir şekilde anlar. Koşut anlatımın bütün ilkelerinin kurgu odasında belireceğini düşününce, yazarlar ve yönetmenler ritim ve sinemaya özgü yöntemlerin hikâye kurmadaki devasa etkisini görebilirler.

Snatch [Kapışma] (Guy Ritchie, 2000)

Snatch'teki, ele alınan beş örnek içerisinde hem en kısa geçmişe sahip hem de en utangaç paralel eylem sekansı *The Great Train Robbery* gibi tam anlamıyla bir koşut eylem değil. Aslında, Guy Ritchie film yapımını neredeyse 100 sene öncesine taşıyor ve tıpkı Edwin Porter'ın 1903'te yamış olduğu gibi bizleri zamanda bir o yana bir bu yana götürerek izleyiciyi hikâyenin üç "paralel" tarafına katan muzipçe göz kırpmalı bir sekans oluşturuyor.



RESİM 10.5: *Dennis Farina ve Vinnie Jones* Snatch'*te (Guy Ritchie, 2000) yalnızca bir araba sürüşünden daha fazlası için kolları sıvar. [Fotoğraf: Columbia/SKA Films; The Kobal Collection; Sebastian Pearson]*

Snatch'te üç çıkar grubu ortak amaçlarda birleşirken, saçma ve zekice görünen şiddetli biçimde ölümcül bir araba kazasında –kelimenin tam anlamıyla– çarpışırlar. Kazayı, sanki tüm görüş açılarını görebilirmişisiz gibi, paralel olarak değil ama ardışık halde üç kez görürüz.

Bu sekanstaki saçmalık diyalog ve durumdan ileri gelir ve zekiliği de bilginin açığa çıktığı ardışık yoldan ileri geliyor. Tıpkı Hitchcock'un *Stranger on a Train*'de bizim beklentilerimizi alt üst etmek için bunlardan faydalanması gibi, Ritchie de bizim paralel eylemden ne beklemek gerektiğini bildiğimizi bilir. Ve yöntemin içerdiği eğilimleri manipüle etme yoluyla engel çıkartarak beklentilerimizle oynar. Üç araba ortak bir yönde birbirine yaklaştıkça, kurgucu (Jon Harris) klasik paralel eylemi bozar; böylelikle paralel eylem yalnızca tek bir yerde olan biteni ve bu arada da başka bir yerde olan biteni göstermez. Bunun yerine, bir karakter grubu zaman ve mekânda belirli bir noktaya doğru ilerler ve sonra da kurgu daha önceki bir zamana geri dönüşle sadece mekânda değil, aynı sırada zamanda da kendi yolculuğunda ilerleyen başka bir karakter grubunu gösterir. Bu lineer zaman manipülasyonu izleyiciye kendini Tanrı gibi hissettirir. Sürmekte olan

meselelere dair karakterlerin bilmediği bilgiyi göstermekle birlikte, bu arada, başka bir yerde, karakterlerin kendi eylem veya gidişatlarına dair bilemediği bilgiyi de ortaya çıkarır.

Yöntemle bu türden bir oynama bizdeki bağlanma hissiyatının yönünü değiştirir; bizi hikâyenin dışına götürür ve böylelikle kendimizi karakterlerden hiçbiriyle tam olarak birlikte hissetmeyiz; onun yerine sanki yönetmenin kendisine bağlılık hissi besliyormuşuz gibi bir duygu oluşur. Zaman ve mekânla oynayarak filmi onun bakış açısıyla izlemeyi sağlar. Kendimizi zeki, her şeyi bilen kişi gibi hissederiz –yönetmen gibi, çünkü o, elbette, hikâye hakkında karakterlerinin herhangi birinin bilebileceğinden daha fazlasını bilmektedir, tıpkı Tanrı gibi.

Bu örnek olay çalışmasına uygun bir egzersiz bulunmamakta, çünkü arkasında yatan, yani bir eğilimin apaçık manipülasyonunun izleyicinin dikkatini hikâyeden uzaklaştırıp izlenilen şeyin bir film olduğu farkındalığını yaratacağı yalnızca çok özel senaryolarda kullanılması muhtemel bir ilke. Bununla beraber, başka bir çıkarımı dikkate almak için izleyiciye fırsat sağlar ve bu çıkarım da Fransız film teorisyeni Christian Metz'in sinematik mekân ve zamanın izleyiciye bir tür tanrısal nitelik, doğru yerde ve doğru zamanda olmanın yarattığı her şeyi bilme hali ve olanağı sağlama fikriyle ilgili. Paralel eylem seyircilere olayın olduğu yerde bulma imkânı verir. İki eylem birbirinden ayrı dünyalarda meydana gelse bile izleyiciyi önemli zamanda önemli yere götürür. Böylece, koşut anlatımla filmlerdeki benzersiz ve eğlenceli duyumlardan birini oluşturur. Hayatın aksine, filmlerde her zaman olayın yaşandığı yerde olabiliriz. Eğer bu benzersiz duyum, şarkıcı/söz yazarı Paul Simon'ın dediği gibi, "Tanrı'nın filmleri yaratma gerekçesi" değilse bile, şüphesiz paralel eylem yönteminin film biçiminin gelişim sürecinde erken ortaya çıkması ve dayanıklılığını koruyarak kalmasının nedenidir. Seyirciyi doğru zamanda doğru yere yerleştirme işlevi, bir kurgucunun bir paralel eylem sekansını oluşturma sırasında kendine sorabileceği nihai ve oldukça faydalı soruya neden olur: Eylem nerede? Çünkü bu, elbette ki, ister fiziksel, ister duygusal, ister olgusal olsun, izleyicinin bulunmak istediği yerdir.

AĞIR ÇEKİM

Ağır çekim basit bir teknik düzendir ve ritim ile duygulanımın şekillendirilmesinde oldukça faydalı olabilir.

Canlı bir performansın ağır çekimi şu iki yoldan biriyle oluşturulabilir: eğer filme alınıyorsa, söz konusu işlem kamerayla, saniyede

daha çok kare kaydedilerek ve film normal hızda (saniyede 24 kare) aktığında, daha fazla kare olduğu için eylem de daha yavaş ve pürüzsüz görünür. 1 saniye süren fakat 48 film karesi içeren bir plan 2 saniye sürer ve daha pürüzsüz görünür çünkü eylem iki kat daha fazla ayrıntıyla çekilmiştir.

Ağır çekim oluşturmanın diğer bir yolu da kurgu odasında gerçekleşir. Ağır doğrusal olmayan bir dijital kurgu programında, diye kareler çoğaltılır. Eğer planın gerçek hızının %50 oranında akması gerektiğini belirtirseniz program her kareyi çift kopya çoğaltacak ve her kareyi iki kez oynatarak planı daha uzun sürdürecektir. Bu yol, kameradaki ağır çekimle tamıtamına aynı yumuşak efekt yaratmaz, fakat bunun gerçekten de fark edilir olması planları normal hızlarının yalnızca mesela dörtte biri veya sekizde birinde oynatmak gibi daha uç noktalara gittiğinizde olur. Ayrıca karelerin tekrar edilmesi daha görünür hale gelir ve normalde sekiz kare tutması gereken belli bir süre boyunca bir karenin devam ettirilmesiyle yaratılan bir stuttering [tekleme] etkisi oluşabilir. Video kameralar veya dijital kurgu öncesi film yapım süreçlerinde, postprodüksiyonda oluşturulan ağır çekime tekkare baskı denirdi ve tıpkı doğrusal olmayan dijital kurgu masalarında yapıldığı gibi, optik bir basım aygıtıyla kareleri tekrarlayarak yapılırdı. Karelerin bu şekilde tekrarlanması, filmi kamera aracılığıyla hızlı oynatmaktan daha farklı bir etki yaratır, fakat hâlâ pek çok amaç için değerlendirilmesi mümkün estetik bir etkidir.

Fakat bu amaçlar nelerdir? Bir şeyi ağır çekim yapmanın nedeni ne olabilir? Ağır çekimin temel işlevi, içerilen jest veya eylemin sahip olduğu düşünülen herhangi bir etkiyi artırma amacıyla sürenin uzatılmasıdır; başka bir deyişle, bir şeyi daha şiirsel, daha romantik, daha görkemli, korkunç kılmak veya bir ânın duygusallığını ya da önemini başka türlü artırmak.

Bir hareketi daha uzun süre ve ağırlaştırılmış görmek neden bizi ona dair daha duygusal kılar? Bence bu sorunun en az iki yanıtı var. Birincisi basit bir zamansal vurgu meselesidir. Eğer bir duygu veya eylem ve ağır çekimde sergilenmişse, o halde sahip olacağından daha fazla vurguya sahip olacaktır. Ağır çekimin duygulanımı artırmasının bir diğer nedeni de stres yollu vurgudur. Stres yollu vurgu, hareket enerjisi veya niteliği –süresi değil– tarafından yaratılan aksandır.

Ağır çekim normal bir hareketin enerji veya niteliğini değiştirir ve dolayısıyla da daha büyük bir vurgu yapar. Bir hadisenin algımızdaki büyüklüğünü artırır ve kinestetik empatimizin niteliğini değiştir çünkü, devinim halindeki cüsselere ait büyük bir çabanın görüntüsünü

oluşturur. Cüsseler (ki bunlar insan cüsseleri, su cüsseleri, nesne cüsseleri olabilir) engelleri geri itmek değil, aynı anda zaman direncini de zorlayarak büyük bir enerji sarf ederler. Bu "zaman direnci" bazı durumlarda hareketin karşıt niteliğini de oluşturur; zamansal direnç tarafından büyük bir gerilme değil ama süzülen, batmayan bir nitelik yaratılabilir. Bu durumda bir cüsse ağır çekimdeyken, zaman onu kaldıran bir tür hava yastığına dönüşür. Cüsseler –serbest kalıp normal yerçekimi ve tempoyla hareket etmek için yetersiz veya isteksiz biçimde– zamana karşı gerilme ya da onun içinde süzülme izlenimi yarattıkça izleyici olarak bizim ilgili çabaya yönelik kinestetik yanıtımız artar. Büyük Sovyet belgesel yönetmeni Dziga Vertov'dan[7] alıntılamak gerekirse, "ağır çekim yakın plandaki zamandır". Yakın plana alınan zaman fikri, yakın çekimin mekân için yaptığı şeyin –yani bizi onunla daha samimi, ondan daha haberdar ve bundan duygusal açıdan daha fazla etkilenmiş kılmak– ağır çekimin zaman için yaptığını belirtir.

Sıradaki örnek olay çalışmaları ağır çekimin nasıl ve neden kullanıldığına, artan kinestetik empatimizin özel etkilerinin ne olabileceğine dair bazı ilkeleri seçmek ve aynı zamanda ağır çekimin hangi zamanlarda klişe veya aşırıya kaçmış olabileceğine dikkat etmek için birkaç örneğe göz atar.

AĞIR ÇEKİM ÖRNEK OLAY ÇALIŞMALARI

Chariots of Fire [Ateş Arabaları] (Hugh Hudson, 1981)

Chariots of Fire [Ateş Arabaları] 1924 Almanya Olimpiyatları'nda İngiliz atletizm takımı üyeleri tarafından yaşanan dini ve etnik çatışmalar hakkında, En İyi Film Oskar ödülünü kazanmış bir hikâye. Filmde yer alan yarışlar hikâyeyi açıklamanın önemli yolları. Bizlere bir yarışta koşmak ile yaşamdaki rekabetler ve dayanışmalar arasında fiziksel bir metafor resmederek birbiriyle, diğer takımlarla ve kendi kendileriyle rekabet halindeki karakterleri gösterir. Bu yarışları betimlerken çoğunlukla duygusal etkiyi, çekişmedeki gerilimleri ve de en önemlisi yarışçıların hikâyeleri hakkında hissedilen bir deneyime sahip olmak için biz seyircilere gerekli olan kinestetik empatiyi vurgulamak, geliştirmek veya yaratmak için devinim hızı üzerine çeşitlemeler kullanılır.

7. Sovyet sinema akademisyeni ve sinema uzmanı Yuri Tsivian'ın, Vertov'un başyapıtı *Man with a Movie Camera* [Kameralı Adam] üzerine DVD yorumunda Vertov'dan alıntı yapılır.

Doruk noktasına ulaşan altın madalya yarışında, sekans içerisinde hepsi "kamerayla" gerçekleşmiş farklı hızlarda birkaç ağır çekim var. Atletlerin bedenleri...fakat kalabalığın kendisi normal zamanlamadadır. Bu durum, atletlerin özel bir kinestetik deneyime sahip olduklarına işaret ediyor. Bazı atletler yarış için hazırlanırken, işaret noktalarında hizaya gelirken, başlangıç pozisyonuna girerken ve ilerlerken diğerlerinden daha yavaş ve daha gösterişli veya daha fazla enerji sarf etmektedir. Fakat yarışın kendisi, çoğunlukla genel planda ve normal zamanlamada ve de bunların yalnızca 100 metre koşan Olimpik atletler olduğu göz önünde bulundurulduğunda çok hızlıdır. Galibiyet de dahil olmak üzere 6 saniyenin altında biter.



RESİM 10.6: Chariots of Fire'da *(Hugh Hudson, 1981) Harold Abrahams rolündeki Ben Cross bitiş çizgisine erişmek için zamana karşı iter. [Fotoğraf: 20th Century Fox/Allied Stars/Enigma; The Kobal Collection]*

Bunun filmde doruk noktasına ulaşmış bir an olduğu ve de birçok duygusal çizgiyle hikâye çizgisinin bunun sonuçlarına bağlı olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bunu 6 saniyeden daha kısa süreçok ilginç bir tercih ve bu tercih kurgu odasında yapılmış olmalı. Yarış biter bitmez, daha doğrusu kazanılır kazanılmaz, kurgucu Terry Rawlings ağır çekime geri dönüyor. Kazanan, yani bizim kahramanımız (Ben Cross tarafından canlandırılan) Harold

Abrahams bitiş çizgisine doğru sanki göğsü gerçekten de zamanın ağırlığını kendi önünde itiyormuş gibi görünen, zamana karşı dev bir çaba kabarması içinde bandı koparır (Res. 10.6). Kalabalığın içindeki arkadaşları ve takımdaşları ağır çekimde onu kutlamak için aşağı iner ve sonra da kurgucu başka bir ilginç tercih ile yarışı bu defa da ağır çekimde bağlar. Bunun, karakterler tarafından yarışın nasıl hissedildiğinin belleği olduğu tahmininde bulunan olabilir, fakat planlar bizi tam olarak bu sonuca varmaya teşvik etmek için düzenlenmiş değil. Abrahams'ın başına ya da yüzüne ya da bakışına ait, onun belleğinde gidip geldiğimizi ima edebilecek hiçbir planı yok. Abrahams zamana ve de zafere giden koşullara karşı gerildikçe fiziksel ve psikolojik gayreti hissedebiliriz. Kısacası, seyirci ağır çekim tarafından yaratılabilen kinestetik empati deneyimine sahip olabilsin diye yarış yeniden oynatılmış. Yarışı ilk kez izlediğimde, benim deneyimimde en önde gelen şey kim kazanacak sorusunun gerilimi olmuştu. Buradaki ağır çekim empatik kılmaktan ziyade sabırsız kılma etkisine sahip olabilir. Ayrıca, yarışın aşırı derecedeki çabukluğu, bunun atletlerde nasıl hissedildiğine dair daha doğru bir temsil. Ne de olsa güçlenme, antrenman, gerilimler, bu noktaya kadar gelmek için oynanan oyunlar, yarış gerçekten de çok hızlı hissedilir. İkinci defa izlemek, yarışta bulunmanın kinestetik deneyimini başlı başına bir değer gibi sunar, çünkü her şeyden daha görkemli, daha fazla çaba dolu, yükseltilmiş bir deneyimdir.

The Navigator (Vincent Ward, 1988)

Ağır çekimin oldukça faydalı başka bir görünüşü de bir olayın gerçekleşme süresinin, anlatımdaki amaçlar doğrultusunda uzatılmasıyla ilgilidir. Ağır çekim hali hazırda meydana gelmiş bir eylemden ziyade meydana gelmekte olan bir eylemin hissiyatını uzatır. Bu noktayı açıklığa kavuşturmak için, senaryo yazımı hocası Robert McKee'nin *Story: Structure, Substance, Style and the Principles of Screenwriting* [Öykü: Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri] adlı kitabı önemli. Robert McKee duygunun, bir izleyicinin bir olay meydana gelmekteyken yaşadığı şey olduğu fikrini tartışır.[8] Bizler duyguyu bir şey tamamlanıp sonucu da bildiğimiz sırada değil, meydana gelmekteyken yaşarız. Bu elbette kitap boyunca atıfta bulunduğum

8. McKee'nin duygusal geçiş fikirleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. *Story: Structure, Substance, Style and the Principles of Screenwriting* [Öykü: Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri] s. 33 ve s. 34. Duygusal geçişler ve McKee'nin diğer sahne tasarımı ilkeleri, Ortak Sahneler bölümünde de daha ayrıntılı biçimde ele alınacaktır.

yanıt bekleyen sorununun gerilimiyle benzerdir ve aynı zamanda soru açıkken meydana gelen kinestetik empatiyi betimlemenin bir yoludur. Bizler yalnızca meydana gelecek olan şey hakkında gerilim hissetmeyiz, aynı zamanda karakterlerin başından bir olay geçerken onlarla birlikte hissederiz. Olay çözüme kavuştuğunda, onların ve bizim duygularımız dağılır.

McKee yalnızca iki duygunun olduğunu söylüyor: zevk ve acı. Bunlardan her biri pek çok çeşitlemeye sahiptir –neşe, sevgi, mutluluk, coşkunluk, eğlence, esrime vs veya sefalet, stres, keder, aşağılanma, kahır vs– fakat bunların hepsi sonuçta zevk ve acıdır. "İzleyiciler olarak duyguyu, anlatı bizleri bir değerler bağlantısı içerisine soktuğunda yaşarız. Yükseliş sonrası durağan bir noktaya varır varmaz duygu çarçabuk dağılır. Bir duygu görece kısa süreli, enerjik bir deneyimdir. Şimdi de izleyici düşünür –ne harika–, acaba istediği şeye sahip olabilmiş midir, bundan sonra ne olacaktır?"[9]

Yani eğer yolculuk boyunca duyguyu yaşıyorsak, fakat oraya varır varmaz duygunun enerjisini hissetmeyi bırakıyorsak, o halde ağır çekim, basit bir anlatımla söylemek gerekirse, yolculuğun süresini uzatır ve böylelikle bizler de yolculuğa ya daha fazla dikkatimizi veririz ya da onu daha uzun süreliğine hissederiz.

Vincent Ward'ın hareketli ve yaratıcı filmi *The Navigator*'ın sonunda, ana karakterler oldukça sert bir mücadele hedefine –kilise tepesinde bir haç yükseltmek– ulaşmıştır. Bugünkü Yeni Zelanda ile veba istilası altındaki Orta Çağ Avrupası olmak üzere iki zaman diliminde anlatılmak mitsel bir alegori olduğu için, genç delikanlı hikâye anlatıcısı amaca bir kez ulaşıldığında büyük bir zafer ve bununla birlikte korkunç bir şeylerin olacağını bilir. Trajedinin ne olduğunu o da biz de bilmeyiz, ta ki haç yükseltilip delikanlı kulenin külahından düşmeye başlayana dek. Burada tekrar eden ve onunla külahtan düşme eylemini uzatan bir dizi atlamalı kesme ve sonra da oğlanın değil ama gökyüzünde incelikle sürüklenip asla tam olarak yere ulaşmayan eldiveninin bir ağır çekim planı vardır.

Ağır çekim olayın meydana gelişi, kimin düştüğünün ve de bu düşüşün hikâye üstündeki olası sonuçlarının farkına varmakta bize zaman vermek için gereklidir. Aynı zamanda duygusal açıdan da çok etkileyici. Hızlı bir düşüş olayın duygusal niteliğini lirik bir feda edişten kötü bir kazaya değiştirir. Fakat ilginç olan, düşüş ağır çekim eldivenin planıdır. İçli veya ağlatacak kadar duygusal olabilirdi, nere-

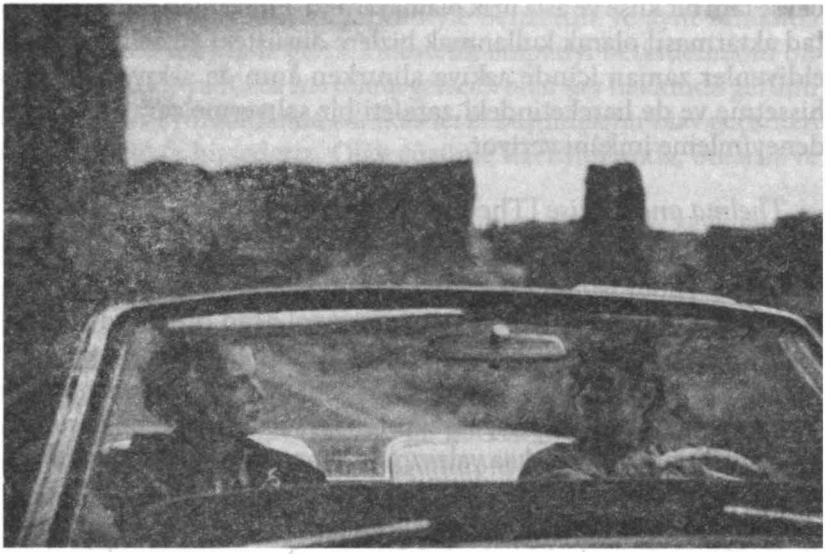
9. A.g.e.

deyse tam bir klişe ve asla lirik olamayacaktı. Eldivenleri bir metonim [ad aktarması] olarak kullanmak bizlere düşüşteki güzelliği görme, eldivenler zaman içinde askıya alınırken ânın da askıya alınışını hissetme ve de hareketindeki zarafeti bir salıverme zarafeti olarak deneyimleme imkânı veriyor.

Thelma and Louise [Thelma ve Louise] (Ridley Scott, 1991)

Ağır çekim üzerine son örnek olay çalışması da 1991 Oscar Ödülü'ne Thom Noble üzerinden kurgu dalında aday olan *Thelma and Louise*. Çekildiği sırada tartışmaya yol açan bir filmdi. Konu feminist kimlikler veya bu yüzden hikâyenin eksikliği üzerineydi ve tartışmanın bir yönü sona odaklanmıştı: İki kadın hukuka teslim olmak yerine bir uçurumdan aşağı arabayı sürdüğünde, bu cüretkâr bir özgürleşme midir yoksa yalnızca intihar anlamında bir enkaz ve yıkım mıdır?

Son plandaki ağır çekim ve müzik kullanımı ile görüntünün yavaşça beyazlaşarak kaybolması tartışmayı körükleyen biçimsel yönleri. Araba havada görkemli, utkulu bir yay çizerek askıya alınmış zamanın zarif bir ağır çekimiyle yükselir. Düşmez. Asla. Onun yerine, kurgucu zaman ve hareketi dondurulmuş bir kareyle ve sonra da görüntünün müzikteki yükselen ritmiyle zamanlanmış beyazlaşmasıyla durdurur, bizleri başkarakterler düşmüyor, aslında uçuyor gibi bir izlenimle bırakır. Son derece hareketli olan ezgi, filmdeki bütün en mutlu anlar jenerik içerisinde devam eder. Tüm bu teknikler bizleri tek bir şeye ikna etmek için kullanılır: mutlu bir son. Ve de gülümseyen yüzleri ve zarif akışları gördüğümüzde ve bizi bulaşıcı nabzıyla senkronize eden mutlu müziği işittiğimizde büyük ölçüde, bağlı olabileceğimiz fizyolojik yanıtlar sayesinde hissederiz. Bu filmin finali yalnızca bilişsel düzeyde üzücüdür. Sadece eğer –elbette– hiç görmediğiniz enkaz ve ölü bedenler üstüne akıl yürütürseniz olayların işaret ettiği yıkım ve dehşet hakkında düşünmüş olursunuz. Eğer araba muntazam bir hızda uçmuş olsaydı bu film nasıl farklı hissedilecekti? Peki ya araba gerçekten çarpsaydı?



RESİM 10.7: *Geena Davis ile Susan Sarandon* Thelma and Louise'*de* [*Thelma ve Louise*] (*Ridley Scott, 1991*) *başkarakterler rolündeyken. Teslim olmak yerine sürmekararı aldıklarında, bu asil, lirik ve kurtarıcı mıdır? Yönetmen kendi bakış açısını göstermek için ağır çekime ve birkaç kurgu yöntemine güveniyor.* [*Fotoğraf: MGM/Pathe; The Kobal Collection*]

Bu film eylemin ürettiği duygusal enerjiyi sürdürmek için hikâyenin sonunda ağır çekim kullanıyor. Duygusal enerji sinemadan ayrılırken eksilmez ve hatta daha da önemlisi özgürlük ve uçuşun son bulduğu hissine sahip olmak yerine eyleme dair etki duyguyu sürdürür.

HIZLI ÇEKİM

Teknik açıdan bakıldığında, hızlı çekim ağır çekimin tam tersidir. Ya filmin kamerayla daha düşük kare çekilmesiyle hareket efekti fonksiyonlarını kullanarak kurgu masasında yaratılabilir. Ağır çekimin aksine, bu olanaklardan birini veya ötekini kullanmakta hiçbir algısal fark yoktur. Kamera aracılığıyla, eylemin daha az kare içermesi demektir ve bu da eylem daha hızlı geçsin diye karelerin kurgu esnasında ayıklanmasıyla aynı şeydir.

Duyumsal açıdan bakarsak, hızlı çekimin işlevi de ağır çekimin tersi olabilir. Ağır çekimin işlevi bir şeyi daha şiirsel, romantik, görkemli, korkunç kılmak veya bir ânın duygusallığını artırmaksa, hızlı çekimin işlevi size daha azını hissettirmek midir?

Pek çok durumda, hızlı çekime güleriz veya onu önemsiz bir an gibi algılarız. Hızlı çekim, gerçek olmak için fazlasıyla hareketli olduğundan kinestetik açıdan komiktir; saçmalık yaratır.

Robert McKee'ye göre, komedi kimsenin zarar görmeyeceği ölçüde izleyicinin duygusunu esas alır. Öyleyse, eğer hızlı çekim bize daha az hissettiyorsa, belki de bunu karakterlerin daha az hissettiği izlenimini bırakarak yapıyordur. Bizim kinestetik empatimiz ekrandaki bir figürün kinestetik deneyiminin tanınmasıyla aktive edilir, yani bu figürler bir olay hissetmezse biz de hissetmeyiz.

Bu kinestetik etkinin, hızlı çekimin teknik araçlarından yararlandığı söylenebilir. Kareleri ayıklamak, neredeyse sanki bedenin acı hissetmesi gereken temas noktalarını eliyormuşsunuz gibidir. Bedenin zemine gerçek çarpması kaçırılır veya acıyı farketmek için fazlasıyla hızlı geçer. Zamana karşı gerginleşmek veya zamanı bir destek gücü gibi hissetmek veya tamponlamak yerine, ekrandaki bedenler etkiye sahip olmak için çok küçük bir temasla zamanın içinden kayar.

İKİ SÜRATLİ HIZLI ÇEKİM ÖRNEK OLAY ÇALIŞMASI

- *Romeo and Juliet* [Romeo ve Juliet] (Baz Lurhmann, 1996)
- *Two for the Road* [Aşk Yolu] (Stanley Donen, 1967)

Shakespear'e ait *Romeo and Juliet* eserinin 1996 yapımı Baz Lurhmann versiyonunda kurgu ritimleri ile üslup hikâyeyi günümüz Güney Kaliforniya'sına taşıyor. Annesinin Juliet'e Paris ile evlenmek isteyip istemediğini sorduğu sahnede, cüretkâr ve gözü pek kurgucu Jill Bilcock annenin karakteri ve kızıyla ilişkisi hakkında hızlı çekim kullanarak pek çok şey aktarır. Sahne klasik devamlılık kurgusu kurallarına mutlak bağlılık içerisinde kesmelerle kurgulanıyor. Genel çekimden yakın çekime atlama kesmeler veya herhangi bir sarsıcı kesme bile yok. Plan boyutları ile kompozisyon düzenli ve sağlıklı bir şekilde genişten ortaya ve ortadan da yakın planlara ilerler.

Juliet rolündeki Claire Danes'in performansı yapmacıksız ve samimidir. Bununla beraber bu arada, (Diane Venora tarafından canlandırılan) annesi altınlı bir peruk ve payetlerle Las Vegas tarzında bir Kleopatra gibi gitmeye niyetlendiği kıyafet balosu için hazırlanmaktadır. Peş peşe sigara içer, hizmetçilere bağırır ve aynı derecede de kızının gelecek umutları ve kendi görüntüsüne dair gerilim içindedir. Bilcock annenin manik enerjisi ve hayata yönelik dağınık fikirli yaklaşımını onun eylemini hızlandırarak destekler ve iletir, böylelikle Juliet'in aksine budala, hafif kaçık ve daha da

önemlisi, düpedüz duygu yoksunu görünür. Sahnede yatan anlam Juliet'in annesinin Juliet'in duygularının farkında olmaması ve bu da hızlı çekim kullanımıyla iletilir. Hiçbir şey hissetmeden, hiç kimse tarafından etkilenmeden ve hiçbir şeyin kendisine temas etmesine izin vermeden sahne boyunca hızla koşar, fırıl fırıl döner ve ordan oraya kayar.

Two fort he Road filminde Albert Finney ve Audrey Hepburn Avrupa'yı ve aralarındaki aşkı keşfetmek için yolculuk eden âşıkları canlandırıyorlar. Çift Finney'nin canlandırdığı karakterin bazı eski dostlarıyla tesadüf eseri karşılaşır ve Fransa'da bir şatoyu görmek için turist gezisine sürüklenirler. Hepsi hızlı çekimde geçen fotoğraf çekme, dondurma alma ve diğer ihtiyaçlarla meşgul olmayla dolu tüm şato ziyareti sekansı 2 dakikanın altında gerçekleşiyor. Oyuncular tıpkı turistlerin yapması gerektiği gibi bakar, bağırır, poz verir, şipşak fotoğraf çeker, yer, gülümser ve bu şekilde devam ederler, fakat tüm bunlar öyle bir hızda gerçekleşir ki deneyimlerden hiçbiri hiçbir anlam taşımaz ve bu da, elbette, anlatımın asıl noktası. Bu turistlerin antik bir kültüre bakış açıları zamana karşı bir tür saygısızlıktır, aile yaşamına karşı arkadaşların grotesk parodisi genç âşıklar için bir uyarıdır, bütün olay yaşanmış bir deneyimin hicvidir. Bu deneyim komiktir çünkü yaptıkları her şeyin gerçek anlamını kaçırsalar bile, kendilerini kötü hissetmezler. Bu orandaki hızlı çekimde, hiçbir şey hissetmezler.

KARIŞTIRILMIŞ HAREKETLER VE HIZ ARTIŞI

Hızlı çekimi komik olmaktan çıkartan tek istisna kafa karıştırıcı veya kafa karışıklı hakkında olmasıdır. Hızlı çekim, içinde şeylerin bir krize zemin hazırlayacak kadar büyük bir hızla hareket ettiği bir açıklık yaratmak için kullanılabilir. Fakat hızlı çekimin bu kullanımı çoğunlukla, zaman içerisinde oryantasyon bozukluğu ve bu nedenle de kişinin mekân duygusunun kaybı etkisi göstererek ağır çekimle ve bunlar arasında çeşitli hızlarla karıştırılır. Bunu açıklığa kavuşturacak bir referans vermek gerekirse, Arthur Penn'in 1967 yapımı *Bonnie and Clyde* [Bonnie ve Clyde]filminin finalinden bahsedebiliriz. Bonnie ve Clyde'ın aniden ve çok kanlı bir şekilde vurulma anını, Penn ile kurgucu Dede Allen, karakterlerdeki kafa karışıklığını, paniği ve duygu derinliklerini iletmek için ağır ve hızlı plan hızlarının bir karışımını kullanıyor.

Çok yakın geçmişte, iç içe kurgulanmış hareket hızları bir tür insanüstü kontrol ve güç iletmek için aksiyon filmlerinde dövüş

sahnelerinde kullanıldı; bu sahnelerde kahramanın gerilim ile ağırbaşlılığı ve yüzleştiği engelin gücüne dair yüksek bir duygu, yalnızca düşmanı değil, aynı zamanda zamanın kendisini de geri ittiğine dair bir his yaratan ağır çekim mümkündür. Daha sonra zaman, mekân ve yerçekimi öğeleri hususunda inanılmaz becerikliliği ve ustalığının sinyalini vererek ışık hızında bir çeviklikle fırıl fırıl dönecektir. Ardından bizleri yeniden gerçek zaman ve mekânda konumlandırarak ve bir sonraki hücuma hazırlayarak mükemmel biçimde kontrol altındaki doğal hızda olay sürecektir.

Ağır ve hızlı çekim kullanımıyla ilgili diğer bir varyasyon, hız artışı denen görece yeni bir yöntem. Üstelik bu, değişken hız ayarlarının kullanılabildiği bazı yüksek teknolojili kameralarla veya hareket efektlerinin bir ayarlanabildiği kurgu odasında gerçekleştirilebiliyor. Yöntem belli bir hızda başlamayı –örneğin, sekizde bir normal hızda– ve sonra da, tek bir planda, artmış olabilir.

Eğer ağır çekimin işlevi bir ânı şiirsel, romantik, görkemli, korkunç kılmak veya bir ânın duygusallığını başka türlü artırmaksa ve hızlı çekimin işlevi bunun tam tersi olarak duygusal önemi en aza indirmek, bizim daha az hissetmemizi sağlamaksa, öyleyse çok havalı ve heyecan verici bir planda her ikisini birden yapan hız artışının işlevi nedir? Bu yöntem etkili bir teori yaratmak için muhtemelen henüz çok yeni. Kısa zamandan beri tarz sahibi filmlerde ve şimdilerde de pek çok müzik videosunda karşılaşılması, her daim tarz sahibi ve havalı olmayla ilişkilendirileceği anlamına gelmez. Aslında, müzik kliplerindeki yaygın kullanımı ve 1998 ile 2003 yılları dolaylarında oldukça popülerleşen İngiliz "gangsta" filmleri dalgası, artık tarz sahibi sayılmayan bir üsluba yaptığı çağrışımdan dolayı onu şimdiden modası geçmiş kıldı. O halde, geleneksel kesmeler ve sağlam duygusal tınılara sahip sinenmatik bir yönteme dönüşüp dönüşmeyeceği konusundaki soru hâlâ yanıt bekliyor. Şu anda bu konuda söylenebilecek şey, bunun bazen karakterin haleti ruhiyesinin öznel bir ifadesi olarak kullanıldığıdır; fakat çoğunlukla ağır çekimin duygusal niteliklerinden hızlı çekimin uzaklaştırıcı niteliklerine kaymanın, ön plana çıkarılmış duyumsal bir zaman deneyimi yarattığı estetik bir efekte benziyor.

ÖZET

Kurgucu ve yönetmenlerin hikâye anlatımlarını ve ritimlerini çeşitlendirmeleri için yararlanabilecekleri daha pek çok yöntem var ve çok büyük olasılıkla başka pek çokları da icat edilecektir. Burada tartışılan iki konunun –hareket efektleri ve paralel eylem– seçilme

nedeni, kolay erişilebilirliğe sahip olmaları. Kurgucu için, ağır adımlarla ilerleyen bir hikâyede paralel eylem yaratmak veya zaman dokusu ile hissiyatını -karakterlerin zamanı ve filmin zamanı- değiştirmek için hareket efektleri yaratmak mümkün. Bunların her ikisi de bir hikâyenin gelişmesini karmaşıklaştıracak ve eğer iyi kullanılırsa merak ve farklılık sağlamanın yanı sıra ifadeyi de yükseltecektir.

Paralel eylem de aynı biçimde, yalnızca en eski yöntemlerden biri olması bir yana, açı-karşı açı herhangi bir kesmenin bir bakıma paralel eylem olması nedeniyle özel ve ilginçtir. Eğer bir konuşma içerisinde iki insan var ve kurgucu bunlar arasında kesme yapıyorsa, çoğunlukla yalnızca eylem ve tepkinin ne olduğunu -başka bir deyişle, sıralı biçimde meydana gelen şeyin ne olduğunu- göstermekle kalmaz, bu arada neler olup bittiğini göstermek için zamanı kurnazca yönetir. Eğer parmaklarıyla sabırsızca tempo tutan bir adamdan pencereden dışarı bakan bir kadına kesme yaparsa, kurgucu şunu söylemiş olabilir "adam sabırsız; bu arada, kadınsa kendi düşünceleri içinde kaybolmuş." Eğer iki karakter varsa, iki hikâye vardır ve birbirine paralel akan herhangi bir ikili hikâyenin ele alınmasında kurgucunun soruları aynı olacaktır: vurgu soruları, eylem nerede ve duygu nerede ve de hikâyeyi doğru bir dengede aktarmak için hangisinin daha çok vurguya ihtiyacı olduğu...

11. Bölüm
Ortak Sahneler

İKİ KİŞİLİK SAHNELER

İki kişilik sahnelere paradigmatik açıdan bakmak, yani kişilerden herhangi birinin –bir çalışmanın söz dizimi veya yapısında her nerede otururlarsa otursunlar– ortak neye sahip olduğuna bakmak için, öncelikle bir sahne tanımının saptanması gerekir. Benim kullanacağım tanım Robert McKee'nin senaryoyazımı hakkındaki *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* [Öykü: Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri] kitabından.

Film yapımına göre bir sahne belirli bir lokasyonda, belirli bir saatte meydana gelen eylemdir ve günün saati veya lokasyon değiştiğinde, yapımın amaçları gereği sahneye yeni bir numara verilir. Bu sahne numaralandırma işlemi son kurgudaki duygu, görüntü akışı veya hikâyedeki olayların akışını dikkate almak zorunda değildir, çünkü sahne numaralandırma işlemi hikâye anlatımıyla değil, yalnızca planlarla ilgilidir.

Robert McKee'nin tanımı, sahneye bir kurgucunun bakması gerektiği biçimde bakar: yani duygusal olay veya hikâye olayı olarak sahnenin açılış ve kapanışı açısından McKee şöyle diyor:

> "Bir sahne, bir karakterin yaşam koşulunun değer yükünü, algılanır bir önem derecesinde döndüren az çok bir devamlılık halindeki zaman ve mekâna sahip çatışma yollu *bir eylemdir.*"[1]

McKee bu italik ifadelerinin her birini kendi kitabında tartışır.

---

1. McKee, R., *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* [Öykü: Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri], s. 35.

Çatışma Yollu Eylem

Çatışma yollu eylem, karakterlerden bir veya daha fazlasının istemediği ama meydana gelen bir şeydir. Geleneksel dramada, karakterler amaç peşinde koşar ve amaçlarına erişmekte veya istedikleri şeyi elde etmekte bir engelle karşılaştıkları zaman çatışma doğar. Bu engel çoğunlukla, farklı ya da rakip amaçlara sahip başka bir kişidir.

O halde iki kişilik bir sahne, birbirinin engeli olan iki karakter karşılaşıp birbirini hareket ettirmeye, değiştirmeye, müzakerede bulunmaya, ikna etmeye ya da yenmeye çalıştığı zaman çatışma yollu eylemdir. Çatışmanın aleni bir çatışma olmak zorunda olmadığını unutmamak önemli. Yumruk yumruğa bir kavga hatta bir tartışma bile olmasına gerek yoktur. Karakterler yalnızca çay ve kek hakkında konuşuyor olabilir, fakat hem senaryo yazarı hem de kurgucu drama yaratmak için karakterlerin bu konuşma üzerinden işlediği gizli arzuları anlamalıdır. Karakterlerden biri kek isteyebilir, fakat bunun altında yatan duygu onun sevgi arzusudur. Diğer karakter ona kek verebilir, fakat bunun üstünden işlenen gizli duygu onun kaçma arzusudur. Çatışma sahnenin konusu değil, özüdür ve bu nedenle de kurgucunun şekillendirdiği şeydir. Kurgucu iki kişilik bir sahnenin duygusal ritmini çatışmayı iletmek için şekillendirir.

McKee bir sahnenin "az çok bir devamlılık halindeki zaman ve mekânda" gerçekleştiğini söylüyor çünkü ona göre bir sahne lokasyon veya günün saatindeki bir değişim değil, duygusal özdeki özel bir çatışma veya olayın doğuşu ve çözümüdür.

Dönüşler

McKee bir sahnenin bir "dönüş"e işaret ettiğini söylediğinde, basit biçimde başka bir yöne doğru değişim demek ister. Yani iki kişilik bir sahnede, karakterlerden biri maddi veya duygusal amaçlarına erişmek için beklenti halinde olabilir ve beklentilerini bertaraf etmiş ya da başka yöne çevirmiş olabilir, böylelikle sahnenin sonunda istediği şeyi elde etmeyi beklemeyi bırakır; bunun yerine, baş etmesi gereken yeni bir sorun vardır: istediği şeyi elde edememiş olmak. Bir sahneyi döndürmek kurgucunun iki kişilik bir sahnenin şekillendirilmesine verdiği mesleki katkının kalbidir, fakat bir sahneyi döndürmek için kurgucunun çatışma yollu eylemin ve aynı zamanda, karakterlerin "değer yükü koşulları"nın ne olduğunu anlaması gerekir.

Değer Yükü Koşulları

McKee şöyle der, "Hikâye değerleri, insan deneyiminin evrensel nitelikleridir. Bu nitelikler pozitiften negatife veya negatiften pozitife, bir andan ötekine kayabilir. Örneğin canlı/ölü (pozitif/negatif) bir hikâye değeridir, tıpkı aşk/nefret, gerçek/yalan... gibi. Herhangi bir anda yüklerini tersine döndürebilir tüm bu ikilikler."[2] Yani eğer bir değer insan durumunun pozitiften negatife kayabilen evrensel bir niteliğiyse, o halde başladığı yer onun değer yüküdür, yani sahne başındaki pozitifliği veya negatifliği. Değer Yükü bir karakterin arzularına ve yaşamına ilişkin içinde bulunduğu ya pozitif haldir ya da negatif haldir.

İki kişilik dramatik bir sahnede karakterlerden biri, diğer karakterin amaçlarıyla çatışmaya girerse bir eylem icra edecektir ve bu amaçlardan en azından bir tanesi –değer yükü– kimin ne istediğine ve kimin istediği şeyi elde ettiğine bağlı olarak pozitiften negatife veya negatiften pozitife değişecektir.

En Az Bir Değer Yönünde

Karakterler yalın varlıklar değildir; yalnızca tek bir şey istemezler, aşk ve güvenlik veya aşk ve macera ya da intikam ve para. Yani çatışmalarının da yalın olmasına gerek yoktur. McKee bir karakterin belirlenmiş herhangi bir zamanda yaşayabileceği veya hikâye boyunca işlenebilen üç çatışma düzeyi tanımlar: içsel, kişiler arası ve de sosyal veya çevresel. İçsel çatışma açıkça anlaşıldığı üzere bir karakterin kendi duygularında veya vicdanında süregiden bir şeyken, kişiler arası çatışma iki veya daha fazla karakterin arzularının çarpışmasıdır. Sosyal veya çevresel çatışma madde veya dış dünyaya ve de bunun bir karakterin istediği şeyi elde etmesini nasıl engelleyeceği ya da kolaylaştıracağına atıfta bulunur. McKee bir sahnenin "en az bir değer yönünde" döndüğünü söylerken, demeye çalıştığı bir karakterin umduğu şeyi başarıyla tamamlayabileceği fakat diğerinde engellenebileceğidir. Öyleyse bizim kek isteyen ama aslında aşk isteyen karakterin olduğu örneğimizde, evet karakter keki elde eder, yani bu, değer yükünü değiştirmeyen bir haldir. Ancak, bu örnekte aşk da elde edeceğine dair iyimserdir ama hayal kırıklığına uğrar. Öyleyse başka –kişiler arası– düzeyde, değer yükü pozitiften negatife değişir.

Bu üç değer yükü düzeyi tasarımı, kurgucu bir sahne üzerinde çalışırken daha fazla şey keşfetmesinde oldukça işe yarar. Kurgucunun

---

2. A.g.e., s. 34.

kendine soracağı soru şudur: Sahneye giren her bir karakterin içsel, kişiler arası ve de sosyal veya çevresel değer yükü nedir? (Belirli bir sahne veya prodüksiyonda bunların üçü birden işlenmiyor olabilir, fakat en büyüleyici, sinematik ve çekici karakterler genelde belli bir noktada üçünü birden taşır.)

Kurgucu aynı zamanda, yönetmen ile birlikte, bu değerlerden hangisinin sahnenin gerçek özü olduğunu saptamalıdır, çünkü oyunculukların akışını şekillendirirken kullanacağı değer budur. İki kşilik bir sahnenin özü ve ritmi, görebileceğimiz gibi, kurgucunun hangi karakterin oyunculuğunu vurgulayacağı ve bunu ne zman yapacağı hakkındaki seçimleriyle şekillenir. Bu seçimler seyircinin dikkatini, meydana gelecek şeylera dair korku ve umutları dürten oyunculuk ve karakter görünümlerine yöneltir.

Kurgucu aynı zamanda sahneyi nerede ve ne zaman *döndürmek* gerektiğine dair de hayati öneme sahip seçimler yapabilir; yani, sahnedeki duygular değiştikçe vurgu ve empatiyi şekillendirmek için hangi plan veya karakter üstünde durulması ve oyunculuğunun hangi ânının öne çıkarılması gerektiğine dair seçimler. Bir sahneyi döndürmek yalnızca senaryodan son kurguya giden tek yönlü bir yol değildir. Kurgucu kurgu örüntülerini ve planları seçme yoluyla bir dönüş yaratabilir veya gerçekleştirebilir. Bir sahne, zaten hangi özel anda döneceği baştan belli bir şekilde yazılabilir, fakat bu an oyunculuklarda veya planlarda ya da hikâyede yeterince inandırıcı veya enerjik olmayabilir. Sonuçta şunu anlıyoruz ki bir sahne yazıldığı gibi oynanabilir, fakat kurgucu sahne akışını şekillendirerek bunu yeniden yazabilir. Bir sahne dönebilir veya kurgucu onu döndürebilir.

UYGULAMALI EGZERSİZ

Amaçlar ve Eylemler

Amaçlarının peşinden koşan karakterler fikrinin nasıl işlediğini anlamak için, belirli herhangi bir zamandaki kendi amaçlarınıza erişmek için ne yaptığınıza dair kendi kendinize bir deney yardımcı olacaktır. Bu uygulamalı egzersiz kendizin ve başkalarının eylemlerini, amaçlarını ve değer yüklerini ve de bu değer yüklerinin ne zaman pozitiften negatife ve tersine doğru döndüğünü analiz etme deneyimi yaratmak için birtakım koşullar altında yapılabilir. Bu örnek olayda bir sınıf kullanacağız, fakat bunun yerine bir parti, bir aile yemeği ya da bir buluşmada seçilebilir. Birden fazla kişinin bulunduğu herhangi bir senaryoda, ilgili iki kişinin psikolojisine bakmak ve onlardan her birinin – her halükarda belli bir düzeyde – ne istediğini ve bunun peşinden nasıl koştuğunu belirlemek mümkündür.

Bununla beraber, bu egzersiz bir drama anlama egzersizi değil, yalnızca karakterlerin amaçlarının peşinden nasıl gittiğini anlama egzersizi. Eğer bu bir drama anlama egzersizi olsaydı, iki kişinin amaçlarının birbiriyle çatışma halinde olduğu bir senaryo seçmemiz gerekecekti. Sizin sınıfınız, partiniz, akşam yemeğiniz veya buluşmanız kimsenin amacının başka kimseninkiyle çatışmadığı bir uyum içerisinde olabilir. Böyle bir durumda sahneniz muhtemelen kendine bir filmde yer edinemeyecektir." Drama, yaşamın sıkıcı parçalarının ayıklanmış halidir" dendiğinde, kastedilen amaçlarına ulaşmak için kimsenin engellerle mücadele etmediği sahnelerin dramatik olmadığıdır.

Eğer bir sınıftaysanız, öğrencilere ne istediklerini sorun. Mesela: Neden bugün sınıftalar, buraya ne yapmaya gelmişler? Muhtemelen bilgi birikimi, beceri ve arkadaşları görmek gibi şeyler içerme olasılığı bulunan oldukça dar bir aralığa sahip cevaplar ortaya atacaklar, fakat cevabın neredeyse hiç şüphesiz içereceği şey "sınıfı geçmek için veya iyi not almak için" olacaktır. "Bilgi kazanmak" veya "iyi not almak" gibi bir amaç saptandığında, sonrasında onlara şunu sorabilirsiniz: İstediğiniz şeyi elde etmek için ne yapacaksınız? Cevaplar boy göstermekten uyanık kalmaya, ilgi gösterip sorular sormaya, kendini diğerlerinden daha akıllı gösteren veya hatta öğretmene bir elma ikram ederken veya okuma yaparken ya da masaları yerine koyarken vs daha iyi görünmek için diğerlerini küçümseyen yorumlar yapmaya dek değişebilir.

Bu noktada öğrenciler kendilerinde istedikleri şeyi elde etmek için girişebilecekleri bir dizi davranışı kolayca tespit edebildiklerini keşfeder. Aslında, tıpkı Stanislavski geleneği oyunculuk yönteminde olduğu gibi, davranışları iki şey tarafından belirlenmiştir: bir şey (arzu veya amaç) istemek ve de amaca doğru ilerlerken işe yarıyor gibi görünen şeyi istemek.

Eğer iyi bir not almak için şakalar yapmaya çalışırlarsa, öğretmenden bir gülümseme gördükleri takdirde bu davranışı sürdürecek ve bir çift çatık kaş görürlerse de bırakacaklardır. Yani amaçları ve davranışları yaşamda bir neden-sonuç zinciri yaratır. Davranışlarının yol açtığı sonuç, istedikleri şeyi elde etmek için bunu sürdürüp südürmeyecekleri veya amaçlarına erişmek için eylem değiştirip başka bir şey deneyip denemeyeceklerini belirleyecektir. Ya da amaçlarını değiştirebilirler. Eğer şaka yapmaktan çıkıp öğretmeni kızdırmak için arkadaşlarını güldürmeye geçerlerse, o halde seçtikleri davranış amaçlarındaki değişime bağlı olarak farklılaşacak ve yeni bir neden sonuç zinciri harekete geçecektir.

Amaçlara erişmek için eylemleri nasıl icra edeceklerinin bu anlık, somutlaşmış bilgisiyle, karakterlerin bu yönde davranışlarını görmek ve sonra da amaçlarına erişmek için seçtikleri eylemler işe yaradığında veya yaramadığında bir sahnenin nereye doğru döndüğünü tespit etmek mümkün olacaktır.

İKİ KİŞİLİK ÖRNEK OLAY ÇALIŞMALARI

Gone with the Wind [Rüzgâr Gibi Geçti] (Victor Fleming, 1939)

Gone with the Wind Scarlet O'Hara (Vivien Leigh) ve Amerikan İç Savaşı sırasında kendisi ile "Old South"ın geçirdiği değişiklikler hakkında destansı bir aşk hikâyesi. Scarlet yetiştirildiği gibi biri –kölelere ve himayeci erkeklere çaresizce bağlı Güneyli bir güzel– olmaktan çıkıp gerçekte olduğu kişi –başarılı, bağımsız ve kurnaz bir işkadını– olması gerektiğinde içsel çatışma yaşar. Kişilerarası çatışmaları ise pek çoktur; aslında, hemen hemen hikâyedeki herkes ya onun bağımsız ruhunu ve girişkenliğini bastırarak ya da sorunlarını çözmek için sırtını ona yaslayarak çatışma içindedir. Yaşadığı aşk ilikilerinde içsel çatışmalar ile kişilerarası çatışmalar, olduğu veya olması gerektiği kişiye dair onun anlayışıyla üstüste bindiği için Scarlet'a göre iç içe geçmiştir. Sosyal ve çevresel açıdan, çatışma her yerdedir: hikâye savaş sırasında geçer, fakat Scarlet yalnızca savaş yaşamını değiştirdiği zaman çatışmaya girer.



RESİM 11.1: *Rhett rolündeki Clark Gable ve Scarlet rolündeki Vivien Leigh,* Gone with the Wind*'de [Rüzgâr Gibi Geçti] (Victor Fleming, 1939). Scarlet, Rhett'in kendisini terk*

etmesine mani olmaya çalışmaktadır ve duygusal dinamiği, engelleme yoluyla fiziksel biçimde gösterilir: Rhett başı çekerek planlardan ayrılır ve böylelikle her bir kesemenin ardından, Rhett Scarlet'ın önüne geçtikçe Scarlet yeni plana onun peşinden koşarak girmek zorunda kalır. Bu fotoğrafın arka planında, kendisinin bir betimlemesi ile onu çevreleyen şeylerin diğer ayrıntıları, bu sahnenin çoğu planında olduğu gibi açıkça görülebilir, ancak bu ayrıntılar, heyecanı doruğa ulaştıran ve sahnenin döndüğü yakın çekimlerde görülmez. Neden? Fotoğraf: Selznick/MGM; The Kobal Collection].

Gone with the Wind'in finalinde, Scarlet'ın kocası Rhett rolündeki Clark Gable "Açıkçası canım, hiç de umurumda değil" ünlü cümlesini söyler ve sonra da kadını terk eder. Bu sahneye kadar, Scarlet'ın Rhett tarafından bile Ashley adında başka bir adama âşık olduğu düşünülmektedir. Hemen önceki sahnede, Ashley'nin karısı ölür. Çok da açık olmayan nedenlerden ötürü, muhtemelen başarılı bağımsız kadınlarının aşk ilişkilerinde yenilgiye uğrayarak cezalandırılması gerektiğini emreden o dönemlerin destansı aşk hikâyelerindeki eğilimler sebebiyle, Ashley'nin karısı ölür ölmez, Scarlet aslında Asley'ye hiç de âşık olmadığını fark eder; onun yerine kendi kocası Rhett'e âşıktır. Ona âşık olduğunu söylemek için, artık hayat boyu mutlu mesut yaşayacaklarına dair neşeli bir iyimserlik ile eve gider; ne var ki hayalleri boşa çıkar.

İki karakter arasında yer değiştiren gücü ve beklentileri sinemaya özgü biçimde iletmek için çerçevelemeye ve plan boyutlarına muazzam bir özen gösteren yönetmen Victor Fleming sayesinde sahneler etkili bir şekilde çekilmiş. Dolayısıyla, sahnenin tamamı boyunca kurgucunun plan boyutları ve hareket zamanlamaları konusunda birkaç seçeneği var. Sahne Rhett'i çerçeve içine alarak bir dizi planla başlar anlatım, sonra Scarlet onunla konuşmak için çerçeveye girer, ardından Rhett çerçeveden ayrılır. Sonra da kurgucu Hal C. Kern, Rhett'i çerçeveleyerek ve Scarlet'ı, Rhett'i takip etmeye, rica etmeye, özür dilemeye ve nihayet kendisini terk etmemesi için ona yalvarmaya zorlayarak bir sonraki plana keser. Bu sahnenin başından sonuna kadar Scarlet geri çevrilir ve istediği şey engellenir, ama o ümit etmeyi sürdürür, istediği şeyi elde edeceğine inanmayı sürdürür, amacının peşinden gittikçe eylemini değiştirmeyi sürdürür, ta ki kaybettiği gerçeğini idrak ettiği o özel âna kadar. Bu tek an, sahnenin dönüşüdür. Sahneyi izlendiğinde çoğu planda mizansenin ne kadar güzel bir biçimde ifadeye kavuştuğu mutlaka fark ediliyor. Oldukça geniş açılı fakat görüntüde bozulma yaratmayan objektifle çekilmiş, böylece arka ve ön planlar keskin kalmış. Arka planların keskin kalması önemli, çünkü karakterler hareket ettikçe arka plandaki düzen

sahnenin anlamına katkıda bulunuyor. Karakterler çerçeve içinde ve güç dengesinin plan kompozisyonunda ve hareketinde görünür olması için imkânlar yaratıyor. Tüm sahne, dönünceye dek, bu şekilde çekilmiş. Scarlet'ın arzularının boşa çıktığını idrak ettiği an, görüntü yönetmeni aniden geniş açılı objektiften teleobjektife geçer, arkaplan bütünüyle yumuşar ve bulanıklaşır ve aynı anda plan örüntüsü de orta-geniş ölçekli ikili plandan (her iki karakterin de çerçevede olduğu plan) Scarlet'e çok yakın çekime değişir. O halde yönetmenin bu değişimi sahneyi bu anda döndürme *amacı ile* planladığını tahmin etmek mümkün. Aslında yapılan şeyin, kurgucunun sahnede tatmin edici bir dönüşün bulunmadığını fark etmesi ile duygusal beklentilerin sahiden değiştiği ânın "toplanılmasını" [pickup] talep ettiğini varsayıyorum.

Bir pick-up, ana çekim tamamlandıktan sonra kurgucunun istediği bir plandır. Eğer, 1939 senesinde Hollywood stüdyosunda olmuş olacağı gibi, kurgucu yapım boyunca günlük iş kopyalarını birleştiriyorsa, kamera açılarında önemli bir ânın eksikliğini oyuncular ve set ekibi dağılıp çekim sona erdemeden önce bilir. *Gone with the Wind*'de kurgucunun sahnedeki plan örüntüsünde kendisine sahneyi döndürmekte yardımcı olabilecek bir değişimin bulunmadığını fark ettiği ve bunu yönetmene haber verdiği tahmin edilebilir. Bunun üzerine yönetmen, kurgucunun açıklamaları doğrultusunda yeni planlar çekmiş, fakat set ekibi sahnenin geçtiği yerden ayrıldığı için, bu planları orijinal sette olmadıklarını belli edecek bir geniş açı yerine arka planı bulanıklaştıran bir teleobjektifle çekilmiş olmalı. Arka planı bulanıklaştırarak yönetmen pick-up planları orijinal kamera açılarıyla eşleştirebilmiştir.

Yani o tarihe kadar yapılmış en pahalı film olan *Gone with the Wind*'in can alıcı sahnesinde, sahnedeki dönüşü aslında kurgucunun planlayıp düzenlediği varsayımı üç şeye dayanıyor:

1. Objektif değişimleri;
2. Öncesinde son derece ifade yüklü ve önemli olan arkaplan bulanıklaşır; ve
3. En önemlisi, plan örüntüsü dikkatle koreograflanmış ikili plan örüntüsünden karakterin kıpırdamadığı tekli bir plana değişir.

Son neden en önemlisi çünkü, pick-up'lar kullanılmamış olsa bile plan örüntüsünü değiştirmek kurgucunun duygusal değişimi veya değer yükünün positiften negatife geçişini vurgulamak ve

açıklığa kavuşturmak için kullandığı sinematik araçtır. İki kişilik bir sahnede örüntüde yapılan değişim, burada da olduğu gibi, ikili plandan tekli plana geçerek veya hiç kesme yapmazken bir kesme yaparak ya da genel çekimden yakın çekime veya yakın çekimden genel çekime geçerek olabilir. Önemli olan nokta örüntünün nasıl değiştiği değil, sonuçta bir şekilde değişmesidir. *Gone with the Wind*'de plan örüntüsündeki değişim Scarlet'ın değer yükünün positiften negatife değiştiğini anlamamızda kilit role sahip. Burada gördüğümüz örnek zekice çünkü değer yükü sahne boyunca değişiyor gibi görünüyor. Fakat dönüş, umutlu görünen karakterin umudundan vaz geçtiği, manevralar ya da yartışmalarda bulunmayı veya hatta özür dileyip yalvarmayı bile bıraktığı, yani izleyicinin ve dramanın bir sonraki adıma geçmesine izin vererek gerçeğin idrak edildiği asıl andır.

Postcards from the Edge [Yaşamın Kıyısından Kartpostallar] (Mike Nichols, 1990)

Postcards from the Edge Robert McKee'nin seminer ve konferanslarında senaryo yazım tekniklerinden bahsederken kullandığı film örneği. *Postcards from the Edge, Gone with the Wind*'e göre açıkça çok daha yakın zamanda yapılmış bir film ve bu nedenle de çekim ve prodüksiyon tarzı oldukça farklı. Her bir planı yalnızca tek bir belirli yolla kesilebilecek biçimde ayrı ayrı tasarlamak yerine, yönetmen Mike Nichols çoğu sahneyi iki veya daha fazla açıyla çekerek böylece kurgucu Sam O'Steen'e sahneyi şekillendirmesi için çok daha fazla seçenek vermiş. Bu durumda Sam O'Steen'in duygusal dinamikleri şekillendirmek için pick-up'lar istemesine gerek kalmamış; sahnenin duygu ve değişimlerine vurgu yapan örüntüler için uygun malzemesi vardır çünkü.

Plan örüntüsündeki değişimin, sahnenin dönmesinde bu denli önemli olmasının bir nedeni bunun konuşma içeren değil, görsel bir işaret olmasıdır. Başka bir ifadeyle, yalnızca metni beslemek yerine altmetinde meydana gelebilir ve altmetni vurgulayabilir olması. Plan örüntüsünü değiştirmek kurgucunun altmetni ortaya çıkardığı, vurguladığı, beslediği veya hatta bazı durumlarda yaratmak için kullanabildiği bir şeydir. Sahnenin ritmini, malzemenin imkân verdiği en ilgi çekici ve inandırıcı duygusal neden sonuç zincirinde –yazılmış olsun ya da olmasın– oyuncuların hareketlerinin değişimindeki vuruşları kullanarak oluşturabilir. Eğer bu neden sonuç zincirini bir plan örüntüsüyle yaratır ve sonra da örüntüyü sahne dönünce

değiştirirse, o halde sahnedeki duygusal dinamiğin görünür, fiziksel bir ifadesini yaratmış olur.

Gone with the Wind'in aksine, *Postcards from the Edge* filmindeki sahne bir sekans veya doruk noktasında bir an değil, yalnızca bir sahne. Buradaki dönüş ufacık ve kesme de minimal düzeydedir, fakat pek çok oyunculukta yapılan bazı anahtar kesmeler ve de hiç kesmenin bulunmadığı ama değerlerin ana karakterlere göre nasıl değiştiğini göstermekte önem teşkil eden yerler de vardır. Çok iyi bir biçimde prova edilmiş oyunculuklar bu sahnenin ritmini çokça kapsar. Fiziksel ritim oldukça minimal düzeydedir, doku, renk veya hareket eklemek için hiçbir kesme yapılmaz; vurgu oyunculara, onların oyunculuğunda ve mekânsal ilişkilerindedir. Bu oyunculuklar ile mekânsal ilişkiler iki karakter arasındaki güç dengesinin statik doğası dikkatli bir biçimde kurulmuş ve çekilmiştir.

Postcards from the Edge bir gelişim [coming-of-age] hikâyesi, fakat ilginç tarafı çoğu karakterin gelişm dönemine göre ana karakter Suzanne'ın (Meryl Streep) 35 yaş gibi çok daha büyük bir yaşa sahip olması. Suzanne bir eğlence esnasında aşırı dozda uyuşturucu almıştır ve rehabilitasyon merkezinde yatarken bir zamanlar ünlü bir film yıldızı olan annesi (Shirley McLaine) ziyaretine gelir.

UYGULAMALI EGZERSİZ

Sahne Analizi

Aşağıdaki beş soru *Postcards from the Edge* filmini analiz etmek içinanlamlı.

1. Çatışmayı tanımla

Karakterler ne istiyor ve onları hangi karşıt güçler engelliyor? Bu soruyu bir dizi farklı düzeyde sormak faydalı olabilir, mesela: Karakterler kendi yaşamlarında ne istiyor, filmin bütününde ne istiyor, sekansta, sahnede ve an be an ne istiyor?

2. Başlangıçtaki değeri not edin

Ana karakterinizin ne istediğini anladığınızda, sahnenin başlangıcında değer yükünün ne olduğuna karar verin; karakter kendi beklentileri içinde pozitif mi yoksa negatif mi? İstediği şeyi elde edeceğini düşünüyor mu yoksa düşünmüyor mu? Bunun diğer bir tarafı karakterin o anki duygusal durumunu not etmektir: Pozitif bir durumda mı –mesela, mutlu mesut aşk içinde mi– yoksa negatif bir durumda mı; mesela, karşılıksız aşk mı yaşıyor?

3. Sahneyi vuruşlara ayırın

Karakterler istediği şeyi elde etmek için ne yapıyor? Bu eylemler ne zaman işe yaramaz, karakterler bir sonraki adım olarak neyi dener? Vuruşu veya eylemlerini bir şeyden bir diğer şeye değiştirdikleri yeri görebiliyor musunuz?

4. Kapanış değerini not edin ve bunu açılış değeriyle karşılaştırın

Şimdi tüm sahnenin duygusal eğrisini, karakterler eylemlerini gerçekleştirip birbirleriyle çatışmaya girerken geçir-▸

dikleri değişim vasıtasıyla başlangıç yükünden itibaren, sahnedeki son yüke kadar ha- ritalandırabilirsiniz.

5. Vuruşları gözden geçirin ve dönüş noktasının yerini belirleyin

Vuruş sekansının hangi noktasında değer yükü gerçekten de değişir? Vuruşları bulduğunuz zaman, değerlerin değiştiği kilit vuruşu tespit edebilir ve bu noktada, plan örüntüsünde bir değişim veya en azından bu an içinde bir kesme olduğunu keşfedebilirsiniz.

Çatışmayı Tanımlayın – Karakter Ne İstiyor?

Postcards from the Edge'in bu sekansının başında, Suzanne yalnızca annesi tarafından gerçekleştirilen ziyareti yaygara koparmadan atlatmak ister. Gözyaşı, travma, suçlama veya karşılıklı cepheleşme olmadan huzurlu, neşeli bir ziyaret olması için. Filmdeki büyük resme bakınca, Suzanne'ın birazcık farklı bir amacı vardır. Onun arzu ettiği şey büyümek, kendi yaşamının sorumluluğunu başarıyla üstlenmek ve annesinin manipülasyonlarından etkilenmemektir. Onu engelleyen karşıt güç, Suzanne'ın kendi çocuğu olması dışında –kendi istediğini yapabileceği– başka hiçbir hayata sahip olmadığı noktasında son derece ısrarcı davranan annesidir. Bu bilgi sahnenin analizinde faydalı çünkü gözyaşları ve karşılıklı cepheleşmeler bir kez başlayınca bilmek gerekir ki bunlar tartışılan anlık konulardan değil, altmetinde yatan daha büyük meseleden kaynaklanmakta.

Başlangıçtaki Değeri Not Edin

Sahne Suzanne'ın annesinin rehabilitasyon merkezine gelişiyle başlar. Suzanne ziyareti yaygara koparmadan atlatma konusunda iyimserdir. Annesinin geciktiği ve annesi hayranlarının ilgisiyle alıkonmuşken kendisinin sabırla beklemekte olduğu gerçeğini kafasından defeder. Bir anlamda, Suzanne'ın strateji yarattığını söyleyebilirsiniz. Sabırlı ve kaygısızdır çünkü eğer ziyareti Annesi onu çok fazla etkilemeden atlatabilirse, belki daha büyük hedefine, yani sırtında Annesi olmadan yaşayıp gitme hedefine erişmeye başlayabilir.

Sahneyi Vuruşlara Ayırın

Suzanne ile annesi Suzanne'ın odasına gelip konuşmaya başlayınca, Suzanne sakinliği elden bırakmamak için biz dizi vuruştan geçer fakat bunların hepsi, Suzanne'ın yaşamı ve kariyerinin sorumlulu-

ğunu üstlendiğini belirttiği monoloğuyla sınırları zorlayan annesi tarafından göz ardı edilir.

Bu hikâye Suzanne'ın hikâyesi olsa bile, sahnenin bu bölümünün, konuşan anneyi ekranın ortasında ön plana çıkaran tek planla çekilmesinin bir önemi yok. Ekranın alt kısmında yatağında uzanmış Suzanne zar zor görünür. Aslında tüm sahnenin muhtemelen tam tersi konumda, annenin omzu üstünden olduğunu ve kurgucu Sam O'Steen'in Suzanne'a karşı sıralanmış karşıt güçlerin büyüklüğünü yükseltmek için annenin önde olduğu planı kullanmayı seçtiğini rahatlıkla ileri sürebilirim; yani anneyi daha büyük bir güç haline sokmak için.

Aynı zamanda ve belki de daha önemlisi, anneyi tam da bizdeki sempatiyi Suzanne'a yönelik tutmak için ön plana çıkarıyor. Suzanne, annesinin planları ve suçlamalarındaki gelgitlerin akışını yavaşlatmak için bir dizi eylem dener ve bunların çoğu anneyi daha geri bir pozisyona itmek, küçümsemek, onunla alay etmek içindir. Bu elbette işe yaramaz, fakat eğer onları ekranın orta yerinde görmemiz gerekseydi ikisi de çok daha kuvvetli ve bunun sonucu da muhtemelen Suzanne'a daha az sempati beslememiz olacaktı. Sahne kesildiği için, Suzanne'ın laf arasına girişleri zekice, fakat annesinin Golyat'ı karşısında tam bir Davut rolündedir. Çerçeve içinde az yer kaplar ve bir kurbandır. Eğer daha büyük ve ortalara yerleştirilmiş olsaydı, annenin boş lafları için sempatik bir hedef yerine nankör bir evlat gibi görünecekti.

Kapanış Değerini Not Edin ve Bunu Açılış Değeriyle Karşılaştırın

Sahnenin sonunda, anne Suzanne'ın odasından ayrılırken, Suzanne'daki değer yükü hem acil hem de uzun vadeli beklenti ve arzuları bakımından pozitiften negatife değişir. Anne ağlayıp Suzanne'ı kabahatli kılmayı başarmış, Suzanne da anneye karşı cephe olup onu suçlamak zorunda kalmış, karşılıklı cepheleşmeler etkili olmamış, Anne Suzanne'ın suçlamalarındaki imaları yok saymış ve de Syzanne'ın yaşamını planlayıp bunun sorumluluğunu üstlenmeye kararlı olarak gitmiştir.

Vuruşları Gözden Geçirin ve Dönüş Noktasının Yerini Belirleyin

Suzanne'ın huzurlu, gözyaşı içermeyen bir ziyaret arzusunun önlendiği belirli bir nokta var ve bu nokta, tabii ki, annenin ağlamaya başladığı an. Daha önce de bahsedildiği gibi, Suzanne ile annenin

odadaki yataklarda birlikte konuşmaya başladığı andan itibaren yalnızca tek bir plan vardır ve bu plan, anne eylemin sorumluluğunu üstlenirken Suzanne'da gerçekleşen oldukça küçük birkaç vuruş değişimi vasıtasıyla oldukça uzun bir süre devam ediyor. Anne aniden ağlamaya başlayınca, O'Steen ilk kesmesini yapar. Plan örüntüsünü değiştirir, dikkatimizi Suzanne'a yöneltir ve onun değer yükünü içinden kayıp geçivereceği iyimser bir beklentiden, içinden kolayca çıkamayacağı negatif bir beklentiye etkili bir biçimde döndürür.

Bu, odağı Suzanne'a döndürmek için çok ilginç bir zamanlama seçimi Aslında Suzanne planda inanılmaz faal. Yalnızca nefesini tutup hareketlerini dondurmakla kalmaz -ki bunlar da aktif fiziksel eylemler- bir dizi duygusal savrulma yaşar. Dilini ısırır, suçlamalar karşısında öfke çıkışlarını bastırır ve umudunu yitirir ve tüm bunlar aynı mekânda yaklaşık 3 saniye içinde gerçekleşir. Sahnedeki amacına erişmek için sahip olduğu iyimserliğinin gözlerimizin önünde yok olduğunu söyleyebilirsiniz, fakat bunun O'Steen'in o ânı göstermeyi, sahneyi -umudunu yitirmiş görünebileceği çok sayıda başka noktalara değil- oraya döndürmeyi seçtiği için gerçekleştiğini de eklemek gerekir.

Sonra O'Steen, annenin yeniden çerçevenin ortasında durduğu balangıç planına geri keser, bu planı bir an için sürdürür ve sonra da, Suzanne annesine karşı cephe oluşturmak için doğrulduğunda, plan örüntüsü yeniden değişir. O'Steen bir planı uzun süre devam ettirmek yerine çok daha hızlı akan dört planlık ileri geri kesme yolunu seçer. Örüntü değişimi, yalnızca Suzanne'ın anlık sahne değer yükünün pozitiften negatife değişmekle kalmadığına, aynı zamanda annesinin onu kendine özgü bir birey gibi tanıması yönündeki daha büyük amacına erişme umutlarının da azaldığına işaret eder.

Daha sonra anne ayrılmak için ayağa kalkar ve O'Steen başlangıç planına geri dönüp bunu sahne sonuna kadar sürdürür. Sahnenin sonuna gelindiğinde, Suzanne ile anne en belirgin çekişmesini yaşar; konusu Suzanne'ın çamaşırlarını kim yıkayacaktır. Fakat orada hiç kesme yapılmaz. Çekişme yüksek sesli ve alenidir, fakat sahnenin özü bu değil. Sahne zaten dönmüş, Suzanne kaybetmiştir ve şimdi de kaybedişinin doğurduğu sonuçlar vuku bulmaktadır. O'Steen bütün çekişme ve annenin gidişini tek bir planda tutmayı seçmiş çünkü aslında orada "değişim yok" demektedir. Anne içeri girince gücü elinde tuttu; istediği şeyi -Suzanne'a hükmetmeyi- elde etti; şimdi de neden olduğu acıdan hiç etkilenmez halde ayrılıyor; ve tıpatıp başlangıçta bulunduğumuz yerde durmaktayız. Plan ve güç

dengesi değişmeden kalır yalnızca Suzanne'ın değer yükü pozitiften negatife değişmiştir.

Şimdiye kadar kurgucunun plan örüntüsünü değiştirme ve de neyi ne zaman göstereceğini seçme yoluyla bir sahneyi nasıl ve ne zaman döndürmek gerektiği ele alındı. Hızlıca göz atacağımız aşağıdaki üç örnek olay çalışmasının hepsi, belli bir ölçüde, keskin gariplikler, kesme örüntüsünü değiştirmenin sahneyi döndürebileceği fikri üzerine ilginç çeşitlemeler içeriyor. Bir sahne veya hikâyenin altında yatan temalara yönelik son derece görünür, keskin yanıtlar fakat yakından incelendiğinde, her birinin sahnenin gerçek duygusal niyetlerini nasıl beslediğini veya oluşturduğunu görmek mümkün.

Notorious [Aştan da Üstün] (Alfred Hitchcock, 1946)

Notorious filminde Ingrid Bergman, onu kendi gözünde ve dünyanın geri kalanının gözünde günahlarından arındıracak bir casusluk işi yapması için ABD Hükümeti tarafından ziyaret edilen dejenere ve hovarda bir kadın olan Alicia rolünde. Cary Grant, onu işe alan ajan Devlin ve beklendiği üzere birbirlerine âşık olurlar. Onlar arasında kilit özelliği olan iki kişilik sahnelerden biri Alicia'nın dairesinde, görevinin tam olarak ne olduğunu bilmeden önce ve Devlin onu işe aldıktan sonra gerçekleşir. Bu sahnede, ikisi de devamlı kucaklaşıp, şakalaşıp öpüşürken sonunda Devil onu ofise çağıran bir telefon görüşmesi yapar. Bu zaman boyunca her ne kadar Alicia ve Devlin arasında bir sürü konuşma geçse de, hiç kesme yoktur. Hepsi tek bir plan içindedir ve bunun nedeni gerçek anlamda değişen hiçbir şey olmadığı. Aslında, tamamen farklı bir dizi sahne tarafından kesintiye uğramış bir tür yarım sahne. Devlin bir saat sonra daireye geri döndüğünde, sahne kaldığı yerden devam eder, fakat sonrasında birçok değişim var. Değer yükleri her ikisi için de değişiiyor ve meşgul oldukları metinsel ve altmetinsel çatışmaları yansıtan bir sürü kesme söz konusu.

Kiss or Kill [Öp Ya Da Öldür] (Bill Bennett, 1998)

Kiss or Kill çok değişik bir üsluba, tempoya ve ana fikre sahip Avustralya yapımı bir film. Temel temaları, başka insanlarlayken nerede durduğunuzu asla tam olarak bilemeyeceğiniz ve her an birisinin sizi öpebileceği veya öldürebileceği. Hikâyede Francis O'Connor ve Matt Day tarafından canlandırılan kaçaklar firardadır. Bir yerde, bir benzin istasyonuna girer, biraz benzin ve atıştırma-

lık alır ve sonra da oradan ayrılırlar. Bu, değerlerdeki değişimler hareket ettiği halde gerçekte hiçbir şeyin olup bitmediği fakat bir sürü kesmenin bulunduğu 1 dakikalık bir sahne. ASE üyesi kurgucu Henry Dangar filmin kurgusu için baştan aşağı hızlı atlamalı kesmeler içeren bir tarz kurmuş. 9. Bölüm'deki kurgu üslup çizelgesinde, bu film dekupaj ve çarpışma için uç bir örnek. Her plan sanki zemin altınızdan kayıyormuş gibi rahatsız edici bir duygu yaratarak bir sonrakiyle çarpışır; gerçekten de nerede durmanız gerektiğini asla bilemezsiniz ve bu da zaten filmdeki temaların sinematik ifadesi.

Düzinelerce düzenleme, şeylerin her daim değişmekte olduğunu söylemenin bir yolu. Bakış açımızı sürekli hafifçe kaydırarak, düzenleme ve planlar bu karakterlerin, biraz farklı bakıldığında, değişeceğini gösteriyor. Ya da, aslında, değişmekteler. Yani, Dangar hızlı kesmenin genel özelliğinden farklı anlam ileten bir kurgu tarzı oluşturmuş. Pek çok değişim iletmek yerine, düzinelerce kesme bunun tersini, yani değişimin sabit olduğunu söylüyor.

Howard's End [Howardların Malikanesi] (James Ivory, 1992)

Kiss or Kill'in oldukça görünür üsluplaştırmasının aksine, *Howard's End* gösterişli ve klasik bir dönem filmi. Ancak, kurgu tercihleri ile o noktaya kadar kullanılmış kesme üslubundan radikal biçimde uzaklaşması için başka yere atlama yapan bir sahne var. Bu sahne Emma Thompson tarafından canlandırılan Meg Schlegel'in, Anthony Hopkins tarafından canlandırılan yeni kocası Henry J. Wilcox'ın yıllar önce yaşadığı bir birliktelik üzerine onunla yüzleştiği sahne.



RESİM 11.2: Howard's End [*Howardların Malikanesi*] (*James Ivory, 1992*) *filminde Henry rolündeki Anthony Hopkins ile Meg rolündeki Emma Thompson, anlaşıldığı üzere ilişkilerindeki bir yarayı iyileştirmekte.* [*Fotoğraf: Merchant Ivory; The Kobal Collection*]

Bu sahnede Meg Henry'yi affetmekte ve bu konunun bir daha asla açılamayacağıyla ilgili onu ikna etmektedir. Sahnedeki değer yükü onların aşk dolu ilişkilerinin lehine ilerleyerek negatiften pozitife değişir gibi görünür. Daha sonra görüntü kararır ve karakterlerin aynı konuşmanın bir varyasyonunu gerçekleştiriyor gibi göründüğü aynı sahneyle yeniden açılır ve de ilişkilerinin istikrarı lehine negatiften pozitife değişen tamıtamına aynı değer yükü yeniden oluşur. Sonra görüntü yeniden kararır, sonra açılır ve adeta aynı konuşma ve aynı değer yükü üçüncü kez oluşur. Elbette her birinde değişimler ve varyasyonlar yinelenir. Aynı cümleleri veya tıkanıklığı ya da planları görmeyiz, fakat önemli ölçüde aynı eylemi görürüz ve bu da sahnedeki değer yükü üzerinde çok ilginç bir etki oluşturur.

İlk izleyişte kocanın yalnızca çok fazla ikna edilmeye ihtiyaç duyduğunu kanısına varılır. Sahne durmadan tekrar eder çünkü adamın karısının onu affettiğine inanması uzun sürer. Oysa sekansı yeniden izleyince durumun hiç de böyle olmadığını görmek mümkün. Belki metinsel olarak meydana gelen şey bu fakat altmetinsel açıdan tam tersi meydana gelmekte. Mesele Meg'in kocasını affetmesi değil, gerçek amacının affa ihtiyaç duyan kişinin aslında kadının kendisi

olduğunu ona göstermek olduğu açıkça anlaşılanadek kadının affına inatla direnen adamla ilgili. Adam sakatsizliğinden sorumlu tutulmamalı, asıl kadın adamın düşüncesiz davranışına tanıklık etmekten sorumlu tutulmalıdır. Negatiften pozitife geçen belirgin değişimi üç kez tekrar ederek, kurgucu aslında değer yükündeki kaymayı kesintiye uğratır ve bunu tam zıttına döndürür. Sahne kocasını affeden kadın hakkında değil, karısının bu kabahati üstlenmesini başaran adam hakkındadır. Negatiften pozitife hareket etmek yerine, tekrarlamanın sonucu onların çıkmazda olduğunu göstermektir. Her ne kadar hasar maskelenip örtülse de, ilişkilerinin asla düzelmeyeceğini öğreniriz.

ÖZET - İKİ KİŞİLİK SAHNELER

Paralel eyleme dair tartışmanın sonunda (10. Bölüm, "Yöntemler"), iki kişilik sahnelerin kesimin de süregiden Bu iki tarafın ilişkisi bir neden sonuç zinciri içinde görülüyor olsa da, paralel koşut kurgu soruları faydalı olabilir.

İki kişilik bir sahne üzerine çalışırken, mesela, eylemin nerede ve duygunun nerede olduğunu tespit etmek çok faydalıdır. *Howard's End*'deki sahnede eylem kadınla ve duygu da adamlaymış gibi görünür. Kadın affetmeli gibi; adamın hisleri ve onların ilişkisi tehlikede. Ancak, bunun tam tersinin doğru olduğu ortaya çıkar; adam eylem, kadınsa duygudur ve ilişkilerinin geleceği kadının sahneyi yönlendirme biçimine ve adamı affetmesine değil, adamın kabahati üstlenmesine bağlıdır.

Postcards from the Edge'deki sahnede Anne hep eylem, Suzanne hep duygudur. Yukarıda da ele alındığı gibi, onların ilişkisi değişmez ve sorun da, elbette, burada.

Gone with the Wind'deki sahnede, Scarlet aşkını ilan etmek ve her şeyi yeniden yoluna sokmak için acele ederken eylem olarak başlar. Fakat ne zaman ki Rhett onu terk etmeye koyulur, sahnenin yükünü de üstlenir. Adam eyleme ve kadın da duyguya dönüşür. Yani, tıpkı paralel eylemde olduğu gibi, kurgucunun soruları şunlar olur: Şu anda hangi taraftayız, ne zaman ve ne süreliğine?

KOVALAMACALAR

Kovalamaca genellikle saf sinemaya atıfta bulunur çünkü bu, çatışmanın her zaman görsel ve işitsel eylem içinde tezahür ettiği bir senaryodur. Bu nedenle, kovalamaca sahneleri iki kişilik sahnelerle aynı sorunları içermez; birçok bakımdan, sorunlar tam tersidir.

Kovalamacada sahnenin hedefi –bir varlığın başka bir varlığı yakalaması– her zaman aynıdır, böylelikle kurgucu altmetnin ne olduğunu veya kimin ne istediğini anlamak için davranışı sorgulamaya gerek duymaz. Bununla birlikte, güçlü bir neden sonuç zinciri izlenimi yaratmak ve de gerilim ve gevşeme döngülerini ayarlamak için davranışı kesinlikle şekillendirmelidir. Tıpkı iki kişilik bir sahnede olduğu gibi, bu işleri, ne zaman ve ne süreliğine tarafta olunacağını seçerek yapar. Kovalamaca sahneleriyle ilgili ilkeler Ken Dancyger tarafından kaleme alınan *The Technique of Film and Video Editing*'de[3] söyleniyor. Dancyger etkili bir aksiyon sekansı oluşturmak için dört temel konu üzerinde duruyor: özdeşleşme, heyecanlandırma, çatışma ve yoğunlaştırma. Bu dördünden her biri kovalamaca sahnesine de uygulanır.

Özdeşleşme

Özdeşleşme meselesi ve hatta bunun bir kavram olarak geçerliliği üzerine mevcut çokça teori var. Son günlerdeki sorulardan biri şu: Seyirciler kim olduklarına dair kendi duygularını karaktere aktarırmışçasına, onunla "özdeşleşir" mi? Veya seyirci olarak bizim yaptığımız şey, karakterle aynı şeyleri ümit etmek ve korkularıyla yaşamak örneklerindeki gibi onunla daha doğru bir biçimde uyum sağlanmak ve bu yüzden, bir anlamda, onunla bir bağlılık geliştirmek olarak tarif edilebilir mi? Ya da eylemin empati yapmaya göndermede bulunduğunu söylemek daha mı doğru olur? Kovalamaca sahnelerini ele alma amaçlarımız açısından, bu teorik soruyu çözmek ve de özdeşleşme, uyumlanma ve empati kurma arasında seçim yapmak çok da gerekli değil. Seyircinin önem vermesi gerektiğini söylemek yeterli. İzleyiciler olarak karakterin yaptığı şeyin nedenlerini anlamak, arzusuna ulaşmasını ümit etmek ve ulaşamama ihtimaline karşın korkuya kapılmak için onun kim olduğuna dair yeterince şey bilmeliyiz ve kendimizi ona yeterince yakın veya amaçlarıyla yeterince uyumlanmış hissetmeliyiz. Bu durumda "özdeşleşme" kovalamaca boyunca sürmeli. Önemsediğimiz karakterin çok uzağında kalmamalıyız yoksa önemsemeyi bırakmış oluruz.

Öyleyse, Dancyger'ın özdeşleşme dediği şeyi yaratmak için, yakın çekimlere ve öznel bakış açısı çekimlerine ihtiyaç var. Yakın çekimler karakterlerle daha büyük bir samimiyet etkisi oluşturur ve genel planlara göre duygu ve ifadelerin daha ince ayrıntılarını ortaya çı-

3. Dancyger, K., *The Technique of Film and Video Editing, Theory and Practice*, s. 223-225.

karır. Öznel bakış açısı çekimleri ise karakterlerin içinde bulunduğu duruma dair, onların ne yaşadıklarını anlamamızı kolaylaştırır, çünkü onların gördüğü şeyi görürüz.

Heyecanlandırma

Dancyger'a göre heyecanlandırma hareket vasıtasıyla tamamlanır: çerçeve içerisindeki hareket ile hareketli plan(çevrinme, zum, kaydırma, doli, vinç, vs). Heyecanlandırmanın aynı zamanda adımları veya hareket değişim oranını artırarak da tamamlandığını ekliyor Dancyger. Ayna nöronlarımız ile kinestetik empatimizi harekete geçiren hareket tartışmalarında seyircide ve kurgucuda nasıl karşılık bulduğuna dair geniş bir açıklamaya yer vermiştik. Yani sonuçta hareket, ritmi kurmak amacıyla şekillendirebildiğimiz şeydir ve ritmin amacı hikâyeyle ilişkiyi canlı tutan gerilim ve gevşeme döngüleri yaratmaktır.

Heyecana yaratma sürecine özgü kesmenin bir yönü şu soruyla tarif edilebilir: İçerik eğrisinin zirve noktasından önce mi sonra mı kesmeliyiz? "İçerik eğrisi" bir planın içeriğini –bunu anlamak ve ilerlemeye hazır olmak için– tanıyana kadar geçen süre. Bir içerik eğrisinin zirve noktasından önce –yani, tam da seyirci plandaki şeyin ne olduğunu anlamaya başladığı fakat bunu bütünüyle kavrayamadığı sırada– kesmek, bir tür rahatsızlık ve tedirginlik yaratır. İzleyici neyin olup bitmekte olduğunu bilir fakat tümüyle emin değildir. Bu durum heyecanlandırmaya katkı sağlayabildiği halde, elbette kimi durumda belirsizlik heyecanlandırmayı azaltıp irkilme de yaratabilir. Eğer yeterince uzun bir süre nelerolay anlaşılamaz ise, eylemin ucunu kaçar ve eylemden kopar çünkü bazı durumlarda, neyin tehlikede olduğuna dair kavrayış da kaybolur.

Çatışma

Dancyger'a göre, çatışma paralel kurguyla gelişir. Eylemin iki tarafı arasında koşut kurguyla, her karakterin kendi amacına ne kadar yakın bulunduğu ile belirir. Kovalayan ile kovalanan arasında ileri geri kesme yapmak aynı zamanda tehlikede bulunan unsurlar izleyici düşüncesinin önünde yer alır ve ne olacağına dair bilinçli veya bilinçsizce varsayımda bulunacak zihinsel faaliyeti artırır. Her defasında bize her bir tarafın kendi amacına erişmekte ne kadar yakın olduğu ve de neyin tehlide olduğu hatırlatılır; ve "neler olacak?" şeklindeki yanıt bekleyen soru ile bu sorunun gerilimi yenilenir.

UYGULAMALI EGZERSİZ

İçerik Eğrisi

Çeşitli görüntülerin içerik eğrilerinin ne olduğu ile içerik eğrisinin zirve noktasından önce veya sonra kesme yapmanın algıyı nasıl değiştirdiği hakkında test uygulamanıza yardımcı olacak az sayıda bir grup insan edinebilirsiniz.

Birkaç görüntüyü bir araya getirin. Bunları birbirinden oldukça farklı biçimde yapmaya çalışın ki izleyicileriniz bunlara yalnızca tek bir şekilde bakmaya adapte olamasın. Örneğin, bir İtalyan Rönesans kelebek resmi, bir adet siyah beyaz fotoğraf ve bir çocuğun çizimini kullanabilirsiniz.

Grubunuzu bir masa etrafında toplayın ve onlara bu resimlerden birini yarım saniyeliğine gösterin. Resim masa üstünde arka yüzü çevrilmiş dursun, sonra resmi bir kez daha kaldırın ve yine çevirip kapatın ve onlara ne gördüklerini sorun.

Resmin ne kadar karmaşık olduğuna bağlı bulunarak şekiller veya renkler veya hatta ilişkiler ya da ruh halleri üzerine gördüklerini söyleyebilirler. Veyahut yalnızca şekiller ve renklerden ilişkiler ile ruh hallerini tahmin edebilirler. Eğer resimler ve zamanlamalarla bir süreliğine oynarsanız, ne kadarlık zaman diliminde ne kadar karmaşıklığın ve ayrıntının kavrandığına dair bir his edinmeye başlayacaksınız. Buradan yola çıkarak izleyicinin belirli bir görüntüyü tamamen anlaması için bu görüntüyü ne kadar süre tutmanız gerektiğini ve de izleyiciler şekil ile renkleri kavrasın ve belki de ilişkiler ile ruh hallerini tahmin etsin, fakat yine de neler olup bittiğine dair yeterince bilgi sahibi olmamaktan dolayı bir miktar uyarılsınlar diye kendinize bu süreden ne kadarını kırpabileceğinizi sorabilirsiniz.

Not almanız gereken bir başka şey de, ikinci kez bir resim gösterdiğinizde, çok kısa bir süre bile, izleyicilerinizin içeriğe dair çok daha fazlasını kavrayacağıdır. Bunun nedeni elbette, ardışık biçimde görerek bilgi biriktirmeleri. İkinci defada kavrayışlarını artırmak için, birincide öğrendiklerini kullanırlar. Belli ki kurgucular için bu oynamaların faydalı, çünkü belirsizlik ve ifşa yaratmak için bir plana birkaç kez geri dönebilir ve de izleyicinin bu bilgi biriktirme sürecini kullanabilirler.

Yine de dikkatli olun; insanlar eğer bir resmin içeriğini ne kadar çabuk kavradıklarına dair test edildiğini, fakat kavramak için kendilerine yeterli zamanın verilmediğini hissederse bu deneyden epeyce rahatsız olabilirler. Bu rahatsızlık deneyi yapan kişi için öğrenilmesi gereken kıymetli bir parçasıdır, çünkü izleyicilerin uyarılmasının ne zaman rahatsızlığa dönebileceğini anlamasında kendisine yardımcı olur. Fakat birlikte çalıştığınız kişilerin bunun sadece bir oyun olduğunu, yargılanmadıklarını bildiğinden emin olun, çünkü bu rahatsızlığın kendinize yöneltilmesiniz istemezsiniz.

Çatışmaya dair, kovalamaca sahnesini kesme bağlamında çok faydalı başka bir fikir daha var: Eisenstein'ın çatışma kavramı: eşit olmayan boyutlardaki planların veya aydınlatma değerlerinin veya hareketin ya da yönün, çizginin, şeklin veya kütlenin bir arada kesildiği sırada yarattığı çatışma. Pürüzsüzlük arayışında olmayan,

kompozisyonlarının bazı yönlerinde çarpışan planlar arasında kesme yaparak planlar arasında daha fazla hareket oluşturmuş olsanız bile, böylesi bir duyguya sahip bir çatışmanın heyecanlandırma kategorisine ait olması daha doğrudur. İzleyicinin zihni her bir yeni planı tanımak için daha hızlı hareket etmelidir ve de hareketin pürüzlü niteliği daha da ön plana alınmıştır.

Yoğunlaştırma

Doğrudan Dancyger'dan alıntılamak gerekirse, "Yoğunlaştırma için plan uzunluklarını çeşitlendirmek gerekir."[4] Bunu yapmak sadece planları kısaltmakla ilgili değildir, şaşırtıcı ve ilgi çekici hareket cümleleri veya aksan örüntüleri oluşturmak esasen süre ve enerjiyi kullanarak ritmi, vurgu noktalarını ayarlamakla ilgili. Farklı durumlarda bunun anlamı bir planı, "bundan sonra ne olacak?" sorusu yoğunlaşıncaya dek uzun kesmek ve sonra da sağnak halinde kısa ve keskin planlara aceleyle dalmak olabilir. Ya da oldukça eşit kesmelerden bir örüntü kurarak ve sonra da değişken bir uzunluk örüntüsüne atlayarak yoğunlaştırma elde edilebilir. Benzer yöntemler bu şekilde devam eder. Gerçekten de pek çok olası çeşitleme var, fakat genel olarak plan uzunluklarının çeşitlendirilmesiyle yaratılan yoğunlaştırma, çekimlerin gerçek uzunluğuyla karşılaştırıldığında yaratılan, sürdürülen ve de mantıklı şekilde bozulan hareket örüntüleriyle daha çok ilgili.

Bir kovalamaca sahnesindeki öğeleri özdeşleşme, heyecanlandırma, çatışma ve yoğunlaştırma kategorilerine ayırarak Dancyger etkili bir kovalamaca sahnesinin nasıl yapıldığını anlamamız için çok faydalı bir zemin sağlıyor. Eğer bu dört unsuru tıpkı kekin temel malzemesi olan un, yumurta, tereyağ ve çeşni gibi düşünürsek, bir kovalamaca sahnesinin kurgulanma tarifinin ilk yarısını edinmişiz demektir.

O halde soru şuna dönüşür: Ne türden bir kovalamaca sahnesi? Benzetmeyi bir miktar ileriye taşıyacak olursak, eğer yoğun çikolatalı bir kek yapıyor olsaydık, daha fazla çikolat ile tereyağ ve daha az un kullanırdık. Eğer hafif bir kek yapsaydık, daha fazla un ve daha az tereyağ, fakat muhtelen aynı miktarda çikolata. Benzer biçimde, kurgucunun soruları da şunlardır: Malzemelerin oranı nedir ve farklı karışımlar nasıl farklı etkiler yaratır?

Sıradaki örnek olay çalışmalarında farklı kovalamaca sahnelerindeki malzeme dengesi söz konusu. Fakat bu tarif aynı zamanda kes-

4. A.g.e., s. 224.

mekte olduğunuz sahneleri analiz etmek için de kolayca uygulanabilir. Malzemeler özdeşleşme, heyecanlandırma, çatışma ve yoğunlaştırma. Hikâyenin içeriğinde ve kurduğunuz üslupta, bunların hangi oran ve zamanlamaları en etkili kovalamaca sahnesini oluşturacaktır?

KOVALAMACA SAHNESİ ÖRNEK OLAY ÇALIŞMALARI

The Girl and Her Trust (D. W. Griffi th, 1912)

The Girl and Her Trust filmindeki kovalamaca bir tren istasyonundan kasa çalmaya çalışan soyguncular ile onları önlemek isteyen bir tren yarışı arasında. Hırsızlar kaçmaya çalışırken, filmin başlığında bahsedilen ve gerçek anlamda enerjik ve atılgan bir genç, Dorothy Bernard tarafından canlandırılan "kız" soyguncuların el arabasına atlayıp ilerlemelerini engeller.

Kovalamaca 2 dakika sürer ve yalnızca 23 kesme olmasına rağmen bir kovalamaca sahnesinin dört öğesi –özdeşleşme, heyecanlandırma, çatışma ve yoğunlaştırma– kısmen gerçekleşir.

Planların 12 'si eylemin bir tarafından diğer tarafına hareket etmek için bir arada kesildiğinden, çatışma bu kovalamacaya diğer öğelerden çok daha fazla hâkim olmuş. Aynı zamanda önemli düzeyde heyecanlandırma oluşturulmuş; yani, planlar içerisindeki hareket ile, bazen ilerleyişlerini izlemek için tren ve el arabasıyla paralel çizgide bir araca monte edilmiş kamera hareketi. Bununla beraber, bu heyecanlandırma günümüz izleyicisi için çok da etkili değil. Griffith ön plandaki sabit nesneleri tren geçerken hız ve yörüngesini vurgulamak için zekice kullanmış, fakat bize göre içerik eğrisinin zirve noktasından önce asla kesme yapmıyor, planlar kompozisyon açısından oldukça benzer, böylelikle içlerinde bulunan bilgiyi tanımak ve özümsemekte zorluk yok ve hepsi genel çekim olduğundan hareketleri kinestetik açıdan bir yakın çekimin sağlayacağı yoğunluğun aynısını hissettirmiyor.

Tüm sekansta karakterle ve amaçlarıyla özdeşleşme veya uyumlanmayı geliştiren sadece iki plan var. El arabasındaki kıza ve soyguncular doğru aşağıya bakan üstaçılı planlar. Kız yüzünü görmemize ve duygularını önemsememize imkân verecek biçimde kameraya doğru yukarıya bakar, fakat bu planlar kovalamacanın ortasına kadar ortaya çıkmaz, böylelikle etkileri de azalır. Kızla başından beri derinlemesine bir uyumlanma yaşamadığımız için, sonradan bağlanmak zorlaşır. İlginçtir ki, kızın durumu kurtardıktan sonraki son planında esprili ve neşeli olduğu ortaya çıkar; başka bir deyişle, uyumlanmaya değer

biridir. Fakat o zamana kadarki özdeşleşme daha soyut, bir karakterden çok bir arketipi andırmıştır.

Bir plan örüntüsüsün kuruluşunda ve sonra da eylem boyunca belirli bir "gezinti" yaratmak için bunu çeşitlendirilmesinde, bu özel kovalamaca sahnesindeki öğeler arasında özdeşleşme muhtemelen en az görünen. Sona doğru yaklaştıkça kesmeler hızlanıyor, fakat plan çerçeveleri hareket veya duygu yoğunluğuna ekleme yapmıyor, böylelikle kesmelerin hızı kendi başına, aslında sahip olabileceği kuvvette bir yoğunlaştırma etkisi sağlamıyor.

The Girl and Her Trust filmi, bizlerin sinemasal bir kovalamaca sahnesinin nasıl görünebileceği veya hissedilebileceğine dair çağdaş deneyimimizin kısmen dışında kalan birçok yöne sahip olmasına rağmen, bu sahnenin o dönemlerde iyi bir kovalamaca sahnesi olmadığı anlamına gelmez. Aslında, kovalamaca sekanslarının oluşturulmasında bugüne kadar bazı bakımlardan çok az şey değiştiğini gösterir. İlginç olan, oranların, yönetmen ve onun dönemindeki izleyiciler için neyin önemli olduğuna dair ne anlattığı. Demiryolu hattında hızla ilerleyen trenin genel çekimlerinin esas alınması, makineye karşı bir hayranlığı işaret ettiği için özdeşleşme yaratımına dair o kadar da tecrübesizlik göstergesi değildir. Bu büyük, güçlü lokomotifin rolü sonsuz gücü temsil etmektir ve eğer bu şekilde görür ve trenlerle ilgili yenilik ile güçlü kültürel mitolojik bağlantının farkına varırsak, yönetmenin tren planlarını tercih ettiğini çünkü kendisi ve izleyicisi için önemli olanın bu olduğunu görebiliriz. Tren planları bu özel hikâye ve kovalamaca sahnesinin anlam ve dinamiklerinin kavranmasını sağlıyor. Sıradaki kovalamaca sahnelerinin her birinde göreceğimiz üzere, yeni teknolojiye dair sürüp giden bir hayranlık söz konusu ve her ne kadar hareket hızlansa ve yakın çekimler daha da yakınlaşsa da, heyecanlandırma oluşturmak için hâlâ makineler kullanılmakta ve de belirli kovalamaca sahnelerinin anlamını ortaya koymak için malzemelerde bir denge şekillendirilmektedir.

The French Connection [Kanunun Kuvveti]
(William Freidkin, 1971)

The French Connection filminin sonunda polis memuru (Gene Hackman) ile uyuşturucu satıcısı (Marcel Bozzuffi) arasındaki kovalamaca sahnesi, kurgucu Jerry Greenberg'e tamamen hak edilmiş bir Oscar ödülü kazandırdı. Kurgucunun sanatsal becerisi özellikle de Greenberg'in bize hikâyeyi hissettirmek için kovalamaca sahnelerini dengeleme biçiminde görünüyor.



RESİM 11.3: The French Connection [*Kanunun Kuvveti*] (*William Freidkin, 1971*) *filminde polis rolündeki Gene Hackman ile uyuşturucu satıcısı rolündeki Marcel Bozzuffi. Olağanüstü çabayla karakterize edilmiş bir kovalamacanın neredeyse lirik özelliğe sahip final anı örnek olarak gösterilebilir.* [*Fotoğraf: 20th Century Fox; The Kobal Collection*]

Günümüzdeki çoğu kovalamaca sahnesi gibi, bu da çılgın bir tempoda birbiriyle bitişik halde meydana geliyormuş gibi görünecek biçimde kesilmiş eylem parçalarından oluşmuş. Fakat, elbette, bitişik değiller. Kovalamaca sahnelerini çekmek düzinelerce kurulum içeren çok meşakkatli bir iştir; yani, kamerayı, set ekibini ve oyuncuları yeni bir yere hareket ettirmek, o yeri aydınlatmak ve sonra kamerada yalnızca kısa, keskin bir aksiyon hamlesi kapıp set ekibini taşımanın hantal sürecine yeniden başlamak. Etkili bir kovalamaca sahnesi için, kurgucu tüm bu küçük parçaları almalı ve bunlardan inandırıcı bir neden sonuç zinciri –bizi ilk plandaki eylemin ikinci plandaki eyleme neden olduğuna inandıran planlar zinciri– oluşturmalıdır. Aslında, neden sonuç zinciri inandırıcı olmanın da ötesine geçmelidir. İnandırmakta zorlayıcı olmalıdır. Ve işte bu nokta, tam da özdeşleşme, heyecanlandırma, çatışma ve yoğunlaştırma dengesinin, kovalamaca sahnesinin has hikâyeyi anlatmak için devreye girdiği yerdir.

The French Connection filmindeki kovalamaca sahnesi alışıldık olanlardan değil çünkü kovalanan kişi -uyuşturucu satıcısı- bir noktada metro treninin üstüne atlar ve takipçisini atlattığını düşünür. Ama ne o ne de kovalamacanın gerilimi rahatlama moduna geçer. Bunun yerine, kurgucu iki karakter de birbirinin nerede olduğunu biliyormuş ve birbirinin varlığının doğrudan doğruya baskısını hissediyormuş gibi -ki aslında doğru olan bunun tam tersidir- algılansındiye uyuşturucu satıcısı ile polis arasında koşut kurguya başvuruyor. Fakat düzenleme içerisinde karakterarası gidip gelen kesmeler veya çatışma öğesinin kullanımı eylemin her iki tarafını da zihnimizde öylesine güçlü yer eder ki, karakterlerin aşırı baskı altında olduğunu hissederiz.

The French Connection filminde heyecanlandırma önemli bir öğe. Film 1971 senesine ait olsa da, hâlâ sanki planların içerisinde ve arasında bulunan hareket hızı hayret uyandırırcasına yüksekmiş gibi hissediliyor. Özellikle, Gene Hackman'ın polis rolündeki performansı çok dinamik ve açıklayıcı bir hareketle dolu. Beden dili yoğun odaklanmaya, uzun kovalamacanın tahribatlarına ve amacına ulaşmak için sarf etmesi gereken çabayı körükleyen kızgınlığa işaret ediyor. Ayrıca onunla ilişkili tüm planlar da heyecanlandırma yaratıyor: arabasının öncamı, tekerlekler, baş hizasının üstünden geçen metro rayları, çevresindeki şehrin koşuşturma halinde hızla geçen mimarisi ve sakinleri, yüksek kontrastlı gölgeler, çizgiler, renkler veya yönler.

Tekerleklerin patinajı ile ayağın pedallara çarpması, bir kovalamaca sahnesinde heyecanlandırmayı yükseltmek için artık bayat planlara dönüşmüştür (aslında, 1916 senesinde D.W. Griffith'in *Intolerance* filminden beri kullanılırlar), fakat burada gerçekten işlerini iyi yerine getiriyor ve kalp atışlarımızı ayakta tutuyorlar. Bu öğelerin başarısının bir kısmı o sahnede kullanılan müziktir. Oysa çoğu kovalamaca sahnesinin aksine, bu sahnede müzik kullanılmıyor. Onun yerine, sekanstaki ritimleri ve nabzı dile getirmek için sese dayanıyor. Bu nedenle, hareketli planların sesleri tasarımda sonuna kadar kullanılmış ve geliştiriliyor; bu da heyecanlandırmanın dolaysızlığını hissedişimize katkıda bulunmakta.

The French Connections filminde devreye giren çok önemli diğer bir yöntem de benim riziko artırıcı öğeler dediğim şey. Bunlar kovalamaca yüzünden tehlikeye atılan masum üçüncü kişiler: neredeyse elden kaçan bebek arabası, metrodaki yolcular. Tüm bunlar bizim tehlike duygumuz ile sahnenin gerilimine eklenir ve de planların örüntülenmesinde bazı varyasyonların yer almasına imkân verir.

Greenberg yalnızca başkarakter ve düşmanı arasında ileri geri kesmeler yapmakla kalmayıp, onlarla özdeşleşme veya onların kendi hikâyeleri dahilinde kim olduğunu bildiğimize dair, riziko artırıcı öğeler kullanarak, güçlü bir duygu geliştirdiğinde çatışma daha da yoğunlaşıyor. Karakterlerin bu rizikolara nasıl tepki verdiğini gördüğümüzde, her biri için duygusal karşılıklara sahip oluyoruz. Polis bebek arabasını az kalsın kaçıracağı sırada paniğe kapılır ve neredeyse histerikleşir. Uyuşturucu satıcısı metro sürücüsü kalp krizinden öldüğünde sakin ve duyarsızdır. Her iki durumda da, yakın çekimler ile öznel çekimler kullanılmış ve bizler de onlardan biri hakkında daha çok şey anlıyoruz.

Bu çılgın ve yüksek anksiyete sahibi kovalamaca sahnesinin sonunda iki karşıt taraf nihayet metronun giriş merdivenlerinde karşılaştığı sıradaki yoğunlaştırma etkili bir biçimde oluşturulmuş. İlk başta sanki uyuşturucu satıcısı teslim olacakmış gibi görünür. Fakat sonra koşarak kaçmaya yeltenir ve bütün o gümbür gümbür kesmelerden sonra satıcının öldürüldüğü plan ağıtsal, neredeyse lirik özellikte olup uzun bir süre tutulurken bitkin ve tükenmiş haldeki polis, avının çok zor ele geçirilen esirinin ardından, merdivenlere yığılır.

Çok fazla çatışmanın ama neredeyse hiç özdeşleşmenin olmadığı *The Girl and Her Trust* filminin aksine, bu kovalamaca sahnesindeki özdeşleşme, heyecanlandırma, çatışma ve yoğunlaştırma çok eşit ölçüde dengelenmiş. Bu malzemelerin dengesini kullanarak yaratılan farklılık kovalamaca sahnesinin başka bir hikâyeye dönüşmesi. Her ikisi de birisinin başka birisi tarafından kovalanması anlamında aynı olay örgüsüne sahip. Ve de kovalamacalar aynı biçimde, yani yakalamayla sonlanıyor. Fakat ikisi de son derece farklı hikâyeler. *The Girl and Her Trust* beklenmedik öğelerin, hikâyesi kötü adamların planlarını engelleyen bir kız ve bir tren. Bu çarpışan arketiplerin ve basit iyi bir zaferin hikâyesi. *The French Connections* filmindeki kovalamaca sahnesi ise daha çok makinalarla uyumlu insanlar yerine makinelere karşı insanların hikâyesi. Karakterler ezici üstünlüklere karşı strateji oluşturup inat ederler ve sonunda duyguları, zaafları ve de çabalarının büyüklüğü ezici güçlerle mücadeleye hapsolmuş ve zor bela, bedel karşılığında başarılı olan bir insanlık öyküsü anlatır.

Terminator 2 [Terminatör 2] (James Cameron, 1991)

Terminator 2 filminin başlarında (Robert Patrick tarafından canlandırılan)yeni model Terminatör T-1000; onun öldürmesi için gönderildiği 12 yaşındaki John (Edward Furlong); ve filmin bu devam

bölümü için uygun hale getirilip çocuğu kurtarma görevi verilen eski model Terminatör (Arnold Schwarzenegger) arasında geçen bir kovalamaca sahnesi var.

Bu kovalamaca yine araçlar arasındaki bir savaş gibi ve tıpkı –polis arabasının polisin hırpalanmış versiyonu ve de trenin kahramanın dublörü haline girdiği– diğer iki kovalamacadaki gibi, araçlar karakterlerin kimliğinin bir parçasına dönüşür. John scooter motor kullanır. Motorun üstündeyken bir tür güce sahiptir –sonuçta motor bisiklet gibi çelimsiz bir şey değildir– fakat oğlan yine de küçük, açıkta kalmış ve korunmasızdır. T-1000 parlak iri siyah bir tıra el koyar. Kamyonun cephesi küçük bir ev boyutundadır ve T-1000 bunun içindeyken John'un çok yukarısına yükselir. Schwarzenegger kovalamaca boyunca yolun ortasında kocaman bir motorsiklet sürerken duyulan bas ses, John'u motorundan çekip kucağına aldığı sırada scooter'ın huzursuz inlemelerini ataerkil bir kapsayıcılıkla bastırır. John'un scooter'ı, peşlerindeki kamyonun tekerlekleri altında ezilir, fakat bu yalnızca riziko artırıcı bir öğe değildir. Kamyonun süspansiyon sistemine çok az bir çarpmayla John'u temsil eden bir görüntüyü ezerek onun aslında ne kadar büyük bir tehlikede olduğunu anlatır. Ezilen şey belki bir araçtır, ama bu kesinlikle duygusal karşılıklarımızı artıran bir özdeşleşme kullanımıdır.

Aslında kovalamaca istediği etkiyi yaratmak için öncelikle özdeşleşme ve çatışmaya dayanıyor. Çok az yoğunlaştırma var. Kesmeler bütün kovalamaca boyunca düzenli halde yaklaşık 1'er saniyelik aralıklarla geliyor. Müzik ve ses efektleri baştan sona aynı oranda yoğunluğa sahip olarak ve aynı nabzı taşıyarak, bu düzenli temponun yarattığı genel duyguya ekleniyor. Yegâne istisnalar Schwarzenegger arbedenin içine atladığı sırada zaman bir an için durduğunda ve sonda, kahramanlar kötü adamı yenilgiye uğrattıklarını düşünürken tempo önemli ölçüde yavaşladığında gerçekleşiyor.

Bu sekansta aynı zamanda şaşırtıcı biçimde az miktarda heyecanlandırma da var. Her ne kadar, kuşkusuz, her şey devinim halinde olsa da, hareket hızı aşağı yukarı aynı kalıyor. Oyuncular altmetni veya herhangi bir duygu katmanını anlatmak için beden dili kullanmıyorlar. Bunun nedeni kısmen, çocuğun çok basit ve diğer ikisinde olmayan hisleri tanıması. Bu nedenle oyuncu hareketi en az seviyede, araç hareketi düzenlidir ve savrulan nesnelere veya hareket eden başka şeylere neredeyse hiç kesme yapılmaz. Bunun en büyük istinası kamyonun aşağıya uçtuğu şeritli yolun betondan yan duvarlarına çarpma planları. Kamyon dümdüz sürülürken iri cüssesi çerçeveyi

dolduruyor ve aslında çok az bir hareket görünür halde. Bir tarafı beton duvarlara çarpınca duvar ile tekerlek ve de bunun sonucu çıkan kıvılcım yağmurunu arasındaki kontrastı görebiliyoruz.

Neredeyse her plan ya başkarakterlerin (çocukve Schwarzenegger) ya da düşmanındır, yani planların çoğu çatışma veya birbiri arasında çapraz kesme ilişkisi içindedirler. T-1000'in oğlanı çiğneyip geçmeye ne kadar yaklaştığını görerek bizde bir hayli büyük gerilim oluşur. Fakat bu kovalamacanın beğenilmesini sağlayan ve hikâyesini anlatan şey özdeşleşme.

Kovalamacayı nerede başlatıp nerede bitirdiğine bağlı olarak yaklaşık 170 civarındaki planlardan neredeyse dörtte biri çocuğun(veya ezilen motorunun) planları ve bu planlar oğlanın ifade ve duygusunu görmek için bize yeterince yakın. Diğer elli kadarı onun bakış açısından. Planların geri kalanı ya Schwarzenegger'e ya da çevreye ait veya oğlanın bakış açısı olamayacak planlar, ama yine de takipçisinin heybetli gücünü göstererek çocuk için duyulan kaygı düzeylerini artırma amacına hizmet ederler. Bu kovalamaca sahnesinde yatan gücün epeyce kısmı dev bir kamyon tarafından kovalanan çocuğun yaratacağı duygulardan kaynaklanıyor. Bu nedenle, özdeşleşme veya heyecanlandırma gibi duyum veya duygularımızı devreye sokmak sokmak için diğer mevcut öğelerden hiçbiri oğlanın yakın çekimleri veya bakış açısı çekimlerinin yaygınlığının yarattığı etkiye yaklaşamıyor. Burada kurgucu hikâyeyi anlatmak için oğlanın duygu veya tehlikede olan ve kamyonun da eylem veya sahneyi yönlendiren olduğunu düşünmüş.

Bu kovalamacanın anlattığı hikâye bir kez daha makinalara karşı insandır, fakat bu kez makinalar da insandır, bu nedenle kovalamacanın sonucu çocukya da yaşam gücü veya yaşam zekâsı için gerçek bir zafer değil; bunun yerine, geçici bir süre için bir makinayı atlatmayı beceren başka bir makine söz konusu. Her ne kadar John'un korunmasızlığının ve Schwarzenegger'in gücünün öyküsü kendini bunun altından başarıyla kalksa da, bir miktar müziksellik ya da güçlü bir heyecanlandırma ve yoğunlaşma karışımının verebileceği heyecan iniş çıkışlarıyla başarıyor. Böylelikle, en sonunda, kovalamaca biraz mekanik bir durum gibi değerlendirilse de, bunun gerçekten de iki Terminatör arasında geçen bir savaş olduğu göz önünde bulundurulduğunda, vermesi istenilen duygu belki de zaten budur.

4 dakika içerisindeki yaklaşık 170 planın bulunduğu *Terminator 2*, dakikada on bir on iki kesme olan *The Girl and Her Trust* filminin aksine dakikada neredeyse kırk kesme ile kurgulanmış, fakat *The Girl*

and Her Trust çatışma ve heyecanlandırmaya dayansa ve *Terminator 2* de neredeyse tamamen özdeşleşme ve çatışmadan ibaret olsa da, her iki film de farklı oranlarda, bir kovalamacanın bütün öğelerine sahip. *The French Connection* dört öğeyi aşağı yukarı eşit biçimde dengeliyor ve benim açımdan bu üçü arasında tutarlı bir biçimde en tatmin edici olan.

ÖZET - KOVALAMACA SAHNELERİ

Bu kovalamaca sahnelerini analiz etmekteki maksat farklı öğe tarifleri veya dengelerin her birinin farklı bir hikâye anlattığını anlamak. O halde kurgucunun işine yarayabilecek sorular, beklendiği üzere, şunlar: Hikâyem nedir? Bu hikâyeyi anlatmak için gerek duyduğum öğre dengesi nedir? Hikâye daha çok insanlar hakkında mı yoksa sorun hakkında mı, enerji hakkında mı, çaba hakkında mı, yoğunluk hakkında mı yoksa karmaşa hakkında mı? Karaktere empati duyan, hareketle heyecanlanan, çatışmanın baskısıyla huzursuzlanan veya yoğunluğun iniş ve çıkışlarıyla sürüklenen izleyiciye mi dayanıyor? Yoksa bunlarla ilgili mantıklı bazı kombinasyonlara mı? Kovalamaca sahnenizi kendi içinde özel bir öykü gibi anlamak, kovalamacanın dört öğesini -özdeşleşme, heyecanlandırma, çatışma ve yoğunlaştırma- yalnızca bir tarif gibi değil, aynı zamanda hikâyenin fiziksel ve duygusal deneyimini yaratmak için bir yol olarak da kullanmanızın önünü açacaktır. Gördüğünüz ve işittiğiniz şeyden, bu dört görüntü ve ses tipinin bir kombinasyonunu kullanarak seyircinizin girmesini istediğiniz psikokinetik gezintiyi oluşturabilirsiniz.

12. Bölüm
Sonuç

Bu kitabın giriş bölümü "sorun odaklı"[1] olarak tanımlanmıştı. Buradaki sorun, film kurgusundaki ritmik yaratıcılığın anlaşılabilmesi ve genişletilebilmesi için, ritim üzerine düşünme tarzlarını ve ritimlerin şekillendirilme süreçleri ile amaçlarını tarif etmenin yollarını bulma meselesiydi.

Kurgucular her zaman ritim şekillendirmenin sezgisel olduğunu söylerler. Bir kurgucunun ritim yaratma esnasında yaptığının "doğru gibi gelen" bir şey yaratmak olduğunu, fakat bu doğru gibi gelme duygusu –ritmik sezgi– üstü kapalı ve tanımlanamaz bir fenomen değil, açıklanabilir psikosomatik olduğunu... Doğru gibi gelen bir düzenleme yapmak kurgucunun filme katkılarını yalnızca bir tanrı vergisi ya da yetenek değil, onun özel becerisi, imzasıdır. Yapılanın ne zaman doğru gibi geldiğini bilmek, dünyadaki ritimlere ve bedendeki ritimlere dair bir farkındalıktır; eğitilip geliştirilebilen bir farkındalık.

Ritmi hissetmek "bedenseldir."[2] Ritim kesme süreçlerini bilgilendiren sezgi, dünyada fiziksel olarak elde edilen ritim bilgisine dayanır: 1. Bölümde de tartışıldığı üzere kinestetik empati ve ayna nöronlar yoluyla. Ritmik düşünme aynı zamanda bedenin kendi ritimleriyle de bilgilendirilir. Bir filmin kesim sürecinde, dünyadaki ritimlerin bilinmesi ile bedendeki ritimlerin bilinmesi, kurgucuların ritimleri keserken kullandığı yaratıcılığı, muhakemeyi, uzmanlığı ve duyarlığı destekler, genişletir ve artırır. Bazı sezgisel bilgi kaynaklarının neler olduğunu ve bu bilginin nasıl özümsendiğini bilmek, kurgucuya ritmik sezgisini aktif biçimde geliştirme ve dile getirme imkânının kapılarını açar.

Sözü edilen bilginin, kurguculara ritme dair sezgilerini genişletme yolları sunan birimlerinden biri koreografi sanatı. Dansçıların

---

1. Bordwell, D., ve Carroll, N., *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, s. xvii.
2. Rowe, K., "Dany Cooper interview", *Inside Film Magazine*, s. 43.

duygulanım yaratmasına yarayan yollar, kurguculuğun ritim yaratma yollarıyla bazı ortaklıklara sahip, çünkü koreografi ve kurgu her ikisi birden hareket manipülasyonlarıdır. Ritimleri kesme sanatını anlama ve muhtemelen genişletme yollarından biri, hareket ve enerjinin zamanla şekillendirilmesi için koreografik imkânların değerlendirilmesidir.

Koreograflar dans cümleleri ve kurgucular da sinema cümleleri oluşturur, fakat her ikisi de zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi araçlarıyla şekillendirilir. Kurguda zamanlama kesin karelerin, plan sürelerinin seçilmesi ile planların filme yerleştirilmesi konusudur. Adımlama kesmelerin sıklığını ve sahnelerdeki, sekanslardaki ve tüm filmdeki planlar arasında hareket yoğunluğu ya da değişimini ayarlar. Cümleleme eğrisi dans ve sinema alanlarının bir terimidir. Hareket enerjisini ve yönününü cümlelemektir. Planların pürüzsüz bağlantısı veya ani çarpışmasına dair yapılan tercihleri, kesmelerle yan yana getirilecek olan hareket enerjileri seçkisini ve de hareket enerjisini vurgulayan stres aksanlarını yönetir.

Zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisinin genellikle üçü birden, belirli herhangi bir sekansta geçerlidir; üstelik yalnızca bir kurgucunun kullandığı araçlar olarak değil, aynı zamanda ritimlerin sahip olduğu nitelikler ve de kurguculuğun yetenekleri olarak da. Bunlar yetenek olarak kurgucunun bedensel zekâsının parçasıdırlar ve sözel biçimde ifade edilmeden işlerler. Bununla birlikte, işlevlerinin her biri için açık bir tanım kullanmak, kurguculara yardımcı olabilir. Bu tanımlar kurguculara niyetlerini dile getirmek için daha spesifik veya kendi işlerini sorgulamak için daha belirli yollar sağlayabilir.

Hareket ve enerjinin zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi aracılığıyla sezgisel, koreografik şekillendirilmesi, bir filmdeki gerilim ve gevşeme iniş çıkışlarını yaratır. Filmdeki ritmin amacı da işte budur: gerilim ve gevşeme dögüleri boyunca kavrayış ve duyguları şekillendirmek. Ritim hikâyenin anlamını ve karakterlerin niyetini anında ve fiziksel olarak tanınabilir bir düzeyde bildirir. Gerilim ve gevşeme dalgaları yaratarak, kurgucu filmin "vuruşunu veya 'nabzını'"[3] yaratır. Gerilim ve gevşeme döngüleriyle sürüklenerek, seyircinin beden ritmi filmin ritmiyle bir tür senkronizasyona girer. Ritmin bu fizyolojik işlevi filmleri huzursuz zihin için bir meditasyon biçimine sokar. Fakat bu meditasyon bazen aydınlanmaya yol

3. Bordwell, D., ve Thompson, K., *Film Art: An Introduction* [Film Sanatı], s. 197.

açabilenlerden değil, ama yine de ritmik açıdan açıkça ifade edilmiş film süresince zihindeki dalgalanmaların odağında bir birlik oluşturan cinstendir.

Bir kurgucu ritimleri filmin baskın önceliklerine göre şekillendirebilir: fiziksel hareket, duygular veya olaylar. Ritim türleri arasına ve: ayrım aslında kurgucunun kesme işlemleriyle kendisini senkronize edeceği hareket türleri arasındaki bir ayrımdır. Çoğu filmde, üç ritim türünün hepsi de her zaman mevcuttur, fakat bunlara farklı anlarda öncelik verilmiş olabilir ve her birinin kesim işlemine dair açıkça ifade edilebilecek bazı ilkeler bulunur.

Eğer filmde fiziksel harekete öncelik verilmişse, o halde kurgucu öncelikle fiziksel ritimlerle uğraşıyordur. Yaptığı seçimler bağlantı veya çarpışmaya, enerji iniş çıkışlarına, hareket hızı ve yoğunluğuna, planlarda ve planlar arasında görünen ve işitilen hareketin nabızları ile gerilim ve gevşeme döngülerine ilişkindir. Hareket cümlelerinin şekillendirilmesi ile hareket akışı ve kadansının inceltilmesi hakkındaki koreografik fikirler, kurgucu dans sahneleri, kovalamaca sahneleri veya dövüş sahneleri gibi fiziksel sahneler üstüne çalışırken faydalı olabilir.

Eğer duygu hareketleri filmin (veya film içerisindeki bir sekansın) odak noktasıysa, öyleyse kurgucunun yapacağı iş fiziksel olanın cümlelenmesine değil, duygu iniş ve çıkışlarına yoğunlaşır. Fakat duygusal ritmin şekillendirilmesi esasen duygunun fiziksel görüntü ve seslerin içinden hareket etme yolları yönünden bunların yapılandırılmasını içerir. Oyuncuların kendi beden ve seslerinin hareketinde bulunan duygu hareketini yaratmak için kullandığı teknik bilgi, kurgucunun gözünün "hissiyatı görmesi" için eğitilmesine yardımcı olabilir. Kurgucu hazırlık-eylem-dinlenme döngülerini, fiziksel olarak görülebilen oyunculuğun içinden akan vuruşları görebilir ve duygusal enerjiyi bir plandan ötekine aktarmak için bu döngülerin hareketini kullanabilir. Bu yolla, kurgucu tek bir oyunculuktaki zaman, enerj ve hareketi diğer bir oyunculuktakilerle bir neden-sonuç ilişkisi içinde kullanarak oyunculuğu ve belirli bir duygusal andaki vurguyu şekillendirebilir.

Olay ritmini şekillendirmek ilk olarak filmin hitap ettiği izleyicinin bilgi birikimine ve onların muhtemel fiziksel ritimlerine, bilgiyi özümseme hızlarına ve değişim beklentilerine dayanır. Kurgucu bu bilgi birikimini ve dramatik soruların gerilimini sürdürmeye dair kendi hissiyatını, olaylar dizisini ritmik açıdan tutarlı ve ikna edici bir yapı içerisinde düzenlemek için kullanır. Olay ritmini etkili olarak biçimlendirmek için, kurgucu bir filmdeki olayların hareketine

yönelik kendi kinestetik tepkilerine dair sahip olduğu farkındalığı hiç durmadan tazelemeli ve yeniden ayarlamalıdır. Kurgucular yalnızca tekli sahne ve bölümlerdeki değil, tüm film akışı boyunca beliren fikir ve bilgilerin zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi ile çalışarak senaryolaştırılmış olaylardaki gerilim ve gevşemeye şekil verir.

Çoğu filmde kurgu üç ritim türünün hepsini birden çalışmayı içerir. Fiziksel, duygusal ritim ile olay ritmi filmin ritmini yaratmak için bir araya gelir. Bu ritim ve onun bileşenlerinin mutlaka bilişsel düzeyde yaşanmasına gerek yoktur. Tamamlanmış bir filmdeki ritim "*hissedilen* bir olgudur"[4] tıpkı ritmin şekillendirilmesinde geçen yaratıcı süreç boyunca kurgu odasında da yaşandığı gibi. Ödüllü kurgucu Merle Worth'ın *First Cut: Conversations with Film Editors* kitabında şunu söylüyor:

Dünyayı anladığımız geleneksel yol bilişsel bir yol değildir. Olup biten şeylerin dolaşım sistemine içeriden bakmaktasınızdır. Öncelikli olarak sadece ve sadece sezgi âleminde çalışmakta olunduğu anlamına gelir bu.[5]

Bu kitabın hedefi film kurgusunda ritmin malzemeleri, süreçleri ve amaçları hakkında özel bir bilgi sağlarken aynı esnada sezgiye riayet etmektir. Kendi pratik ve teorik çalışmalarımın karışımı sezginin kendisi, sezginin ne olduğu, nasıl bilgilendirildiği ve geliştirildiği ve de film kurgusundaki süreçlerin, araçların ve amaçların ne olduğu konusundaki bilgi birikimiyle etkili bir biçimde çalışılabildiğini göstermiştir. Bu bilgi birikimi bedensel dürtüleri destekler ve kurgucuya, bilinçli veya bilinçaltı, dikkate alması gereken seçenekler verir.

Ritim hakkındaki belirgin bilgi birikimi belli bir reçeteye dayanmaz, fakat kurgucu çıkmaza girdiğinde bu bilgi birikimi yönlendiricidir. Tam da bu noktada, kurgucuya kendisine neyin yanlış olabileceğine dair soracağı soruları verir. Kitabın bu sayfasına kadar gelmiş olan okurlar, hiçbir noktada "iyi" ritim veya "kötü" ritim diye bir şey tasvir etmediğimin farkında olacaktır. Son üç bölümde kesme işlemine ve de okurlar kendi ritimlerini şekillendirirken genellikle geçerli olabilecek araçlara, eğilimlere ve işlemlere dair belirli örneklerden bahsettim. Fakat bu ilkelerin uygulanması her zaman mevcut malzemeye ve de malzemenin iletmeye çalıştığı önermeye özgüdür. Ritimler hem yönetmen hem de kurgucu için oldukça şaşırtıcı olabilen

4. Preminger, A., ve Brogan, T. V. F., "Rhythm", in *The New Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics* [Princeton Şiir Ansiklopedisi'nde "Ritim"], s. 1068.
5. Worth, M. Oldham, G., *First Cut: Conversations with Film Editors* kitabından alınmıştır, s. 320.

malzemeye gölgeli anlam, altmetin ve etkililik vermek için burada anlatılan eğilim ve işlemler bünyesinde bile manipüle edilebilir. Benim önerdiğim yöntemler, hikâyesinin gerektirdiği ritimlere uyum sağlayacak olan malzeme hakkında soru sorma yöntemleri.

Ritmin ne olduğuna, nasıl şekillendirildiğine ve ne işe yaradığına dair bahsi geçen bu bilgi birikimi, kurgucular ile yönetmenler arasında çalışma yöntemleri için diplomatik biçimde kullanılabilecek bir özelliğe sahiptir. Aynı zamanda yönetmenler ve yazarlar için de –onlar henüz daha kurgu aşamasına gelmeden çok önce–. Ritim hakkında ve ritmin yorumlarını iletme yolları hakkında gelişmiş bir bilince sahip bir yönetmen ve yazar, oyunculuk, görüntü, ses ve müzikte iş arkadaşlarıyla çok daha etkili çalışabileceklerdir. *Ritimlerin Kurgusu*'ndaki fikirler bilinçli süreç ile sezgisel süreç arasında akıcı biçimde hareket etmek üzerine. Bu fikirler beden bilgisini veya bedensel zekâyı[6] güvenilir ve eğitim görmüş bir kaynak olarak desteklemek ve aynı zamanda beden bilgisini erişilebilir kılmak için de anlamlı olacaktır. Ümit ediyorum ki bulgularım aynı zamanda film ritimleri üstüne çalışılması ve bunların yaratılmasına yönelik –bütünleştirilmiş– bedensel, kinestetik ve bilişsel bir yaklaşıma ilgi duyan başka kurgucular, yönetmenler ve ekran çalışmaları akademisyenlerine de faydalı olur.

6. *Todd, M. E., The Thinking Body: A Study of the Balancing Forces of Dynamic Man.*

Kaynakça

Allen, R.J., Out of the Labyrinth of the Mind: Manifesting a Spiritual Art beyond Dualism, D.C.A. thesis, University of Technology, Sydney, 2004.

Allen, R., and Smith, M., editors, Film Theory and Philosophy, Oxford University Press, Oxford, 1999.

Allman, W.F., Apprentices of Wonder: Inside the Neural Network Revolution, Bantam Books, New York/London/Toronto/Sydney/Auckland, 1989.

Arnheim, R., Film as Art, University of California Press, Berkeley, Los Angeles/London, 1957. Aronson, L., Scriptwriting Updated: New and Conventional Ways of Writing for the Screen, AFTRS Publishing/Allen & Unwin, Sydney, 2000.

Bartenieff, I., with Lewis, D., Body Movement: Coping with the Environment, Gordon & Breach New York/London/Paris, 1980.

Barthes, R., "Musica Practica", in Image – Music – Text, essays selected and translated by Heath, S., Fontana – Collins, London, 1979.

Bazin, A., What Is Cinema? essays selected and translated by Gray, H., foreword by Renoir, J., new forward by Andrew, D., University of California Press, Berkeley, 2004.

Benedetti, J., Stanislavski: An Introduction, Methuen Drama, London, 1990.

Bergen, R., Sergei Eisenstein: A Life in Confl ict, Overlook Press, Woodstock/New York, 1999. Berger, J., Ways of Seeing, British Broadcasting Corp./Penguin, London, 1972.

Bergson, H., Introduction to Metaphysics, translated by Anderson, M.A., Philosophical Library, New York, 1961.

Bergson, H., Matter and Memory, translated by Paul, N.M., and Palmer, W.S., Zone Books, New York, 1991.

Birdwhistell, R.L., Kinesics and Context: Essays on Body Motion Communication, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 1970.

Bogue, R., Deleuze on Cinema, Routledge, New York/London, 2003.

Bordwell, D., The Cinema of Eisenstein, Routledge, New York, 2005.

Bordwell, D., "Intensifi ed continuity: Visual style in contemporary American fi lm — Critical essay", Film Quarterly, Spring 2002, Volume 55, Number 3, s. 16-28.

Bordwell, D., Narration in the Fiction Film, University of Wisconsin Press, Madison, 1985.

Bordwell, D., On the History of Film Style, Harvard University Press, Cambridge, MA/ London, 1997.
Bordwell, D., and Carroll, N., Post-Theory: Reconstructing Film Studies, University of Wisconsin Press, Madison/London, 1996.
Bordwell, D., Staiger, J., and Thompson, K., The Classical Hollywood Cinema, Routledge, London, 1985.
Bordwell, D., and Thompson, K., Film Art: An Introduction, 5th edition, McGraw – Hill, New York, 1997.
Bottomore, S., "Shots in the dark: The real origins of fi lm editing", in Early Cinema: Space, Frame, Narrative, edited by Elsaesser, T., with Barker, A., BFI Publishing, London, 1994.
Bottomore, S., "The panicking audience? Early cinema and the 'train effect'", Historical Journal of Film, Radio, and Television, June 1999, Volume 19, Issue 2, p. 177.
Brannigan, E., A Cinema of Movement: Dance and the Moving Image, Ph.D. thesis, School of Theatre, Film and Dance, University of New South Wales, Sydney, 2004.
Brogan, T.V.F., "Rhythm", in The Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics, edited by Preminger, A., and Brogan, T.V.F., Princeton University Press, Princeton, NJ, 1993.
Carroll, N., Theorizing the Moving Image, Cambridge University Press, Cambridge, UK/ New York/Melbourne, 1996.
Claxton, G., "The anatomy of intuition", in The Intuitive Practitioner, Atkinson, T., and Claxton, G., editors, Open University Press, Buckinghamshire/ Philadelphia, 2000.
Cook, D., A History of Narrative Film, Norton, London/New York, 1996.
Dancyger, K., The Technique of Film and Video Editing: Theory and Practice, 2nd edition, Focal Press, Boston/Oxford/Johannesburg/Melbourne/New Delhi/Singapore, 1997.
Dancyger, K., and Rush, J., Alternative Scriptwriting, Focal Press, Boston/ Oxford/ Johannesburg/Melbourne/New Delhi/Singapore, 1995.
Decety, J., Grezes, J., Costes, N., Perani, D., et al., "Brain activity during observation of actions: Infl uence of action content and subject's strategy", Brain, October 1997, Volume 120, Issue 10, s. 1763-1777.
Deleuze, G., Cinema 1: The Movement Image, translated by Tomlinson, H., and Habberjam, B., University of Minnesota Press, Minneapolis, 2003.
Deleuze, G., Cinema 2: The Time Image, translated by Tomlinson, H., and Galeta, R., University of Minnesota Press, Minneapolis, 2003.
Deren, M., "The visual arts today", in Film Theory and Criticism, Mast, G., and Cohen, M., editors, Oxford University Press, New York/Oxford, 1985.
Durr, W., Gerstenberg, W., and Harvey, J., "Rhythm", in The New Grove Dictionary of Music and Musicians, Sadie, S., editor, Macmillan, London/Washington, DC/Hong Kong, 1980.
Dymtryk, E., On Film Editing, Focal Press, London, 1984.

Eikhenbaum, B., "Problems of cine stylistics" (1927), translated by Sherwood, R., edited by Taylor, R., in The Poetics of Cinema, Special Issue, Russian Poetics in Translation, RPT Publications, Oxford, 1982, s. 5-18.
Eisenstein, S., Film Form: Essays in Film Theory, editedand translated by Leyda, J., Harcourt Brace, San Diego/New York/London, 1977.
Fairservice, D., Film Editing: History, Theory and Practice, Manchester University Press, Manchester/New York, 2001.
Feuerstein, G., The Yoga-Sutras of Pata ñjali: A New Translation and Commentary, InnerTraditions International, Rochester, VT, 1989.
Feury, P., New Developments in Film Theory, Macmillan, Hampshire/London, 2000.
Fisher, L., "Film editing", in A Companion to Film Theory, Miller, T., and Stam, R., editors, Blackwell, Malden, MA/Oxford/Carlton, VIC, 2004.
Fraleigh, S.H., Dance and the Lived Body: A Descriptive Aesthetics, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 1996.
Gannon, S., and Life, D., Jivamukti Yoga, Ballantine Books, New York, 2002.
Giannetti, L., Understanding Movies, 4th edition, Prentice – Hall, Upper Saddle River, NJ, 1987. Gibson, R., "Acting and breathing", in Falling for You: Essays on Cinema and Performance, Stern, L., and Kouvaros, G., editors, Power Publications, Sydney, 1999.
Goddard, J.-L., "Montage mon beau souci", in Godard on Godard: Critical Writings, Narboni, J., and Milne, T., editors, Secker &Warburg, London, 1972.
Greenfi eld, A., "Filmdance: Space, time and energy", Filmdance Catalogue, Elaine Summers Experimental Intermediate Foundation, New York, 1983.
Grodal, T.K., Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition, Clarendon Press, Oxford, 1997.
Henderson, B., "The long take", in Movies and Methods: An Anthology, Nichols, B., editor, University of California Press, Berkeley, 1976.
Hooper, G., "Science and the fear of 20th century art", Real Time On Screen, Number 60, April-May 2004; online at http://www.rt.airstrip.com.au/article/60/7376. Accessed April 2004.
Humphrey, D., The Art of Making Dances, Grove Press, New York, 1959. Kennedy, B.M., Deleuze and Cinema: The Aesthetics of Sensation, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2004.
Kimergard, L.B., "Editing in the depth of the surface: A few basic principles of graphic editing", P.O.V., Number 6, "The Art of Film Editing", online at http://imv.au.dk/ publikationer/pov/Issue_06/section_1/artc6A.html.
Kirsner, K., Speelman, C., Maybery, M., O'Brien-Malone, A., Anderson, M., and MacLeod, C., editors, Implicit and Explicit Mental Processes, Erlbaum, Mahwah, NJ/ London, 1998.
Kivy, P., "Music in the movies: A philosophical inquiry", in Film Theory and Philosophy, Allen, R., and Smith, M., editors, Clarendon Press, Oxford, 1997.
Konigsberg, I., The Complete Film Dictionary, New American Library, New York/ Scarborough, ON, 1989.

Kuleshov, L.V., Kuleshov on Film, selected, translated, and edited, with an introduction by Levaco, R., University of California Press, Berkeley, 1974.
Le Fanu, M., "On editing", P.O.V., Number 6, "The Art of Film Editing", online at http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_06/section_1/artc1A.html.
Leyda, J., Kino: A History of the Russian and Soviet Film, 3rd edition, Princeton University Press, Princeton, NJ, 1983.
Malloch, S.N., "Mothers and infants in communicative musicality", Musicae Scientiae, Special Issue, Rhythm, Musical Narrative and Origins of Human Communication, 1999-2000, s. 13-28.
Malloch, S.N., and Trevathen, C., "The dance of wellbeing: Defi ning the musical therapeutic effect", Nordic Journal of Music Therapy, 2000, Volume 9, Number 2, s. 3-17.
McGrath, D., Screencraft: Editing & Post Production, Rotovision, Crans-Pres-Celigny, Switzerland, 2002.
McKechnie, S., Grove, R., and Stevens, K., Conceiving Connections: Further Choreographic Research, Australian Research Council, Canberra, online at www.ausdance.org/au/ connections.
McKechnie, S., Grove, R., and Stevens, K., Unspoken Knowledges: New Choreographic Research, Australian Research Council, Canberra, online at www.ausdance.org/au/unspoken.
McKee, R., Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting, Methuen, London, 1999.
McLean, A.L., "Feeling and the fi lmed body", Film Quarterly, Spring 2002, Volume 55, Number 3, s. 2-15.
Meyerhold, V., Meyerhold on Theatre, translated and edited with a critical commentary by Braun, E., Methuen Drama, London, 1998.
Michotte, A., The Perception of Causality, Basic Books, New York, 1963.
Mitoma, J., Zimmer, E., and Steiber, D.A., editors, Envisioning Dance on Film and Video, Routledge, New York/London, 2002.
Mitry, J., The Aesthetics and Psychology of Cinema, translated by King, C., Athalone Press, London, 1998.
Modell, A.H., Imagination and the Meaningful Brain, MIT Press, Cambridge, MA/ London, 2003.
Motion Picture Editors Guild Newsletter, online at www.editorsguild.com/newsletter/ SpecialJun97/directors.html.
Mundal, S., "Notes of an editing teacher", P.O.V., Number 6, "The Art of Film Editing", http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_06/section_1/artc4A.html.
Murch, W., In the Blink of an Eye, AFTRS Publishing, Sydney, 1992.
Murch, W., In the Blink of an Eye, Second Edition, Silman -James Press, Los Angeles, 2001.
Neill, A., "Empathy and (fi lm) fi ction",in Post-Theory, Bordwell, D., and Carroll, N., editors, University of Wisconsin Press, Madison, 1996.
Newlove, J., and Dalby, J., Laban for All, Routledge, New York/Nick Hern Books, London, 2004.

Noddings, N., and Shore, P.J., Awakening the Inner Eye: Intuition in Education, Teachers College Press, Columbia University, New York/London, 1984.
O'Steen, S., Cut to the Chase: Forty-fi ve Years of Editing America's Favorite Movies, as told to O'Steen, B., Michael Wiese Productions, Studio City, CA, 2002.
Oldham, G., First Cut: Conversations with Film Editors, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/Oxford, 1992.
Ondaatje, M., The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film, Bloomsbury Publishing, London, 2002.
Orpen, V., Film Editing: The Art of the Expressive, Wallfl ower, London/New York, 2003.
Panikkar, K.N., "Rhythm and its applications", in Creative Arts in Modern India (Essays in Comparative Criticism), Parimoo, R., and Sharma, I., editors, Books & Books, New Delhi, 1995.
Panofsky, E., "Style and medium in the motion pictures", reprinted from "Bulletin from the Department of Art and Archeology", in Film Theory and Criticism: Introductory Readings, 3rd edition, Mast, G., and Cohen, M., editors, Oxford University Press, Oxford/ New York, 1985.
Pearlman, K., and Allen, R.J., New Life on the 2nd Floor, Tasdance, Launceston, 1996.
Pearlman, K., and Allen, R.J., editors, Performing the Unnameable: An Anthology of Australian Performance Texts, Currency Press and RealTime, Sydney, 1999.
Pepperman, R.D., The Eye Is Quicker: Film Editing: Making a Good Film Better, Michael Weise Productions, Studio City, CA, 2004.
Peters, J.M., Pictorial Communication, translated by Coombes, M., Philip, Cape Town, 1977.
Pitches, J., Vsevolod Meyerhold, Routledge, London/New York, 2003.
Preminger, A., and Brogan, T.V.F., editors, The New Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics, Princeton University Press, Princeton, NJ, 1993.
Pudovkin, V., "Film technique", reprintedin Film Theory and Criticism, 3rd edition, Mast, G., and Cohen, M., editors, Oxford University Press, Oxford/ New York, 1985.
Pudovkin, V.I., On Film Technique and Film Acting (revised memorial edition —1st edition 1929), Vision Press, London, 1974.
Ramachandran, V.S., "Mirror neuron and imitation learning as the driving force behind 'the great leap forward ' in human evolution", online at www.edge.org/3rd_culture/ramachandran/ramachandran_p2.html, 11/09/2004.
Reisz, K., and Millar, G., The Technique of Film Editing, Focal Press, London/ Boston, 1984.
Restak, R., Brainscapes: An Introduction to What Neuroscience Has Learned about the Structure, Function and Abilities of the Brain, Hyperion, New York, 1995.
Restak, R., The New Brain: How the Modern Age Is Rewiring Your Mind, Rodale, Emmaus, PA, 2003.

Rosenblum, R., When the Shooting Stops, the Cutting Begins: A Film Editor's Story, Penguin, New York, 1979.
Rowe, K., "Dany Cooper interview", Inside Film Magazine, November 2004, 71, s. 43-44.
Salt, B., Film Style and Technology: History and Analysis, Starwood, London, 1983.
Sayles, J., Thinking in Pictures: The Making of the Movie 'Matewan', Houghton Miffl in, Boston, 1987.
Schmidt, M.R., and Stivers, C., "You know more than you can say: In memory of Donald A", Schon (1930-1997). Public Administration Review, May 2000, Volume 60, Number 3, s. 265-274.
Schmidt, P., "Introduction", in Meyerhold at Work, Schmidt, P., editor, Applause, New York/London, 1996.
Scholes, P.A., The Oxford Companion to Music, 10th edition, edited by Ward, J.O., Oxford University Press, Oxford, 2000.
Schon, D., The Refl ective Practitioner: How Professionals Think in Action, Basic Books, London, 1991.
Sheets, M., "Phenomenology: A n approach to dance", i n The Dance Experience, Nadel, M.H., and Miller, C.N., editors, Universe Books, New York, 1978.
Smith, M., Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema, Clarendon Press, Oxford, 1995. Bibliography 259
Smith, M., "Imagining from the inside", in Film Theory and Philosophy, Allen, R., and Smith, M., editors, Clarendon Press, Oxford, 1997.
Sobchak, V., The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience, Princeton University Press, Princeton, NJ, 1992.
Sokolowski, R., Introduction to Phenomenology, Cambridge University Press, Cambridge, UK/New York/Melbourne/Madrid, 2000.
Sollberger, A., Biological Rhythm Research, Elsevier, Amsterdam/New York/ London, 1965.
Stam, R., Film Theory: An Introduction, Blackwell, Malden, MA/Oxford/ Carlton, VIC, 2000.
Stein, J., and Urdang, L., editors, The Random House Dictionary of the English Language, unabridged version, Random House, New York, 1966.
Stern, L., and Kouvaros, G., editors, Falling for You: Essays on Cinema and Performance, Power Publications, Sydney, 1999.
Stevens, K., McKechnie, S., Malloch, S., and Petocz, A., "Choreographic cognition: Composing time and space", in Proceedings of the 6th International Conference on Music Perception & Cognition, edited by Woods, C., Luck, G., Brochard, R., Seddon, F., Sloboda, J.A., and O'Neill, S., Keele University, Keele, UK, August 2000.
Tarkovsky, A., Sculpting in Time, translated by Blair-Hunter, K., University of Texas Press, Austin, 1986.
Tobias, J., "Cinema, scored: Toward a comparative methodology for music in media", Film Quarterly, 2004, Volume 57, Number 2, s. 26-36.

Todd, M.E., The Thinking Body: A Study of the Balancing Forces of Dynamic Man, Dance Horizons, Hightstown, NJ, 1973.

Turim, M., Flashbacks in Film: Memory & History, Routledge, New York/London, 1989.

Van Leeuwen, T., "Rhythmic structure of the fi lm text", in Discourse and Communication: New Approaches to the Analysis of Mass Media Discourse and Communication, van Dijk, T.A., editor, de Gruyter, Berlin/New York, 1985.

Van Leeuwen, T., Introducing Social Semiotics, Routledge, New York, 2005.

Vertov, D., Kino-Eye: the Writings of Dziga Vertov, edited by Michelson, A., translated by O'Brien, K., University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London, 1984.

Wartenburg, T.E., and Curran, A., The Philosophy of Film: Introductory Text and Readings, Blackwell, Malden, MA/Cambridge, UK/Carlton, VIC, 2005.

Weidman, V., "Film editing —A hidden art?" P.O.V., Number 6, The Art of Film Editing, online at http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_06/section_1artc2A.html.

Weiss, E., and Belton, J., editors, Film Sound: Theory and Practice, Columbia University Press, New York, 1985, online at www.moviemaker.com/hop/vol3/02/editing2.html.

Dizin

21 Grams 186, 264
-den enerji 260

A
A Beautiful Mind 259
A Bout de Soufflé 259
Adımlama 65, 69, 70, 71, 72, 247, 262
adımlamayı yavaşlatma 262
ağır çekim 14, 188, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 215, 260, 261, 262
Ağır çekim 189, 205, 206, 209, 210, 211, 260, 262, 263
ağır çekim. Bkz. Ağır çekim 260
ağır çekim efektleri 262
ağır çekim, Two for the Road, Hızlı adımlama 261
Aksiyon filmleri 259
aktif biçimde 31, 32, 171, 246, 263
Allen, Dede 214
Allen, Jaz 50
Allen, Richard James 103, 114, 115, 122
Altman, Robert 73, 92, 259
amacı 15, 37, 49, 87, 132, 136, 160, 169, 170, 173, 185, 224, 227, 235, 247, 260, 264
Amaçlar, Goddard, Jean-Luc, Godfather, The 261
American Beauty 259
Analiz 26, 70, 259
Anderson, William 181, 197, 251, 253, 259
Apocalypse Now 6, 177, 178, 259, 262
Aronofsky, Darren 182, 183, 259
Aronson, Linda 101, 107, 251, 259
Asimetri 58, 259
atlama 173, 213, 231, 260
atlamalı kesme 185, 210, 264
Atraksiyonlar 259
Australian Screen Editors Guild 105, 106, 259
Ayna nöronlar 35, 36, 100, 262

B
Bafaloukos, Ted 84, 259
bağlantı 17, 18, 21, 29, 35, 77, 86, 112, 114, 163, 169, 171, 172, 173, 174, 177, 178, 179, 180, 185, 199, 248, 259, 260, 262, 264
bağlantı. Bkz. Bağlantı 264
bağlantı ve 29, 260, 262
Baraka 165, 259
Bartenieff, Irmgard 74, 75, 81, 251, 259
Barthes, Roland 39, 251, 259
Battleship Potemkin 259
Bedensel eylemlerin rezonansı, Restak, Richard 263
Belgeseller, xxiv, Belgesel 261

Belleği çalıştırmak 264
Bennett, Bill 230
Bennett, Sara 149
Berdan, Brian 187, 259
Beresford, Bruce 179, 180, 259
Bergman, Ingrid 167, 168, 230, 259
Bergson, Henri 19, 30, 44, 251, 259
besteleme 47, 262
bestelemek 263
Bilgi birikimi, Koyaanisqatsi, Kress, Carl 262
Birleşmeler 150, 259
bir planın yerini seçmek 264
Biyomekanikler 131, 259
Blade Runner 259
Bogart, Humphrey 167, 259
Bonnie and Clyde 214, 259
Bordwell, David 9, 16, 17, 18, 19, 69, 70, 150, 246, 247, 251, 252, 254, 259
Boyle, Peter 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 259
Bozzuffi, Marcel 239, 240, 259
Bracco, Lorraine 159, 259
Brando, Marlon 154, 155, 259
Breaker Morant 179, 180, 259
Brief History of Time, A 259
Broadcast News 92, 93, 94, 97, 98, 99, 259
Brooks, Albert 92
Brooks, James L, 92, 93, 96
Brooks, Albert 92, 93, 96, 259
Burstyn, Ellen 182, 183, 259
bütün değişimin oranı 262

C-Ç
Çaba, 53 261
Cabaret, 56r 78, 259
Çaba ve, Duygusal içerik olarak, duyguların 262
çabuk, değişim oranı veya bir plan içerisindeki hareket 262
Cambern, Donn 25, 259
Cameron, James 242, 259
Canalese, Emma 115, 259
çarpışma 77, 80, 97, 114, 125, 163, 164, 169, 170, 171, 172, 174, 176, 182, 183, 185, 231, 259, 260, 262, 263, 264
çarpışma. Bkz Çarpışma 264
çarpışmadan, tanımı, fırlatmak, Enerji eğrileri, English Patient, The, Çevresel çatışma 261
Çarpışma örnek olay çalışmaları 260
çarpışma ve, dekupaj ve 262
çarpışma ve, Montaj (devamı) 262
Casablanca 167, 259
Çatışma 218, 235, 260, 264
çatışma yaratma 260
çatışma yollu 217, 218, 259
Çatışma yollu eylem 218, 264
Caught in the Draft 87, 260
çerçeve seçimi 264
çevresel 219, 220, 222, 260, 261
çevresel ritim ve 261
Chariots of Fire 207, 260, 263
Chicago 27, 113, 260
Claxton, Guy, Clemenson, Christian, Clockwork Orange, A, Yakın çekimler, Collette, Toni 260
Colour Box 109, 260
Connelly, Jennifer 56, 182, 183, 260
Cooper, Dany 30, 246, 256, 260
Coppola, Francis Ford 156, 177, 179, 198, 199, 201, 260
Corsitto, Salvatore 154, 260
Corwin, Hank 187, 260
Crash 59, 260
Cross, Ben 208, 260
Crowe, Russell 260

cümle 46, 50, 53, 55, 61, 80, 94, 108, 112, 113, 129, 138, 260
Cümle(ler) 263
Cusak, Joan 95, 96, 97, 99, 260

D
Daldry, Stephen 135, 137, 260
Dancyger, Ken 15, 16, 147, 184, 193, 234, 235, 237, 252, 260
Danes, Claire 213, 260
Dangar, Henry 231, 260
Dans düzenlemeleri 260
dans hareketlerinin 263
Davis, Geena 212, 260
Day, Matt 230, 260
Decugis, Cecile 184, 260
değer yükü koşulu, V 264
Değer yükü, Van Leeuwen, Theo 264
değişim oranı veya içerisindeki hareket 263
dekupaj 14, 165, 166, 168, 169, 172, 175, 179, 181, 185, 231, 259, 262, 264
Dekupaj 164, 165, 174, 175, 179, 180, 260, 264
dekupaja karşı 262
dekupaj. Bkz. Dekupaj 264
Dekupaj ve 175, 179, 260
Deleuze, Gilles 18, 19, 75, 89, 251, 252, 253, 260
Dillon, Matt 59, 261
Doesn ' t Fit in a Box 261
doğaçlama 128, 133, 259
Doğrusal olmayan dijital kurgu sistemleri 261
Dondurulmuş kareler, Freidkin, William French Connection, The,
Furlong, Edward, G 261
Donen, Stanley 213, 261
Douglas, Kirk 4
Dramatic soru 261
Dramatik olay örgüsü 261
Düşünme 264
Düşünüp durma 263
Duyarlık 29, 263
Duygu(lar) 261
Duygulu akış 259
Duygulu cümleleme 259
duygusal. Bkz. Duygusal ritim 263
duygusal ritim 14, 41, 102, 105, 130, 131, 137, 150, 153, 155, 162, 249, 259, 263, 264
Duygusal ritimlerin 143, 260
Duygusal ritim oyuncuların eylemi 261
duygusal ritim ve 105, 153, 263
duygusal ritim yoluyla 264
duygusu, hızlı çekim 263
Düzenler, Sheen, Martin 263
düzeyler 260

E
eğrisi 14, 63, 65, 68, 72, 74, 76, 77, 79, 80, 81, 85, 86, 100, 116, 119, 124, 126, 129, 135, 150, 195, 235, 247, 249, 260, 262, 264
Eisenstein'ın ... kavramı 260
Eisenstein, Sergei 18, 47, 48, 49, 54, 55, 56, 77, 130, 163, 164, 169, 170, 171, 184, 187, 189, 190, 236, 251, 253, 260, 261, 262
eldeki stres yoluyla vurgu 264
Empatik tepki 261
Empati kurmak, Empati 261
Enerji nitelikleri 174, 260
enerji niteliklerinin 262
Enerjiyi fırlatma 264
Enerjiyi Fırlatma oyunu 264
Erin Brockovich 261
eşleme 77, 173, 260

Eşlemeli kesme, Matewan 262
etkilenmiş hareket 264
Eylem 175, 185, 191, 193, 195, 197, 198, 202, 205, 218, 259
eylemler 26, 33, 131, 221, 226, 229, 259

F
farkındalığı 249, 263
Fiennes, Ralph 78, 261
filmlerin 82, 89, 106, 261
Finney, Albert, Fleming, Victor, 261
fiziksel 13, 17, 18, 19, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 39, 43, 44, 72, 78, 82, 83, 84, 85, 86, 89, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 100, 101, 102, 103, 105, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 118, 119, 120, 122, 123, 124, 125, 126, 143, 145, 146, 147, 150, 151, 153, 154, 155, 156, 157, 159, 162, 182, 189, 205, 207, 209, 223, 226, 229, 245, 246, 247, 248, 260, 261, 262, 263, 264
fiziksel. Bkz. Fiziksel ritim 263
Fiziksel hareket 103, 106, 263
fiziksel hikâye anlatımı 116, 120, 123, 124, 263
Fiziksel hikâye anlatımı 263
fiziksel ritim 100, 102, 105, 108, 111, 114, 260, 261, 264
Fiziksel ritim örnek olay çalışması 263
fiziksel ritim yoluyla 264
French Connection, The 260, 261
Furlong, Edward, G 261

G
Gable, Clark, Gallipoli, "Gangsta" filmleri, Giannetti, Louis, Gibson, Mel, Gibson, Ross, Girl and Her Trust, The 261
Gallipoli 195, 196, 261, 262
gerçekçi anlatı filmlerinde 262
gerilim ve gevşeme 14, 82, 83, 84, 85, 90, 92, 99, 100, 109, 115, 116, 126, 145, 146, 147, 148, 152, 188, 202, 234, 235, 247, 248, 260, 263
Gerilim ve gevşeme 147, 190, 247, 264
gibi kesmek, tanımı 262
Girl and Her Trust, The 260, 261
Godfather, The 261, 262
Godfather, The, Goodfellas, fiziksel ritim ve, ritimleri yeniden bütünleştirmek, şekillendirmek 261
Gone with the Wind 222, 223, 224, 225, 226, 233, 264
Great Train Robbery, The 261, 262
Günlük iş kopyaları 33, 260, 263
Günlük iş kopyaları, Russell, Rosalind, S 263
günlük kopyalarda, Perkins, Anthony, Pesci, Joe 263
günlük kopyalarda, tasviri, müzik ve 263
günümüze ait, 264

H
Hackman, Gene Haneke, Tom, Harrelson, Woody 261
hareket 13, 14, 19, 20, 25, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 37, 39, 44, 46, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 64, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 85, 88, 90, 92, 95, 96, 99, 100, 101, 102, 103, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 118, 119, 120, 121, 124, 126, 127, 128, 129, 131, 132, 134, 136, 143, 144, 145, 152, 153, 154, 157, 159, 166, 170, 171, 173,

174, 182, 189, 195, 197, 202, 206, 207, 212, 214, 215, 216, 218, 223, 226, 231, 233, 235, 237, 238, 239, 240, 241, 243, 244, 247, 248, 250, 259, 260, 262, 263, 264
Hareket 35, 37, 53, 56, 58, 61, 63, 64, 70, 77, 81, 85, 102, 106, 119, 173, 247, 248, 262
Hareket cümleleri 262
Hareket efektleri. Bkz. Hızlı çekim; Ağır çekim 262
hareket olarak 34, 102, 260
hareket örüntüleri 102, 108, 263
Harris, Jon, Heim, Alan, Hepburn, Audrey 261
Herlings, Terri 120, 261
heyecanlandırma 234, 235, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 260
Heyecanlandırma 235, 261
Hikâye anlatımı 264
Hikâye değerleri 219, 264
Hirsch, Paul 25, 261
His Gal Friday, Hitchcock, Alfred 261
hızın rampalanması 260
Hızın rampalanması 264
hızlı 14, 34, 55, 63, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 86, 94, 113, 140, 148, 154, 158, 160, 166, 167, 169, 181, 182, 188, 189, 193, 195, 198, 206, 209, 212, 213, 214, 215, 229, 231, 237, 259, 260, 262, 263, 264
hızlı çekim 14, 188, 189, 212, 213, 214, 215, 259, 260, 263, 264
hızlı çekim. Bkz. Ağır çekim karıştırılmış hareketler 260
Hız oranı 260
Hopkins, Anthony, Hours, The, Howard ' s End, Hudson, Hugh, Humphrey, Doris, Hunter, Holly, Hurt, William 261
Howard ' s End 261, 264

I-İ
İçerik eğrisi 235, 260
İçerik eğrisini kesme ve 260
için kullanılan yaklaşımlar 262
içsel 25, 36, 41, 45, 91, 101, 114, 126, 131, 140, 147, 165, 186, 189, 219, 220, 222, 260
İçsel çatışma, Kişilerarası çatışma, Intolerance, Sezgi tanımı, development of 261
İki kişilik sahneler 264
iki kişilik sahneler, Castle-Hughes, Keisha 260
iki kişilik sahnelerde 259, 261
iki kişilik sahnelerde, tipleri 261
iki kişilik sahneler ve 262
ile ilişkili düşünmek, Island, Home, Country 261
İle senkronizasyon 261
ile yapı yaratmak 261
Inarritu, Alejandro Gonzalez 186, 261
Ivory, James 231, 232, 261

J
Jackson, Peter 110, 261
Jarmusch, Jim 168, 261

K
Kaba kurgu 263
Kahn, Sheldon 25, 262
Kararmak, Fairservice, Don, Hızlı çekim 261
Karar verme 260
Katılım 263
kaynakları 13, 44, 82, 263
Kellner, Douglas 4

Kern, Hal C. 223, 262
Kesintili devamlılık 261
Kesme(ler) 260
kesme oranı, tanımı 262
Kinestetik antipati, Kinestetik empati 262
kişilerarası 222, 260
Kiss or Kill 230, 231, 262, 264
Komedi 260
koreografide 119, 263
Koreografik Bilişsellik 50, 260
koreografisinin yapılması 262
Koreografi tanım, İlişkili kurgu 260
Kovalamaca örnek olay çalışmaları 260
kovalamaca sahnelerinde 171, 260
Kubrick, Stanley, L 61, 262
kullanma nedenleri 260
Kültür 260
Kurgu üslubu ve 261
kurgu ve 193, 262

L
Laban, Rudolf 74, 81, 254, 262
Leto, Jared 182, 183, 262
Levin, Sidney, Lewis, Juliette 262
Liotta, Ray, Live Free or Die Hard 262
Lord of the Kings, Return of the King 262
Lorenz, Konrad 30, 262
Lye, Len 262

M
MacLaine, Shirley 262
Marks, Richard 25, 93, 97, 99, 262
Marshall, Rob, Martino, Al 262
McKee, Robert 209, 210, 213, 217, 218, 219, 225, 254, 262
Meditasyon 91, 262
Mendes, Sam, Metz, Christian, Meyerhold, Vsevolod 262
Mills, Jane, Minghella, Anthony Mirror, The 262
Mizansen, Modell, Arnold 262
montaj 18, 49, 54, 77, 164, 165, 166, 168, 169, 170, 172, 178, 179, 182, 183, 184, 185, 259, 260, 262, 263, 264
montaja karşı 260
Montaj Apocalypse Now, örnek olay çalışmaları 262
montaj. Bkz. Montaj 264
montaj ve 164, 182, 260, 262
montaj ve, Pudovkin'nin ... kullanımı 262
Morris, Errol 84, 127, 262
Muhakeme Atlamalı kesme 261
Murch, Walter 262
Murderer in the Dark 262
Müzik 32, 47, 50, 66, 69, 79, 80, 161, 200, 243, 262

N
Nabız 51, 52, 85, 149, 263
nabızlar 262
nabzı 34, 51, 84, 100, 241, 243, 263
Natural Born Killers 185, 186, 187, 262
Navigator, The 262, 264
nefes 18, 28, 31, 36, 39, 41, 43, 44, 71, 86, 91, 94, 119, 135, 146, 263
Nefes ritmi 259
Newsfront 90, 262
Newton, Thandie 59, 262
Nichols, Mike 225, 253, 262
Night at the Opera, A, 262
No Surrender 103, 262
Notorious, Noyce, Phillip 230, 261, 262, 264
Notorious, Paralel eylem ve 264
Notorious Psycho 261

O-Ö
O'Connor, Francis, Oldham, Gabriella 262
Öğrenme, örtük, Leigh, Janet, Leigh, Vivien 262
olay. Bkz. Olay ritmi 263
olayların 69, 70, 71, 82, 83, 84, 86, 103, 104, 106, 107, 144, 148, 150, 151, 152, 159, 160, 166, 170, 187, 190, 195, 211, 217, 248, 262
Olay örgüsü Bakış açısı planları 263
olay ritmi 14, 105, 144, 149, 249, 259, 263
Olay ritmi 103, 144, 162, 261, 263
olay ritmini şekillendirme ve, ritim yoluyla 264
olay ritmi ve, yoluyla yaratılan kinestetik empati 263
Olay tanımı, hareketi, ağır çekimle, uzatma, Olay ritmi örnek olay çalışması, yaratımı 261
olmak 39, 47, 56, 71, 83, 100, 106, 110, 125, 132, 133, 139, 147, 153, 157, 161, 176, 188, 202, 203, 207, 208, 210, 211, 212, 213, 218, 235, 263
oluşturma 46, 77, 79, 92, 114, 121, 124, 148, 150, 205, 260, 262, 263
oranı 69, 70, 71, 72, 103, 109, 136, 237, 260, 262, 263
oranı, yeniden koreografi oluşturma 262
Orkestrasyon 262
örnekler 146, 168, 260, 262
örnekler, bağlantı ve 262
örnek olay çalışmaları 154, 189, 207, 260, 261, 262, 263, 264
Örnek Olay Çalışmaları. Ayrıca bkz. Özel filmlerde kovalamaca sahneleri 259
örnek olay çalışmaları, çarpışma ve 260
örnek olay çalışmaları, Chariots of Fire 263
örnek olay çalışması 135, 191, 211, 261, 263, 264
örnek olay çalışması, kesimi 261
örnek olay çalışması, süre seçimi 264
Örtülü öğrenme, In the Bedroom 261
örüntüsü 52, 181, 224, 229, 263
O'Steen, Sam 262
Oyuncular 51, 96, 104, 132, 214, 243, 259
Özdeşleşme 234, 261
özellikleri 65, 85, 263
özet, dönüşler 264
özdeşleşme 234, 237, 238, 239, 240, 242, 243, 244, 245, 260

P
Pacino, Al, Pankow, Bill 262
Paralel eylem 189, 191, 193, 195, 198, 205, 216, 260, 261, 262, 264
paralel eylem, 1 259
paralel eylem. Bkz. Paralel eylem 260
Paralel eylem, Gone with the Wind-Goodfellas Gosford Park, Grant, Cary, Great Train Robbery, The, Greenberg, Jerry, Greenfi eld, Amy, Grey, Jay, Griffi th, D.W., Grodal, Torben Kragh, H 261
Paralel kurgu 260
parallel.. Bkz. Ağır çekimle, paralel eylemin uzatılması 259
Parçalar, Fraleigh, Sandra Horton, Çerçeve, seçmek 261
Patrick, Robert 11, 242, 263
Penn, Arthur, Ritmi algılamak 263

pickup 224, 263
Pickup, Pileggi, Nicholas 263
Planların süresi 261
Porter, Edwin 191, 192, 193, 203, 263
Postcards from the Edge 225, 226, 227, 233, 263, 264
Psycho 175, 176, 260, 261, 263
Pudovkin, Vsevolod 48, 77, 149, 150, 163, 164, 169, 171, 172, 184, 255, 262, 263
Pulp Fiction 38, 263

R
Raging Bull, Ramachandran, V.S., Hızlı adımlama 263
Rawlings, Terry, Yeniden koreografi oluşturma 263
Reggio, Godfrey, Ritimlerin yeniden bütünleştirilmesi 263
rehber olarak oyunculuk 260
Requiem for a Dream 182, 183, 260, 262, 263
Reynolds, William 156, 199, 263
Ritim 18, 20, 30, 39, 51, 58, 66, 69, 80, 83, 88, 96, 100, 105, 108, 126, 153, 246, 247, 248, 249, 250, 263
Ritimlerin Aktif Biçimde Algılanması 259
ritimlerin algılanması ve 262
ritim ve 25, 31, 50, 101, 105, 108, 126, 153, 181, 203, 249, 260, 261, 263
ritmik 10, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 43, 45, 48, 49, 53, 55, 61, 65, 89, 91, 93, 94, 95, 96, 97, 101, 108, 113, 114, 116, 122, 124, 125, 127, 145, 146, 151, 154, 156, 163, 167, 189, 246, 248, 261, 264
Ritmik düşünme, Ridgway, Linda, Ritchie, Guy 263
Ritmik montaj 263
Ritmin şarkı gibi söylenmesi 263
Ritmi yansıtmak 262
Riziko artırıcı öğeler 261
Romeo and Juliet 213, 261, 263
Ryan, Robert 4

S-Ş
sahne 10, 42, 43, 44, 66, 68, 70, 92, 94, 115, 124, 125, 135, 136, 140, 141, 143, 144, 148, 149, 151, 159, 162, 163, 165, 176, 209, 214, 217, 218, 219, 220, 224, 225, 226, 229, 230, 231, 233, 249, 264
Sahne alanı, Stanislavski 264
Sahneyi döndürmek 263, 264
Salt, Barry 70, 150, 256, 263
sanatı 20, 49, 57, 85, 246, 263
Sarandon, Susan 212, 263
şarkı gibi söylenmesi 124, 263
Sayles, John Sahne 82, 256, 263
Schon, Donald 26, 256, 263
Schoonmaker, Thelma 112, 157, 263
Schwarzenegger, Arnold 243, 244, 263
Scorsese, Martin 47, 112, 157, 263
Scott, Ridley 42
seçim aralığı, 264
şekillendirilmesi 13, 14, 37, 48, 52, 62, 65, 82, 91, 126, 151, 152, 155, 157, 166, 169, 173, 174, 187, 247, 248, 262, 263
şekillendirilmiş gerilim ve gevşeme 263
şekillendirmek 13, 29, 31, 36, 44, 49, 52, 53, 57, 65, 72, 82, 90, 111, 112, 124, 135, 144, 148, 153, 154, 188, 202, 220, 225, 247, 248, 261

senkronizasyon 14, 89, 91, 100, 146, 147, 260, 261
Ses ve müziğin üst üste bindirilmesi 262
seyirciler üstünde fiziksel efekt, nabız, yeniden bütünleştirilmesi 263
sezgisel, ritmik biçimde 264
Shire, Talia, Planlar 263
Simon, Paul 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 123, 124, 205, 263
Sinema cümleleri, Citizen Kane 260
Snatch 7, 203, 204, 262, 264
Soderbergh, Steven 185, 264
Sorun odaklı araştırma 263
sosyal 149, 219, 220, 260
Soyut hareket 259
soyut, oyuncular tarafından 262
Spacek, Sissy 104, 264
Strangers on a Train 193, 195, 261, 262, 264
Strangers on a Train, Streep, Meryl 264
Stranger Than Paradise 168, 264
Stres aksanı 264
Stres aksanları 80, 259
süresi 33, 69, 81, 141, 149, 173, 176, 206, 261, 263

T
tanım 28, 217, 247, 259, 260
tanım, Eisenstein'ın...kullanımı 260
tanımı 79, 217, 260, 261, 262, 263, 264
tanımı, 181 260
tanımı, Eisenstein'ın ... düşüncesi 262
tanımı, en az bir değer, dönüş. Bkz. Sahneyi döndürmek 263
tanımı, Hours, The 261
tanımı, kinestetik 261
tanımı, tasviri 261
tanımlama 15, 260
tanımlanması, yönetmenin yaratımdaki rolü 264
Tarantino, Quentin 38, 264
Tarkovsky, Andrey 31, 33, 48, 49, 51, 53, 54, 56, 88, 256, 264
tasviri 39, 48, 261, 262, 263, 264
tasviri, 182 –işlevi 262
tasviri, işlevi 261
Tekkare baskı, Stone, Olive 264
Terminator 242, 244, 245, 260, 264
Thelma and Louise 211, 212, 264
Thelma and Louise, Thin Blue Line 264
Thomas, Kristen Scott 19, 264
Thompson, Emma 231, 232
Thompson, Jack 180, 181
Thornley, Jeni, 58r Duyguyu fırlatma 264
Thursday ' s Fictions 263, 264
Tiomkin, Dimitri, Cümleleme eğrisi 264
tipleri, izlemek 262
tören 89, 264
Truman Show, The 264
Two for the Road 213, 261, 264

U-Ü
unsurları, belirgin bilgi ve, içgüdüye karşı., riayet etmek 261
unsurlar olarak çarpışma, dans düzenlemeleri 263
uyumlama 89, 202, 263
Uzmanlık, Belirgin bilgi, F 261
uzunlukları 70, 150, 173, 263
Üç nokta 261
üslup 14, 58, 163, 165, 166, 168, 169, 170, 171, 175, 183, 184, 185, 186, 187, 202, 203, 213, 231, 260

Üslup 106, 150, 163, 172, 182, 264
üst üste binme 262

V
Venora, Diane 213, 264
Vertov, Dziga 108, 207, 257, 264
Vurgu, 25, Enerji 261
vuruşlar 133, 134, 140, 261
Vuruşlar 259

W
Walong, Bernadette 103, 264
Walsh, Martin 27, 113, 264
Ward, Vincent 209, 210, 256, 264
Weir, Peter 168, 195, 264
West Wing, The 264
Whale Rider 60, 264
Wilkinson, Tom 104, 264
Willis, Bruce 104, 264
Woodward, Edward 180, 264
Worth, Merle 25, 249, 264

Y
yansıtma, algılama. Bkz. Ritmi algılamak 263
Yan yana gelmeler 261
yan yana koyma örneği 260
Yaratıcılık 29, 260
yaratma 14, 37, 65, 100, 149, 150, 173, 205, 235, 246, 247, 260, 263, 264
yaratmak 19, 20, 30, 37, 47, 50, 52, 53, 54, 57, 58, 62, 64, 65, 78, 79, 82, 85, 87, 92, 106, 109, 110, 112, 121, 130, 143, 147, 153, 161, 165, 166, 172, 176, 178, 181, 188, 189, 190, 191, 194, 198, 202, 207, 214, 215, 216, 218, 220, 225, 234, 236, 239, 243, 245, 246, 248, 249, 261, 263
yaratma, kültür ve 263
yeniden koreografi oluşturma, ritmin şarkı gibi söylenmesi 263
yerleştirilmesi 152, 247, 263
Yezerski, Michael 122, 264
yoğunlaştırma 234, 237, 238, 239, 240, 242, 243, 245, 260, 263
Yoğunlaştırma 237, 261
yoğunlaştırma yaratmak 263
yoluyla eylem 260
yoluyla fiziksel ritim 260
yoluyla heyecanlandırma 260
yoluyla hiâye anlatımı 263
yoluyla, hızlı çekim ve, işlevi 264
yoluyla komedi ile yaratılan karmaşa, yaratmak 261
yoluyla olayın uzatılması 264
yoluyla yaratılan gerilim 261, 263
yoluyla yaratılan heyecan 262
yoluyla yaratılan heyecan, fiziksel, fiziksel tepki 262
yoluyla yaratılmış hareket sekansı 264
yönetimi 76, 262
Yönetme 48, 260
yönetmen ile 90, 220, 264
Yönetmenler 149, 261
Yöntemler 188, 233, 260

Z
zamanlama 14, 15, 20, 48, 65, 67, 68, 69, 74, 76, 85, 86, 87, 94, 100, 101, 124, 134, 147, 150, 193, 198, 200, 202, 229, 247, 249, 260
Zamansal üç nokta 166, 264
zamansal üç nokta, Simetri, Senkronizasyon 264
zamansal üç nokta ve 260, 262
zamansal üç nokta ve Moore, Julianne 262
Zaman, Zamanlama 264
Zeigler, William H., 194, 195, 264
Zincirlemeler 261
Zinner, Peter 156, 199, 265

Asuman Susam

Toplumsal Bellek ve Belgesel Sinema

2000 SONRASI TÜRKİYE BELGESELLERİNDE GERÇEK · TEMSİL İLİŞKİLERİ

Sinema Ayrıntı/256 sayfa/ISBN 978-975-539-982-9

Binlerce yıl öncesinden bugüne taşıdığımız insanlık mirasımız şimdiki zamanımızı inşa ederken, diğer yandan geleceğimizin kurgulanmasında önemli bir belirleyen olarak karşımıza çıkmaktadır. Toplumsal yapı ve yaşantılar içinde çoğu zaman bilinçli bir farkındalıkla algılamadığımız toplumsal belleğin izi ve etkileri, bireyin özgürlük arayışlarının, bilinçlenmesinin ve toplumsallaşmanın karşısında kimi zaman bir olanak, bazen de bir tehdit ve tehlike olarak duruyor. Toplumsal yaşantı içinde "öteki" ile olan ilişkilerimizde stereotiplerle, önyargılarla karşımıza çıkan, tekrarlanarak yeniden üretilen ve belleğimizi oluşturan değerler ve yargılar; yaşantımızı, başkalarıyla ilişkilerimizi ve gelecek tasavvurumuzu etkiler ve belirler. Bilim, felsefe ve sanat egemen sistemin bu tahakkümkâr belirlemeciliğini aşmaya çalıştığımız, muhalif okumaların ve eylemlerin gerçekleşme alanları. Belgesel sinema bu arayışların en etkili araçlarından biri. Tarihin, kanıksanmış yargılarının dışında bırakılmış insan hikâyelerini merkezine alan, tarihin ve şimdinin başka türlü okunup kurulabileceğini göstermeye çalışan bir sinema türü. Uyutulan ve unutulan, belleklerden silinen gerçeklerin "yeniden okunması, anımsanması ve kayıt altına alınması", belgesellerin temel işlevi. Belgesel sinema bu gerçekliği estetiğin olanaklarıyla soyutlayıp yorumlayarak gerçekleştiriyor.

Son yıllarda çekilen belgeseller, toplumsal belleğimize yer etmiş kimi konuların başka türlü okumalarını yaparak alternatif bir tarih de sunmaya çalışmakta. Sayıları artan nitelikli belgeseller, belgesel sinemanın işlevine; tarih, toplum ve bellekle ilişkisi açısından yeniden bakmayı gerekli kılmaktadır. Bunun bir rastlantıdan çok değişen toplumsal koşulları, sistem algısını, bireyi de içine alan bir tartışmanın konusu olduğu açıktır.

Michael Ryan & Douglas Kellner
Politik Kamera

Sinema Ayrıntı/Çev. Elif Özsayar/448 sayfa/ISBN 978-975-539-163-2

Politik Kamera, altmışlı yıllardan seksenlerin ortalarına kadar, Hollywood sinemasının, politik yönelimlerle ilişkilerine bakıyor.

Bu eleştirel bir sinema incelemesi: Karşı kültürden karşı devrime, liberalizm, sınıf ve etnisite, cinsiyet, korku, militarizm, birey ve toplum, temsil ve birçok kavram bu kitabın çerçevesini oluşturuyor. Sinema, politika, kültür zemininde derinlikli bir yaklaşım sözkonusu.

Ryan ve Kellner, altmışların özgürlükçü ve eşitlikçi değerlerle örülü toplumsal atmosferinden Reagan'ın vahşi kapitalizmine giden yolu, Hollywood sinemaası üzerinden kat ediyorlar.

Onlara göre sinema ideolojik üretim açısından vazgeçilmez bir araç. Çünkü sinema olguları temsilin süzgecinden geçirerek bize bir yapıntı sunar. Sinemada hep temsil biçimine ilişkin bir tercih yatar. İdeoloji de temsiller üzerinde yükselir; toplumsal kurum ve değerlerle, cinsiyet rolleriyle, kişisel varoluşumuzla ilgili yapıtaşları böylece oluşturulur. Dolayısıyla sinema, hâkim ideolojik hegemonyanın yeniden üretimine katkıda bulunabileceği gibi, alternatif temsiller aracılığıyla onu sarsmayı da amaçlayabilir.

Pek çok Hollywood "hikâyesinde" dayatılan toplumsal arzular, korku ve kaygılar boy gösteriyor. Muhafazakâr Hollywood sinemasında bolca rağbet edilen metaforik anlamlandırma biçimi, psikososyal gerilimleri yatıştırmaya yönelik bir boşalım mekanizması oluşturuyor. Böyle olunca, örneğin, Baba'nın erkeklerini bu kadar "erkek" yapanın ne olduğu, Şeytan'daki masum kız çocuğunun neden şeytanlaştığı, Jaws'daki köpek-balığının aslında kime ve neden dehşet saçtığı, Havaalanı ve Yangın Kulesi gibi filmlerde felaketle birlikte nelerin savuşturulduğu, Kıyamet'te Vietnam'la nasıl hesaplaşıldığı, Rambo'nun neden şiddete doymadığı üzerinde yeniden düşünmek gerekiyor. Patolojik bir eril cinsel kimlikle, bireyci alternatiflerle, seçkin liderlere bağlanmış umutlarla yüklü, karşılanmamış özlemlerin ve hüsran duygularının saldırgan bir şiddete dönüştüğü babaerkil muhafazakâr toplumda, imdat çağrılarını görmek için muhafazakâr kültürel üretimi geri şifrelemek bile çok anlamlı. Ryan ve Kellner, Hollywood'un ideolojik şifrelerini ustalıklı bir içgörüyle çözerek, bize gerçekte ne olduğunu anlatıyorlar. Muhafazakârlık sözlüğünde "erkek" ve "kadın" olmanın, özgürlüğün, başarının, doğanın, ailenin, teknolojinin vb. ne anlama geldiğini merak edenlere ve karşıt, eşitlikçi alternatiflerden umudunu kesmemiş olanlara...

Veysel Atayman-Tuncer Çetinkaya

Popüler Sinemanın Mitoloji

Sinema Ayrıntı/496 sayfa/ISBN 978-605-314- 077-1

Bu kitap, popüler sinemanın dört türünü kapsıyor... Komedi, Western, Melodram ve Korku. Uzun zamana yayılan araştırmanın, düşünmenin, tartışmanın, birikimin bir ürünü *Popüler Sinema'nın Mitolojisi*. Sayısız yazılı kaynak ve film eşlik etti bu sürece. Açık ki imgelerden ve göstergelerden kurulu bir dünyanın, hayatın gerçeklikleriyle ilintilerinin çözümlenmesi ve yeniden okunması entelektüel derinliği, analitik kaygıları gerektiriyor. Çok-düzlemli, çok-disiplinli bir yolculuk olduğu kadar, hep eksik kalan, tarihsel zemini de inşa eden bir çaba bu. İnsanın içine aldığı öykülerin, ağırladığı kahramanların kodlarını açığa çıkaran, bozan, hakkını teslim eden soruları işaret ediyor. Eleştirel pencereler sunuyor. Bu çalışma, Frankfurt Okulu Toplum Teorisinin ve Estetiğinin belirlediği alandan hareketle ortaya çıktı. Postmodernin rüzgârına kapılmadan ilerledi. Sinemanın meta özelliği ve özneyle kurduğu ilişkinin niteliği arasındaki gerilime yönelen soldan bir bakış açısı olarak kendini tamamladı.

Sinemada Ritimlerin Kurgusu sinemanın en görünmez ama temel alanlarından biri olan kurgu üzerine ender çalışmalardan.

"Kurgucu, dünyanın ritmik bilgisini biriktiren bir varlıktır" diyen yazar, film çalışmasının kalbinde yer alan kurgu pratiğinin sırlarını anlatıyor. Bir kurgucu olarak kendi deneyimlerini ve geniş kaynak taramalarından biriktirdiklerini aktarırken bunu, sinema tarihinden seçtiği pek çok sahne ve sekans üzerinde yaptığı çözümlemelerle uygulamalı bir biçimde zenginleştiriyor.

Pearlman'ın çalışması zaman, mekân, akış, hareket, birlikte salınma, cümleleme, sine-cümle gibi kavramsal tartışmalarla birlikte yönetmenlerin, akımların, dans koreografisinin, müzikal kompozisyonun kronolojisini de katederek farklı bir sinema tarihine de ulaşıyor. İçerdiği tartışmanın teknik doğasının ritmini tıpkı film kurgular gibi bir sinema tarih-yazımı metodolojisi de öneriyor.

Ritimler üzerine çalışma, yaşamın ve yaşamın kaydedilmiş görüntüsünün ritminin nasıl alımlandığı, izleyicinin seyir sürecine hangi biçimlerde dahil olduğu üzerine koşut bir tarihçe de sunuyor. Gilles Deleuze'ün "Sinemanın ruh ve düşünceyle ittifak oluşturması, beden yoluyla gerçekleşir" saptamasının yardımı ile kurgucunun ön-bedene dönüşme sürecini, bedenin ve dünyanın ritimlerinin senkronizasyonuna ulaşarak elde ettiği bir "hikâyeyi" anlatıyor...

Sancılı bir hikâye: Kurgu masasında "kesip biçerken" aynı zamanda yönetmenin, senaryonun, izleyicinin beklentileri ve hayalleri tarafından "kesilip biçilen" kurgucunun bedeni... Pearlman bu bedenin, Eisenstein çizgisini izleyerek fiziksel düşünmeden, kinestetik empatiden yola çıktığını iddia ediyor.

Sinemada Ritimlerin Kurgusu kurgunun ve onu inşa eden ritmin kavranması açısından bir başucu kitabı.



AYRINTI • SİNEMA
ISBN: 978-605-314-101-3
9 786053 141013
KDV'den muaftır.