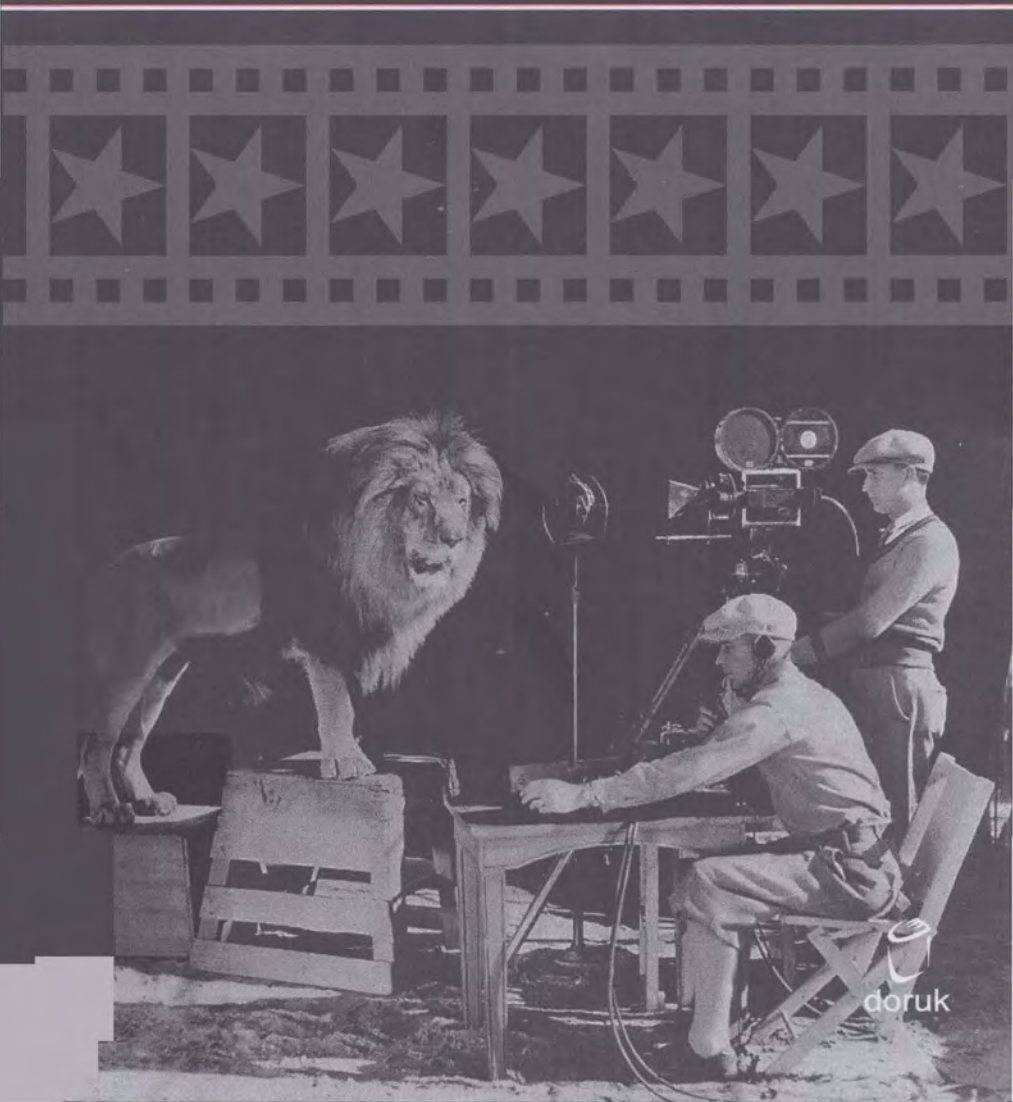
Hollywood'un Film Dili

David Bordwell

Sinema



doruk

DORUK / *Sinema*
Hollywood'un Film Dili

Özgün Adı:
The Way Hollywood Tells It
Story and Style in Modern Movies

Yazar:
David Bordwell

Çeviren:
Zahit Atam / Yusuf Can Ekinci / Barış Tanyeri

Çeviri Editörü:
Zahit Atam

Kapak Tasarımı:
Doruk Can Koçak

Sayfa Tasarımı:
Cafer Çakmak

© Doruk Yayımcılık 2016
Tüm hakları saklıdır. Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz.

ISBN: 978-975-553-665-1

Baskı: Ağustos 2016

Baskı-Cilt:
Barış Matbaa-Mücellit
Sertifika no: 33160

doruk

e-posta: bilgi@dorukkitap.com
www.dorukyayinlari.com
Sertifika no:13086

Hollywood'un Film Dili

David Bordwell

Çeviren

Zahit Atam / Yusuf Can Ekinci / Barış Tanyeri

doruk

Yayıncı, Humanities Endowment Fund of the University of California Press Foundation kurumunun sağladığı cömert katkılara teşekkür eder.

Kristin için...
Yolculuk hiç bitmeden devam ediyor.

İÇİNDEKİLER

Giriş: Gişe Rekorları Kıran Filmlerin Ötesinde 9

1. BÖLÜM: GERÇEK BİR HİKÂYE 45

1. Geleneği Sürdürmek, Gerekli Her Araçla 57
2. Öncülleri İlerletmek 100
3. Öznel Hikayeler ve Şebeke Biçimindeki Anlatılar 138
4. Belirli Bir Miktarda Olay Örgüsü: Çadır Direkleri, Lokomotifler, Gişe Rekortmenleri, Mega Filmler ve Aksiyon Filmleri 195

2. BÖLÜM: HAVALI BİR TARZ 211

1. Yoğunlaştırılmış Devamlılık: Dört Boyut 218
2. Bazı Olası Kaynaklar 243
3. Tarz, Sade ve Gösterişli 270
4. Eksik Olan Ne? 298

Ek: Hollywood'un Zaman Çizelgesi, 1960-2004 311
Notlar 363

GİRİŞ

GİŞE REKORLARI KIRAN FİLMLERİN ÖTESİNDE

S: Zihninizde belirli aktörleri düşünerek mi senaryoyu yazarsınız?
C: Her zaman... ama onlar çoğunlukla ölmüş oyunculardır.[1]

CHARLES SYHER
(*Benjamin ile Şahsi Konular, Uzlaştırılamaz Farklılıklar*)

Bu kitap 1960'lardan bu yana Hollywood sinemasının sanatı, ustalığı ve malzemesi üzerine yazılmıştır. İki denemede, yönetmenlerin hikâyeleri anlatmak için hareketli görüntüleri kullanma biçimlerinin bazı temel unsurlarının izini sürüyorum. Burada inceleyeceğim anlatı teknikleri şaşırtıcı derecede dirençli, sürekli ve vazgeçilmez olmuştur. Seksen yıldan fazladır milyonlarca seyirciyi peşinden sürüklemiştir ve dünya genelinde film yapım sanatının özgün ve sanata has dilini biçimlendirmişlerdir.

Doğal olarak, benim üzerinde düşündüğüm yıllar boyunca, Amerikan Filmleri büyük oranda değişikliklere uğradılar. Giderek daha fazla cinselliğe eğildiler, giderek daha fazla dünyevi oldular ve gündelik dilin aşırılıklarına yer verdiler, giderek daha fazla şiddeti gösterdiler; osurma şakaları ve kung fu şimdi her yerde görülebilir. Endüstri bütünlükle devasa bir yaratığa dönüştü, biçim değiştirdi, yeni teknolojiler, üretimi ve gösterimi dönüştürdü. Ve, benim asıl çıkış noktama gelirsek, aynı on yıllık dilimler içinde bazı yeni anlatı stratejileri, konunun ve biçimin nasıl olması gerektiği konusunda yaşanan değişiklikler giderek daha öne çıktı, tercih edilir oldu. Bu stratejilerin arkasında, bunlarla birlikte, belirli ilkeler durmaktadır, bu ilkeler stüdyo dönemi içinde oluşmuştur, film yapma sürecinin tarihi

içinde esaslı ve sıkı biçimde temeller stüdyo dönemi içinde atılmıştır. Bu iki makalede benim izini sürdüğüm, zannıma göre, nasıl bir sanatsal değişim ve sürekliliğin modern Amerikan filminde ortak yaşadıklarını bulmaya çabalıyorum.

1960'lardan bu yana sürekliliğin ve değişinin dinamik bir biçimde izini sürmek için, film endüstrisini inceleyerek başlamak bu işin yerleşik ve yaygın özelliği olmuştur. Genellikle yeniden tarihsel verilerin dökümleri yapılır, sayılar incelenir, endüstrinin talihinin yaver gittiği zaman dilimleri karanlıktan şafağın sökmesine kadar gösterilir, bunlar da epik biçimde belirli eğilimlerin senaryo yazarlarını nasıl tatmin edebileceğini, onlara yol gösterebileceğini açığa çıkartır. Biz şimdi bu hikâyenin birçok küçük farklılıklarla şekillenmiş tarihini görebiliyoruz, böylelikle yalnızca bazı büyük ve temel dönüm noktalarına işaret edebiliyor, onları anlaşılır hale getirebiliyoruz.[2] Kitaba yapılan ekler yıldan yıla meydana gelen değişimin kronolojisini bize sunmaktadır.

1948-1949 yıllarında mahkemelerin verdikleri kararlar büyük şirketlerin (majörlerin) en büyük sinema zincirlerini elden çıkarmaya zorlamasına rağmen, 1950'li yıllar boyunca Warner Bros., Disney, Paramount, Columbia, 20th Century Fox, United Artists, MGM ve Universal dağıtımı kontrol ettiler, o zaman dilimi endüstrinin en karlı dönemleriydi. Stüdyolar birkaç büyük-bütçeli filmleri kendileri üretiyordu, onlar aynı zamanda üretimi "paket-birim" (package-unit) sistemini kurarak satabileceklerine güveniyorlardı.[3] Bazı durumlarda, ülkeiçine yönelik üretim yapan yapımcılar piyasaya sürülen filmlerin akışını dışarı satmak için birimler kurdular, onlara yöneldiler. Alternatif bir yöntem olarak, bir yapımcı, bir star ya da bir ajans bir senaryoyu satın aldı, bir avuç yetenekli insanı bir araya getirdi, sonra da finans meseleleri ve dağıtım için büyük bir stüdyoya yanaştı. 1960'ların başında, stüdyolar prime-time televizyon programlarını oluşturmada en karlı programları

sağlıyorlardı, ama sinema salonları için film yapımı bunların içinde büyük bir iş kapısı değildi. Bu işlere katılım keskin biçimde düşüyordu. Yollarda geçen şov filmleri, mesela *The Sound of Music* (1965) son aşamaya kadar aylar boyunca tek bir ekranda oynuyor, bir süre için asıl şirket muhasebesinde en parlak kayıtları oluşturuyordu, ama epik yollarda geçen şovların üretiminin oluşturduğu döngü, zaten *Cleopatra* (1963) ve *Gemideki İsyan (Mutiny on the Bounty)* (1965) filmlerinin başarısızlıklarıyla aşırı zorlandıkları için, 1960'ların sonlarında patladı, sistem aynı şekilde devam ettirilemezdi. Kısa süre sonra stüdyolar çok büyük kayıplarla yüzleştiler ve Gulf+Western (ki 1966 yılında Paramount'u satın aldı) ve Transamerica Corp. (ertesi yıl United Artists'i satın aldı) gibi gizemli adlar taşıyan şirketler tarafından yutuldular. Hikâyeli film yapımı aşırı para kaybederek yoluna devam etti – bazı tahminlere göre, 1969 ile 1972 yılları arasında yarım milyar dolar gibi çok büyük rakamlara ulaştı bu kayıplar.

Yine de 1980'lere kadar endüstri müthiş büyük karlar kazanmayı başardı. Ne değişmişti? Tek bir şey söylemek gerekirse, Nixon yönetiminin uygulamaya koyduğu vergi ölçekleri yapımcıların geçmiş ve gelecekteki yatırımlarını yaparken yüzlerce milyon dolar tasarruf yapabilmesini olanaklı kılmıştı. Stüdyolar aynı zamanda kendi işlerini daha sıkı bir biçimde ulusal yayın kanallarına, kablolu televizyona, müzik endüstrisine ve home-video sistemine entegre edebilmenin yollarını buldular.[4] Tam da en az bunun kadar önemli bir unsur da, yeni bir kuşak yönetmenin ortaya çıkması oldu. Bazıları kendi işlerine zaten hayranı oldukları Avrupa sinemasının daha kişisel eserlerini model almaya başladılar, *Five Easy Pieces* (1970) ve *Mean Streets* (1973) gibi Amerikanlaştırılmış sanat filmleri ürettiler. En büyük başarıları keşfeden genç yönetmenler, bununla birlikte, geniş izleyiciler için yerleşik türler içinde kalarak çalışmak için istekli ve arzuluydular. Müzik listelerinin en hit şarkılarını parçalayabilen eserlere kaynaklık ettiler: *The French*

Connection (1971), The Godfather (1972), The Exorcist (1973), American Graffiti (1973), Jaws (1975), Saturday Night Fever (1977), Star Wars (1977) ve *Close Encounters of the Third Kind (1977)*. Bunlar gibi daha az icat yapan büyük vurgunlar yapanlar da oldu, örneğin *Fiddler on the Roof* (1971) ve *The Sting* (1973). Bütünü içinde, 1970'ler bir filmin kazanabileceği para hususunda tavanı yükseltti ve günümüze uyarlanmış rakamlar açısından bakıldığında en yüksek vurgunların yapıldığı on yıllık zaman dilimi oldu. ABD'de piyasaya sürüldüğü zamanda, *Jaws* 260 milyon dolar piyasadan topladı –günümüzdeki eşdeğerine bakıldığında 940 milyon dolar. *Star Wars* başlangıçtaki Amerika içinde piyasaya sunulduğunda 307 milyon doları aşmıştı (2005 yılındaki dolar kuruna uyarlandığında 990 milyon doları aşıyordu) ve yeniden gösterimlere sokulduktan sonra, modern dönem içinde kendisinden önceki en çok kazanan filmi kat kat aştı ve uzak ara birinci oldu.[5]

Kendisinden önceki hiçbir film bu kadar kısa zaman içinde hiç bu kadar para yapmamıştı. Stüdyoların karar verici merkezleri şunu fark ettiler: Bir film için ellerindeki Pazar düşündüklerinden çok daha büyüktü, "en büyük filmi" ya da "hasılat rekoru kıran filmi" yapabilmek ve piyasayı sömürebilmek için yeni bir strateji kurmaya odaklandılar. Bu yollarda geçen çekici şovlardan çok farklıydı ve mutlaka görülmesi gereken film gibi bir algı oluşturmak için çabaladılar. En yüksek düzeyde bütçelendirilmiş, yazın ya da Christmas zamanında gösterime sokulmuş, en çok satan kitap kartını oynamak ya da popüler kültürün geçici heves yaratan disco gibi unsurlarını içeren, televizyonlarda sonu gelmeyecekmiş gibi reklam yapan, ardından aynı hafta sonu yüzlerce sinema salonunda (nihai süreçte bu çaba binlere ulaştı) aynı hafta gösterime giren en çok hasılat yapan filmlerin en hızlı biçimde biletleri sattığını hesaplayıp stratejilerini bunlar üzerine kurdular. 1980'li yılların başlarına kadar, alışveriş süreciyle filmi birleştirmek bu özel karışıma eklendi, böylelikle fast-food zincirleriyle bağlar kurmak,

otomobil şirketleriyle anlaşmalar yapmak, oyuncak ve giyim kuşam zincirleri işbirliği yapmak filmlerin satışı için devreye sokuldu. Kendilerini kitlesel pazarlama sektörüne hizmet eder hale getiren metinler daha iyi ve daha fazla kazanma şansına sahiptiler, senaryo yazarları özel efektler hazırlamak için cesaretlendirildiler. Stüdyo-dönemi yapımlarından farklı olarak, büyük filmler film müziklerinden oluşan albümler ile film sonrasında yeniden büyük para yapacak alanlarda öncülük ettiler, kablolu kanallar önem kazandı, videokaset satışları önemli bir kalem haline geldi. 1980'lerin ortalarına kadar, bir kez denizaşırı gelirler ve yardımcı kalemler hesaba katıldığı zaman, çok az sayıda film para kaybeder hale geldi.

Yeni gösterim sistemi daha üst seviyeye yükseltilmiş bir gösterim ağını gerektiriyordu aynı zamanda. 1970'lerdeki söz konusu yıpranmış sinema salonları ya da yol kenarlarına dizilmiş şov mekânları zaman içinde yıkılmamış iseler, bir tarafı öbür tarafını tutmaz, çökmüş, yapış yapış film seyredilen salonlara dönüştüler. Ama büyük gişe hasılatı yapan filmler çok rahat koltukları olan, büyük ekranlı, surround-ses sistemlerine sahip Venüsler gibi diğerlerine göre çok avantajlı salonlarda gösterilir oldu, böylelikle 1980'li yıllarda gösterim ağları çok iyi tasarlanmış multiplex salonlar inşa etmeye başladılar. Multiplex ekonomik olarak farklı ölçeklerde avantajlar da sağlamaktaydı (daha az makinist çalıştırıyorlardı, perde başına çalıştırılan işçi sayısını azaltıyordu), büyük filmler için ideal ortamı sundukları ispatlanmıştı, her hafta sonu birçok perde yeni filmlerle açılmaktaydı.[6]

Büyük gişe hasılatı yapan filmler endüstriyi yeniden şekillendirdi, ama çok az proje bu ölçekte görülmekteydi. Her bir yılı ele aldığımızda, büyük şirketler ve bağımsız dağıtımcılar iki yüz ile beş yüz film arasında filmi gösterime sokmaktaydı. Bunların çoğu da tür filmi denilenlerden oluşmaktaydı –dramalar, komediler, aksiyon filmleri, çocuklara yönelik olanlar

ve diğer ortalama başlıklardan oluşmaktaydılar. Kablolu TV ve video her şeyi yutan ve isteyen alanlardı, bu nedenle bağımsız yapım işi serpiliş gelişti, ucuz ve düşük pazara yönelik Troma filmlerinden büyük bütçeli ve hasılata yönelik korku filmlerine kadar, tepede duran Orion'dan, Woody Allen dramalarını sunanlara kadar bağımsız üretim çeşitleniyordu. Radikal olarak düşük bütçeli bağımsız sektör kendine has hitlerini üretti, örneğin *Stranger Than Paradise* (1984) ve *She's Gotta Have It* (1986) gibi filmler. Yeni yetişen yeteneklerin sektör içindeki bu başarısı ve daha büyük ölçekli tüketicilere cazip gelmesi stüdyoların yerli şirketlerin arşivlerini satın almasına yol açtı. Büyük şirketler aynı zamanda özel bölümleri devreye soktu, bunların içinde kayda değer olan Miramax ve New Line en uygun dağıtım için filmlerin dağıtımını üstlendi, daha düşük bütçeli düzeylerde kendi projelerini üretmelerinin koşullarını sağladı.

Endüstrinin başarısı yeni bir tür kazanma mantığının zaman içinde filizlenmesine yol açtı. Diğer eğlence sektöründeki endüstriler içindeki yeni girişimciler "içerik" üreten ve bu içerikler kullanılarak reklam yoluyla genişletilip televizyonlara, tema parklarına ve diğer platformlara taşınabileceğini gördüler. Walt Disney şirketi bu yaklaşımın öncülüğünü yaptı, ama diğer firmalar bunu daha ileri götürdüler, bu yeni aşama Rupert Murdoch'un 1985 yılında 20th Century Fox'u satın almasıyla başladı. 2003 yılına kadar General Electric/ NBC'nin Universal Pictures şirketini bünyesine katmasıyla, hiçbir büyük dağıtımcı eğlence sektöründe birleşmeye gitme sürecinin dışında duramadı. Başlangıç olarak, asıl dürtü sinerjiyi maksimize etmeye yönelmişti. *Batman* kendi komik kitabındaki sert dönüşlü yeni yapım stratejisini üstlendi ve ardından yeni filmlerin kahramanı haline geldi, soundtrack albümler ortaya çıkardı, yan ürünlerin yolunu açtı ve TV dizilerini canlandırdı –bunların hepsini yapabildi çünkü Time Warner DC Comics şirketinin sahibi olmuştu, bu bir film dağıtım şirketi ve

bir müzik şirketinin sahibiydi. Sinerji her zaman bu kadar yumuşak bir şekilde işlemez, ama 1980'lerin ortalarına kadar şu çok açık bir hale geldi: "telif hakları" sonu gelmez bir biçimde karlı bir alandı, holdingler dünyanın her yerinde pazarlamak ve hasadın her parçasından kar çıkarmak için en iyi konumu sağlamaktaydı.

Tüketiciler yapılan değişikliklere pozitif yanıt vermekteydi. Home video ve diğer eğlence dünyasındaki rakiplere rağmen, ABD'de sinema salonlarında satılan bilet sayısı yılda bir buçuk milyarı aştı. Deniz aşırı ülkelerdeki Pazar da gittikçe büyüdü, bunun da kısmen nedeni o ülkelerde de multiplex alışkanlığının oturtulmasıydı. Ortalama olarak, ABD filmleri sinema salonlarından elde edilen gelirin yarısını denizaşırı ülkelerden elde etmektedir, bu arada dünya genelindeki home videolardan elde edilen gelir sinema salonlarından elde edilen geliri aşmaktadır. 1990'larda genel olarak endüstrinin elde ettiği gelirlerde bir patlama yaşandı, ama burada belirleyici olan gelişme 1997 yılında DVD'lerin çıkması ve yaygınlaşması ile oldu. Satılmak için olduğu kadar kiralanmak için de tasarlanmış olan DVD formatı kısa sürede videokasetlerin gittikçe unutulmasına neden oldu. 2004 yılında majörlerin (büyük stüdyo) filmlerinin sinema salonlarındaki gelirleri dünya genelinde dokuz buçuk milyar doları aşmıştı, ama DVD satışları ve kiralanmasından elde edilen gelir 21 milyar doları aşmaktaydı.[7] Şimdi DVD'ler yerleşik olarak her filmin bütçe hesaplarında yer almaktadır. Bu işin en olumsuz yönü dijital reprodüksiyonların kitlesel düzeyde korsanlığı kolay ve yaygın hale getirmesidir. Çin'de korsan olarak satılan DVD'ler bir dolardan daha az fiyata satılmaktadır. Olay haline gelen filmler için Hollywood'un ürettiği şehvet ve tüketme arzusu, yani bu hafta sonu gösterime giren büyük hit filmin görülmediği durumda çağdaş kültür ile senin bir alakan kalmamıştır duygusu, yüksek hızlı İnternet erişimi ile henüz gösterime girmemiş filmlerin indirilmesi olanaklı hale geldiği zaman stüdyoların aklından çıkmayan bir zarar kalemi olarak

geri döndü. Endüstri için bir sonraki görev dijital formda filmlerin dağıtılmasının bir yolunu bulmak olarak şekillendi –sinema salonlarına, evlere İnternet yoluyla erişim, nihai aşamada ise akıllı telefonlar gibi kişisel dijital aygıtlara merkezden erişebilmek ve film satmak.

Son dakikada gerçekleşen kurtulma masalı –endüstri büyük gişe yapan filmler tarafından kurtarılmıştı, ardından home video ve multiplexler sayesinde, onun ardından da DVD formatı ve satışları ile– her zaman büyüleyici olmuştur, ama Amerikan Sineması bir iş kolundan daha öte bir şeydir. 1910'ların sonlarından beri, Hollywood sineması görsel olarak hikâye anlatma geleneğinin dünyadaki başlıca temsilcisi olmanın yollarını inşa etmiştir, tam da endüstrinin 40 yıl boyunca altüst oluşu tam da bizim ana hatlarıyla verdiğimiz gibi çalkantılı olmasına rağmen, bu gelenek kendi en temel varsayımlarına kadar gerçek ve hakiki kalmaya devam etti. Daha önceki kitabımızda, *The Classical Hollywood Cinema* (1985), iki meslektaşım ve ben 1917'den 1960 arasındaki yıllara kadar, stüdyo dönemi film yapımını yöneten anlatısal ilkeleri analiz etmeye çalışmıştık. Bir mantıksal çıkış yolu ve uygun bir yöntemin yerleştirilmesi olarak varış noktasına ulaşmıştık, çünkü şuna inanıyorduk: Klasik sistem hala yerleşiktir ve yürürlüktedir. Bu kitap bu inanca geri dönüp, onun varsayımlarının doğruluğunu gösterme çabasına karşılık gelmektedir.

Bu bölgede bizim başlangıçtaki çapulculuğunu yaptığımızdan beri, sınır çizgileri kaymış ve ihlaller o andan itibaren başlamıştır. Bazı akademisyenler şunu önermektedir: Stüdyo dönemi için bizim yaptığımız dökümler ve hesaplar geçerli olmasına rağmen, dramatik değişiklikler 1960 yılından itibaren gerçekleşmektedir, özellikle de 1970'lerden bu yana değişim hızlanmakta ve radikalleşmektedir. Onların iddiasına göre, şimdi "*post-klasik*" sinema dönemi başlamıştır – ister ABD'nin stüdyolardaki film yapımını bir bütün olarak ele alın, isterse onun

içindeki baskın eğilimi alın, değişim esastır.[8] Bu tartışma konusunu birçok aşama içinden geçerek değişimin izlerini sürebiliriz, bütün bunların hepsi şu ya da bu yolla gişe rekorları kıran filmlerin yükselişine bağlanmaktadır.

Büyük bütçeli filmler büyük şirketleri kurtarabilirdi, ama onlar aynı zamanda 1970'lerin başlarındaki *auteur* ilhamlarına göbekten bağlıydılar. Hollywood'un hikaye anlatma tarzı gişe rekorları kıran ve bir fenomen haline gelen filmlere bir yanıt olarak değişim mi gösterdi, ve eğer öyleyse, hangi yollarla değişim oldu? *American Graffiti* (1973) filminden *Jaws* (1975), oradan da *Star Wars* (1977) filmine kadar, sinema tarihçisi Thomas Schatz şunları önermektedir: Filmler "gittikçe hikaye tarafından daha çok belirlendiler, gittikçe daha fazla içgüdüsel ve düşünmeden yapılan eylemlere yer verdiler, kinetik ve daha hızlı adımlarla ilerleyen, gittikçe daha çok özel efektlere dayanan, gittikçe daha fazla 'fantastik' (ve böylelikle apolitik), ve gittikçe daha fazla daha genç seyircileri hedef almaya başladılar".[9] Birçok yorumcu şunu önermektedir: Hikâye anlatma süreci seyirlik olan tarafından kökünden kesilmektedir. Bir akademisyen, büyük bütçeli filmin "şiddet içeren bir seyirlik"e dönüşmesinden dolayı kötü yönlerine vurgu yaparak suçlamaktadır, bundan ise "anlatının çöküşü" olarak söz etmektedir.[10] Diğerleri şunu iddia ediyor: üslup açısından birlik buharlaştı, belirsizleşti, kayboldu. Çağdaş Hollywood filmleri, bir yazara göre, eski oligopol sistemi altında bu kadar birleşik ve bütünleşik halde ortaya çıkması mümkün değildi. Üsluba dair normlar değişim gösterdi ve belki de artık daha fazla tutarlı norm grupları oluşturamayacak denli dağıldı ve yok oldular."[11]

Anlatıya dayanan sinemayı çökerten ne olmuştur? Yaygın olarak referans verilen nedenler endüstrinin yapısına dayanmaktadır. 1970'lerden bu yana şirketler bölündüler ve yeniden birleştiler, Pazar ise düzinelerce demografik alt gruplara bölündü, ticaret yan ürünlerle şişirildi. "Eş düzeyde parçalara ayrı-

lanlar, belki de" diye yazar Schatz, "filmlerin bizzat kendileridir, özellikle de yüksek-maliyetli, ileri teknoloji içeren, büyük paralarla oynayan gişe filmlerinin hepsidir, bütün o çok amaçlı eğlence makineleri müzik videolarını ve soundtrack albümlerini, TV dizilerini ve videokasetlerini, video oyunlarını ve tema parklarını besliyor, bütün bunlar da yenileştirmeler ve komik kitaplarla destekleniyor."[12] Çağdaş sinema, bir başka sinema tarihçisi iddia ediyor ki, kendi enerjisini "anlatısal tutarlılıktan daha çok sinerji yaratmanın izine daha çok" akıtmaktadır.[13] Bir indie yapımcı-yazar şunu ileri sürüyor: *Volcano* (1997) gibi aksiyon filmleri ve *Independance Day* (1996) gibi büyük filmler klasik anlatının inşa edilmesine ihtiyaç duymazlar, çünkü onların anlatısal yapısı CD soundtrack'leri ve Tişört logoları biçimde parçalara ayrılmıştır. "Varsayılan filmsel metnin 'kimliği' giderek daha fazla kendi değişik gelir akışlarının birbiri içinde eritilmesi, birbirine bağlanması için baskı altında şekillenmektedir."[14]

Birbiriyle karşılaştırılabilir savlar en tipik haliyle *Saturday Night Fever* (1976), *American Gigolo* (1980) ve *Flashdance* (1983) filmlerinde görüldüğü biçimde, "ileri düzeyde bir kavrama" dayanan filmler hakkında ileri sürülmektedir. Justin Wyatt şu önermede bulunuyor: Böylesi filmlerin müzikal biçimindeki ara-oyunları ve belirli bir tipe ait karakterleri filmin konusunu, hikayesini ve psikolojisini ikincil hale getirmiştir. Starlar, dergi reklamlarındaki pozlar gibi çarpıcı biçimler ve performanslar göstermezlerdi, TV-reklamı imge düzlemi kendi tarzını büyük bir başvuru kaynağı haline getirdi; bu da geçici ve bir dalga halinde yayılan modalarla pazarın yönetilmesini olanaklı hale getirdi, müzik albümleri ve videolar bu işte ana gücü sağlamaktaydı. Wyatt şu savı ileri sürüyor: ileri düzeyde bir kavrama dayanan büyük gişe hasılatı yapan film sendromunun dışında serpilip gelişmiştir ve klasik dönem-sonrası sinemanın gelişmesinde merkezi rolü oynamıştır.[15]

Nihai aşamada burada ileri sürülen savlar itirazlarla karşılaştılar. Murray Smith şunu ileri sürmektedir: filmin konusunun ve hikâyesinin parçalı hale geldiği iddiaları ve tarzın çöktüğünü ileri sürenler varolan durumu abartıyorlar; en çok hasılat yapan filmler bile "çok titiz anlatısal modellemelere" uyduklarını göstermektedir.[16] Smith ve Peter Kramer şunu öneriyorlar: "post-klasik" dönem sinemasının kavramsallaştırılması filmlerin bütünlüklü ve sistematik analizinden daha çok sezgisel karşılaştırmalara dayanmaktadır.[17] Bir akademisyen *Raiders of the Lost Ark* (1980) filmini incelediği zaman, filmin konusunun ve anlatı yapısının oldukça güçlü bir şekilde bütünleşik ve birleşik olduğunu bulmuştur.[18] Benzeri bir biçimde, Geoff King, seyirlik-anlatı arasında yaşanan bölünmenin tema parkına dayanan filmler için bile uygulanamayacağını ileri sürmektedir: "en çok gişe hasılatı yapan filmlerin talepleri belirli türler üzerine vurgu yapılmasına yol açtı ve anlatı yapısının daha fazla epizot biçimlerine dayanmasının önünü açtı, ama bu değişim bozulan ya da yerini kaybeden bir anlatı yapısının ortaya çıktığı anlamına gelmez."[19]

Kavrayış düzeyinin derinleştiği bir çalışmada Kristin Thompson 1960'lardan sonraki dönemde yapılan birkaç düzine filmi inceledi ve *Storytelling in the New Hollywood* (1999) adlı eserinde detaylı biçimde on filmi analiz etti. Onun çalışmaları, *Jaws* ve *Terminator 2* (1990) gibi büyük gişe hasılatı yapan filmler bile çok tutarlı bir hikâye anlatma tarzına sahip olduğunu göstermektedir. Onun analiz ettiği diğer filmler, örneğin *Hannah and Her Sisters* ve *Desperately Seeking Susan* (ikisi de 1985) gibi, çok daha karakter merkezli filmlerdir, ama bu "bağımsız" yapımlar aynı zamanda klasik öncüllere sıkı sıkıya bağlıdır. Thompson aynı zamanda hikâye anlatma tarzını şekillendirmek için ticari yapının gücüne karşı genel savlar sunmaktadır. Bir filmin hikâyesinin birbirine bağlı olsa bile şarapnel parçaları gibi küçük parçacıklardan oluştuğunu ileri sürmek, yanlış yönlendiren bir söyleme anlamsızca prim ver-

mek anlamına geldiğine işaret etmektedir. Filmin kendisi filmin yaptığı reklam ile parçalara ayrılmaz: "bir arabanın modeli farklı reklamlardan etkilenen kolej çocukları ile genç profesyonellere yönelik pazarlanabilir, ama tek tek araçlar sonuç olarak bir bütün olarak hareket etmeyi bırakmazlar, aynı arabadır ve yolda aynı biçimde çalışarak ilerler."[20] Bir filmin pek çok platform üzerinde abartılabileceği filmin kendi biçimi ve üslubundan başka hiçbir şeyi göstermediği hakikati hala baki kalmaktadır.

İleri düzeyde bir kavrama dayanmanın rolü için şu söylenebilir, şimdi açıkça görünen terimin kendisinin en azından üç farklı anlama gelmektedir. İleri düzeyde bir kavramsallaştırmaya dayanan film, genellikle denilir ki, tek bir cümle içinde ifade edilebilir ve genellikle buna logline adı verilmektedir.[21] Şimdilerde her film bir senaryonun ilk sayfasında ya da bir sunum bölümünde çekici bir yolla özetlenmeye ihtiyaç duymaktadır. Ama herhangi bir film Hollywood tarihinin herhangi bir bölümünde bir tane entrikalı ve alengirli cümle içinde özetlenebilir ve o cümleye indirgenebilir halde olmalıydı, tam da TV listelerinde film özetlerinin yer aldığı haliyle ya da haber bültenlerinde tek cümleyle anlatıldığı biçiminde olduğu gibi. *Logline* bir yapım pratiği olarak önemli olmasına rağmen, kendi yapısı gereği ileri düzeyde bir kavrama dayanan projelerin diğerlerinden ayrıştırılabileceğini göstermez. Terimin daha da özgül anlamı starlar-olmaksızın istisnai bir hikâye fikrinin güçlü biçimde işe yarayacağını anlatır ve satılabilecek, seyircinin ilgisini çekebilecek bir yapıya sahip olduğuna işaret eder. "İleri düzeyde bir kavrama dayanan film bir star gibi işlev gören hikayedir," bir perde üzerinde elle tutulabilir, anlaşılabilir bir eser olduğuna işaret eder.[22] *The Exorcist, Jaws* ve *Star Wars* izleyiciyi sert ve açık öncülleri ile büyülediler, yoksa büyüleyici oyuncu ekibi ile değil. Yine de starlar ileri düzeyde bir kavrama dayanan projelere içtenlikle sarıldılar, *Tootsie*'den (1982) *What Women Want* (2002) filmine kadar bu değişmedi.

2002 yılında *Variety* dergisinin bir kavramın yönlendirdiği özellikler üzerine yayınladığı bir raporda şu ileri sürülür: bu filmler starlar olmaksızın insanların dikkatini çekmekte ya da gösterime girmekte büyük zorluklar çekerlerdi.[23] Wyatt'ın ileri düzeyde bir kavrama dayanan film türlerini canlı biçimde resmettiği çalışması terimin üçüncü bir anlamını ortaya çıkardı: özellikle 1980'ler yapım çevriminde ilişkili olarak bu özellik şekillenmişti. *American Gigolo* ve *Flashdance* çok net ve ayrıksı müzik ile çok net ve düzgün görsel bir dünyayı resmederler, ama onlar tarz açısından itici olan *9'dan 5'e* (1980) *Stir Crazy* (1980), *Any Which Way You Can* (1980), *Terms of Endearment* (1983) ve *WarGames* (1983) gibi filmlerle ile karşılaştırıldığında bu alandaki baskın eğilim içinde istisnai özellikler gösterir – bunların hepsi de gişe hasılatı içinde çok daha iyi sonuçlar elde ettiler.[24] Wyatt'ın araştırması incelikli bir şekilde 1980'lerin başlarındaki sinema içinde farklı bir trendi yakalamaktadır, ama filmlerin moda düzeni içinde yaldızlanması oldukça yalıtılmış bir fenomen olarak kalmaya devam etmektedir.

En çok gişe hasılatı yapan filmler bile oldukça anlatısal bir tutarlılığa sahip olduklarını kanıt olarak alırsak, ileri düzeyde bir kavrama dayana tarzın Hollywood'un ürünlerinin yalnızca küçük bir bölümünü oluşturduğunu gizlemek için kullanıldığını anlamış oluruz, klasik dönem sonrası durum daha az kabul edilebilir hale gelmektedir.[25] Bugün, modern filmlerin bir yönü etrafında büyük oranda tartışma düğümlenmektedir: onların çoğunlukla diğer filmlere göndermede bulundukları, onları anıştırdıkları bu filmlerin bir özelliğidir. Noel Carroll bu eğilim hakkında ilk yazan akademisyenlerden biridir, onun bu soruna ilişkin yaklaşımı 1982'den itibaren makale biçimine bürünmüştür ve yön gösterecek kadar somut kanıtlara dayanmaktadır. Gönderme yapma biçimleri ya da anıştırmacılığın değişik yönlerinin bir haritasını çıkardıktan sonra, sinema okullarında yetişmiş ve Televizyon karşısında büyümüş yönetmenlerden oluşan yeni bir kuşağın yönelimlerine referans ver-

mektedir. Onların her birbirinin yaptıkları işi bilmesini, neyi nereden aldıklarının somut olmasını ve bir hayli yeni ve önde gelen seyircinin ise klasik filmlere referans vermelerini aynı potada toplar. Bir film *Psycho* (1960) ya da *The Searchers* (1956) filmlerine referans vermesiyle duygusal ya da tematik bir karşılık bulur, anlam güçlenir. Kendi eserlerine dışa-vurucu boyutlar katmanın yollarını ararken, yönetmenler auteur yönetmenlerin eserlerine yönelerek "organik ifadeden" "ikonografik kodlara" doğru bir dönüşüm geçirdiler.[26]

Onun makalesinden beri, anıştırmacılık filmlerde gittikçe daha çok arttı, Carroll tek bir eğilimi ele alırken, diğer akademisyenler klasik sonrası Hollywood sinemasının merkezi özelliklerini kendilerine konu edindiler. Bu görüşün bir versiyonu sinema eleştirmenleri Thomas Elsaesser ile Warren Buckland tarafından geliştirildi ve ortaya kondu. Smith, Thompson ve diğerlerinin savlarına teşekkür ederek, akademisyenler klasik dönem sonrası sinemanın bir kez klasik ve "klasik-plus" olarak iki farklı özellikte olduğunu ileri sürdüler. Anlatının ve tarzın geleneksel örneklerini gösteriyorlardı. Film seyircilerden kendi başyapıtının geleneksel "kodlar"ının kıymetini bilmesini talep etmektedir. Aynı zamanda, klasik sonrası dönemin filmlerinin oyunsu oluşları aşırıya kaçmaktadır, bu filmlerde akademisyenler tarafından nasıl okunuyorsa şaşırtıcı düzeyde edebi bir algıyı ve kavrayışı da izleyiciden beklemektedir. İkincinin koşulları "bütün o anlarda... bizim kendi teorimiz ya da yöntembilimimiz filmin kendi içinde aniden işin içine karışmaktadır, suretin ya da sahnenin içinde görünür hale gelmektedir; ya ağır biçimde onaylayıcı biçimde kafa sallayarak ya da selam verecek şekilde göz kırparak" karşımıza çıkmaktadır. *Geleceğe Dönüş* (1985) açık biçimde Oedipal senaryo ile dalga geçmektedir, *Die Hard* (1988) filminin ırksal çıkış noktasına göndermede bulunan ağ "yorumlayıcı 'ırk-sınıf-cinsiyet' çalışmalarında topluluk üzerinde yoğunlaşan eserlerin oluşturduğu bir alan günümüş gibi durumu netleştirmekte, alan için çalış-

maya yönelmektedir... Die Hard öyle görünüyor ki bu filmi yapanlar bütün o geçerli ve erişilebilir kültürel çalışmalar literatürünü okuyarak bu filmi yaptılar, bütün o bilgileri "herkes için kullanılabilir bir şeye" dönüştürmek için malzeme sağlamayı amaçlamışlardı."[27]

Şurası kesin ki yakın geçmişteki kimi filmler öz-bilinç taşıyan ve kendilerini bilen bir yapıya sahiptir, ama oyunsu biçimde bilebilmek Hollywood sineması için yeni bir şey değildir. Marx Kardeşlerin filmleri, Bugs Bunny çizgi filmleri, *Hellzapoppin* (1941) ve Bob Hope/Bing Crosby yol filmleri diğer filmlere referanslar verilmek suretiyle çekilmişlerdir (ve filmler olarak kendilerine de göndermede bulunurlar). Yeni olarak görünen unsur komik-olmayan türlere yapılan anıştırmaların uzantılarının ölçeğidir ve izleyicinin yalnızca bir kısmına bazı anıştırmalarda bulunma taktiğinin yaygınlaşmasıdır. Carroll bu ikincisini iletişimin iki uçlu ve başlı olduğu sistem olarak adlandırmaktadır –herkes için doğrudan bir hikâye ve filmkolikler için yapılan anıştırmalar– bu taktiklerin sanata dair İncil ve Avrupa sanatının temel eserlerinin giderek yerini aldığı "yaygın bir kültürel miras"ı oluşturmak için Yeni Hollywood yönetmenlerinin çabaları ile açıklanabileceğini ileri sürmektedir.[28] Benim ilk denemem stüdyo sisteminin çöküşünden sonra kendi kariyerleri başlayan yönetmenlerle "geç kalmış" bir yüzleşmeye başvurarak tamamlayıcı bir açıklama yapabilmeye uğraşmaktadır.

Akademik trendler hakkında "bilgisi" olan klasik sonrası dönemin filmlerinde olduğu gibi, bu daha da merak uyandıran bir iddiadır, Elsaesser ve Buckland böylesi bir ilişkiler ağının nereye kadar uzanabileceklerine dair dökümün boyutlarını yapmıyorlar. Şurası açıktır ki bazı yönetmenler sinema kuramlarını okumuşlardır, ama en fazla ürün veren senaryo yazarları ve yönetmenler post-modern öznellik, maskulinitenin krizi ya da diğer seminer tuzakları hakkında özensiz davranmayı göze alamazlardı. Bu olasılığı öne çıkarırken, bütün bunlara rağmen

bu iki yazar kendi iddialarını *filmlerin kendi hikâyelerini nasıl anlattıklarından* daha çok *hikâyelerin ne anlama gelebilecekleri* konusuna kaydırmışlardır. Bir kez yorumun gerçeklik dünyasına geçince, –bazıları itiraz edecektir– birkaç kısıtlayıcı unsur öne çıkmaya başlar, kabul edilebilir okuma ve yorum olarak neler net olarak belirlenebilir, saptanabilir, bu tartışmalı kalmaya devam eder.

Die Hard'ın konusu ve hikâyesinin fonksiyonel bir analizi şunu açığa çıkartır: kırılan cam motifi kısmen somut bir nedene dayanan mantığa sahiptir, mümkün olduğu kadar sizin kahramanınız kadar sert ve sıkı olan şeyleri yapmak için gerekli talepleri karşılamak işlevini görmektedir. Uzun bir uçak yolculuğu sonrasında dinlenmenin bir yolu olarak McClane'in ayakkabılarını çıkartmak için yaptığı bir harekettir. O ayakkabıları çıkartmak, onu odadan kaçmaya zorlar. Kendisine uyan bir başka ayakkabı çiftini bulmak onun için artık imkânsız hale gelmiştir. Ardından açılan ateş boyunca, onun etrafını cam kırıkları ile dolu bir alanda kuşatır, böylelikle onun çıplak ayakları onu daha da kırılgan hale getirir. Aynı zamanda cam motifini gökdelenleri (cam bir kule) içerecek şekilde genişletebilirsiniz ve silahlı bir adamın rüzgâr kalkanına çarparak parçalanıp düşmesinin nedeni olarak görebilirsiniz. Böylesine kurulan bağlantılar klasik geleneğin tutumlu anlatısının bir parçasını oluşturur, bu gelenek içinde bir ortam yapım ekibinin hayal edebileceği kadar çok sayıda iyi yönlendirilmiş amaçlar kadar iş çok renklendirilebilir, anlatıya katılabilir. Bütün bunlar her şeyi doğrudan kavramak, anlatmak ve yorumlamaktır. Ama Elsaesser ve Buckland filmin kendisinin "yüzeydeki dokusu"nu sembolleştirerek cam motifini yorumlamaya devam ederler, işi daha da tartışmalı bir düzene yerleştirerek farklı iddialarda bulunurlar. Benzeri bir biçimde iddia şu noktaya gelir: "uçaktayken McClane şu kısa tavsiyeyi alır: 'Ayak parmaklarını avucunun içinde kıvır.'... daha geniş bir bağlam içinde görsel olarak işlev görür, bu da erkek ile kadın arasında filmin merkezi çelişkisini

oluşturur... 'Sıkılı yumruğu" görmek çok kolaydır, bu da maskuliniteyi ve şiddeti düşündürür, ama ya 'ayak parmakları' hakkında ne söyleyeceğiz? 'Ayak parmaklarını kıvır' ayak parmakları bağlı olduğu için zıplaya zıplaya gitmeyi anıştırır, bunun da farklı ve ayrıksı kadınlara yönelik yan-anlamları vardır." Bu oldukça seyrek görülen belirsiz bir şeye benziyor, ama filmin içinde o sahnenin gerçekte "Ayak parmaklarınla yumruk yap ve vur", ki bu da ayak bağlamadan daha çok kung fu'nun darbelerini düşündürür.[29]

Böylesine yorumlayıcı iddialar ikna edici olsalar bile, kendi başlarına onlar klasik dönem sonrası bir filmi stüdyo dönemi bir filmden ayıramazlar. *Kings Row* (1942) babaları olmayan iki kahramanı ve cezalandırıcı babalarıyla birkaç kadını hikâye etmektedir, onlardan birisi kendi kızına çok yakınlık gösteren bir adamın bacaklarını keser. Bu az bir şey değildir, kahraman psikiyatri okumak için Viyana'ya gider. Böylesine aşırı konulara ilgi duyan hikâyenin "aşırı yönü" akademik yorum gerektirmez mi? İkincil kahramanın, kendi kız arkadaşının izleri yanlış yerde sürerken protesto eden sesini duyduğu bir an bile vardır, ona yanıt verir: "Eğer sen yine sınıf üzerine o boş şeylere yeniden başlayacaksan!" Kings Row'un yaygaracı bilmişliği *Die Hard* filmini oldukça ağzı sıkı hale getirmektedir. Daha da geniş bir şekilde yaklaşırsak, Elsaesser ve Buckland'ın açığa çıkardıkları hafiften dokundurma biçimleri ve "art arda kayan gösterenler" *The Most Dangereous Game* (1932) filminde, kara filmlerde ve Andy Hardy dizilerinde de diğer eleştirmenler tarafından bulunabilir.[30] Yorumun eleştirel kurum içinde geliştirilen yaklaşık bir açıklama ve ampirik bir yaklaşıma dayanması gibi kurallara göre semantik alanların derinleştirilmesi olduğunu başka bir yerde tartışmıştım.[31] Akademik kurumun güncel keşifleri bir hayli yeniliğin önünü açar, yenilikleri cesaretlendirir, eğer fazla gererseniz, yorumların tadı kaçar. Canlı ve taze okumalar üretebilmek için, eleştirmenler kurmaca herhangi bir eserin, dramanın yapabilecekleri de içinde olmak

üzere kaba çağrışımlar zincirini işleyerek ve onlara şekil vererek yorumu cesaretlendiriyorlar ya da sinema kendine has yorumunu saptamış gibi görünüyor. Yüzyıllardır Hamlet'in okurları sanki Shakespeare, Freud okumuş gibi ikna edici bir şekilde Oedipus Kompleksini açık ve görünür hale getirdiğini mükemmel bir şekilde görmektedir.

Klasik dönem sonrası Hollywood üzerine tartışma tarih üzerine değişimin nasıl uygun bir şekilde ölçülebileceği sorunu karşımıza çıkmaktadır. Bütünü üzerinde, sanıyorum, eleştirmenler güncel gelişmelerin karşımıza çıkardıkları yenilikleri abartmaktadırlar. Bu hiç de şaşırtıcı değildir, çünkü bizim algısal ve bilişsel sistemlerimiz değişim içindeki dünyayı gözlemek ve olanların büyük bölümünü verili olarak almak için sürekli geri vitese takacak gibi çalışır. Alışkanlıklarımız içindeki en küçük bir kopuşa karşı duyarlıyızdır. Daha da sıkıcı bir şey söylersek, pek çok insan bilimleri profesörleri mizaçları gereği bir sonraki büyük şeyi aydınlatmak için çok hassastırlar, adeta onun peşine düşerler. Ama tarihsel sürekliliğin nüanslarını yakalamak istiyorsak, suyun her büküldüğü yerde bir başka denizin başladığını düşünmeyiz. "Klasik sinema" açısından bakarsak, *Singin' in the Rain* (1952) oyunsu bir şekilde bilme çabaları ile mi biter ya da Citizen Kane (1941) filmi oyunsu bir şekilde bilmeyi kendine mesele mi yapar ya da *Sherlock, Jr.* (1924) oyunsu bir şekilde bilmeyi kendine konu mu edinir? *Boy Meets Girl* (1938) filminde, senarist, çiftimizin olay örgüsünün esas noktalarına değinirken her şeyi açık hale getirmek için aşık çiftimizden önce olayı açıklığa kavuşturarak eylem üzerine yorumlar yaparlar ("Boy Loses Girl!"= Delikanlı Kızı Kaybeder). Page Miss Glory (1935) filminde, esprili bir şekilde dağınık saçlı bir kız adamların eleştirel bir şekilde kendisine Garbo, Dietrich ve Harlow'a benzeterek ondan söz ettiklerini duyar: "Minnie Mouse ile bir randevu vererek çetin bir işe bulaşmışsın." Stüdyo geleneği göndermede bulunmak için, kendine dair bilinç taşıma, pastiş, parodi ve bütün o taktikler

için hareket alanına sahipti, bütün bunlar şimdi yakın geçmişin icatları gibi düşünülmektedir. Hangi markanın yeni olduğu konusunda kendi duyularımıza tamamen güvenemeyiz; sezgilerimiz geniş bir aralıktaki kanıtlar deryasına karşı sıkı bir şekilde sınanmalıdır.

Ne kadar geniş bir alan? Öncelikle çok geniş. Büyük gişe hasılatı yapan filmlerin bir sakat tarafı vardır ve ileri düzeyde bir kavrama dayanan konumları gereği geniş bir insan kitlesine seslenmek için, kitleleri temsil etmek amacıyla bir avuç filmi avuçlarının için gibi bilirler. Hollywood'un yaptığı:

Beysbol filmleri,
futbol filmleri,
basketbol filmleri,
hokey filmleri,
futbol maçları,
golf filmleri,
sörf yarışması filmleri,
bowling filmleri,
uçan-balık filmleri,
havadalışı yapanları anlatan filmler,
poker filmleri,
ödüllü dövüş filmleri,
motor yarışı filmleri,
satranç filmleri,
patenle kayma filmleri,
orta-sınıf aile filmleri,
üst-sınıf aile filmleri,
işçi sınıfı filmleri,
kömür madencisi filmleri,
kovboy filmleri,
doktor filmleri,
eski zaman şövalye filmleri,
dolandırıcı filmleri,

yetişkinler için filmler,
gangster filmleri,
kadınımsı giyinmeyi seven erkek filmleri,
İmparatorluğun çöküş filmleri,
savaş filmleri,
yetişkinlerin cinsel arzusuna seslenen filmler,
ergenlerin arzularına seslenen filmler,
ergenlerin hava atma filmleri,
renkli moruk filmleri,
hapishane filmleri,
doğayla cebelleşme filmleri,
köpek filmleri,
kedi filmleri,
kaplan yavrusu filmleri,
balina filmleri,
yunus filmleri,
hassas yaşa gelme filmleri,
aksiyon dolu aşk filmleri,
tek-ebeveynli filmler,
disko filmleri,
şükretme filmleri,
Christmas filmleri,
iz süren filmler,
robot filmleri,
silahlı çatışmalarla dolu filmler,
hayalet filmleri,
vampir filmleri,
Sherlock Holmes filmleri,
erkek tavlama filmleri,
kadın tavlama filmleri,
okul derneği filmleri,
kız öğrenci yurdu filmleri,
baharın gelişini anlatan filmler,
yaz tatili filmleri,

yol filmleri,
yollarda geçen gezinti filmleri,
zaman makinesi filmleri,
İç Savaş filmleri,
Nazizm'i yükselişini anlatan filmler,
İkinci Dünya Savaşı filmleri,
Broadway oyunlarından filmler,
TV içinde dönüp dolaşan filmler,
dans filmleri,
motosiklet kazası filmlerini karşımıza çıkarmaktadır.

Bu filmler tozlu kavgalar içinde züppeler ile onların kadınlarının birbirine kur yapmalarını gösterir; ve onların hiçbirisi zorunlu olarak büyük gişe hasılatı yapan film olması gerekmez.

Çok sık olarak, yazarlar klasik sonrası dönemin sinemasını tartışırken bu işin asıl direğini oluşturan filmler üzerine yoğunlaşırlar –tipik olarak aksiyon filmleri ve kahraman fantezilerine yoğunlaşırlar– ya da büyüklüğü kabul edilen klasiklere eğilirler (*Chinatown, The Godfather*). Şüphesiz bu filmler, bu işin zirvesini oluşturur. Ama Hollywood aynı zamanda vadilerde yurt kurar. Belki de bizim Ortodoks biçimde endüstrinin yakın geçmişinin dökümünü yapan yaklaşımımız, mega-filmlerin yükselişine odaklaşırken, bütün o diğer filmleri çok fazla çeperlere doğru iter, görünmez kılar. Çok az sayıdaki büyük gişe hasılatı yapan filmlerin ya da kendi kavramını kendisi oluşturan filmlerin ötesinde, yüzlerce diğer tipteki filmler vardır. Korku, gerilim, komedi, tarihsel drama ve romantik drama gibi çok iyi yerleşmiş kendi kodları oluşmuş türler içinde A-tipi filmler vardır. Artık bir tuzağa dönüşmüş Oscar bahsi vardır, şaşalı bir edebi kaynaktan uyarlanmış prestij filmi ve aşırı bol makyajla desteklenmiş oyunculuk geçidine dönüşmüş eylemleri gösterirler (*The English Patient*, 1996; *The Hours*, 2002). Spike Lee, Oliver Stone ya da Paul Thomas Anderson'dan keskin kenarlı ayrı bir ödeneği olan filmler vardır. Indie drama

filmleri vardır (In the Bedroom, 2001) ya da komedi filmleri (*The Tao of Steve*, 2000). Çocuk filmleri vardır. Bugünkü eşdeğerleri seyircilerin araba içinde oturarak film seyrettikleri açık hava sinemaları vardır –ergen komedileri, korku hikâyeleri ya da B-tipi aksiyonculara dayanan filmler. Her bir yıl, bunlardan birkaç tanesine çok daha az yaygarası yapılmasına rağmen finansal başarıyı bulurlar, büyük gişe hasılatı yapacağı düşünülen pek çok film daha ikinci hafta sonunda dibe vurur.

Her yılın en başarılı filmleri bazı sapkın gözlemleri içerir. 1984 yılının Kuzey Amerika pazarında en çok hasılat yapan 11 film şunlardı:

Ghostbusters,
Indiana Jones ve the Temple of Doom,
Beverly Hills Cop,
Gremlins,
The Karate Kid,
Police Academy,
Footloose,
Romancing the Stone,
Star Trek III: The Wrath of Khan,
Splash ve
Purple Rain.

Aynı yıl içinde, *Rhinestone* Sylvester Stallone ve Dolly Parton gibi yıkılmaz bir ekip olduğu varsayılan ancak yaralı bir şekilde ellinci olabilmişti, Splash'in yaptığı işin ancak üçte birini yapabilmişti. 1993 yılında *Jurassic Park* uzak ara öndeydi, ama *Mrs Doubtfire* iki numaradaydı, *Sleepless in Seattle* beş numarada, *Indecent Proposal* altı numarada ve *Schindler's List* dokuz numaradaydı. *Free Willy* (on bir), *Philedelphia* (on iki), *Groundhog Day* (on üç) ve *Grumpy Old Man* (on dört) filmleri Stallone'nin araba yarışına dayanan *Demolition Man*'inden (on sekiz), Schwarzenegger'in *Last Action Hero* filminden (yirmi altı) ve Sharon Stone'un erotik gerilim filmi *Sliver* (kırk-beş)

filminden çok daha iyi iş yaptılar. Ya da 2000 yılı için dünya genelinde en fazla iş yapan on beş filme bakalım: *Mission: Impossible 2* ve *Gladiator* filmleri baskın çıktılar, ama aynı zamanda *Cast Away*, *What Women Want*, *Dinosaur*, *Meet the Parents*, *What Lies Beneath*, *Scary Movie*, *Erin Brockovich ve Unbreakable* filmleri de listede yer aldı. 2000 yılında en iş yapacağı düşünülen *The Beach*, *The Cell*, *Rules of Engagement* ve *Proof of Life* gibi filmler en iyi yirmide yer alamadılar ve büyük oranda ayrıksı olan *Battlefield Earth* filminin tahmin edilen bütçesi 100 milyon dolar iken, ancak yüz ikinci olabildi ve dünya genelinde ancak 30 milyon dolar toplayabildi.[32] Böylesi iş kazaları modern Hollywood tarihinin gerçekleridir, *Cleopatra* (1963) filminden ve *Dr. Dolittle* (1967) filminden başlar, *Heaven's Gate* (1980) ve *Ishtar* (1987) filmlerinden devam eder, *The Adventures of Pluto Nash* (2002) ve *The Alamo* (2004) filmine kadar gider. Pek çok büyük gişe hasılatı yapması beklenen filmler yıkılır gider.

Doğru, başarılı bir büyük-film dağıtım şirketi için devasa bir gelir kaynağı yaratır (minimum olarak, gişe hasılatı dönüşlerinin yaklaşık %30'u). Kültürel didişmeler ve söylentiler aynı zamanda adamı parasını verip işinden de çıkartır; her stüdyo *Spider-Man* ya da *The Lord of the Rings* gibi bir fenomenin merkezinde olmak ister. Ama A-tipi filmler, çocukların filmleri, düşük bütçeli eylem aksiyon ve korku başlığında üretilenler ve bütün geri kalanlar şirketlerin her gün ekranları doldurmasını sağlamaktadır. "Stüdyo vurgusu dünyanın değişik yerlerinde gösterime sokulan olaya dayanan filmleri değiştirmiştir, ama onlar sistemi yürütebilmek için daha fazla film türüne ihtiyaç duyarlar," diye bir ajans dikkatimizi çekiyor. "Söz konusu eklenti konumundaki filmler, büyük oradan dramalar, tür filmleri ya da yabancı içerikli hikâyeler bağımsız yapımcı için olduğu kadar yetenekli sanatçılar için de bir fırsattır."[33] Onlar aynı zamanda istikrarlı para akışı için de olanak yaratırlar. Lokomotifler en üst düzeyde hasılatları kazanabilirler, onlar en büyük riskleri üstle-

nirler. Onların bütçesi en büyüktür, en uzun çekim takvimleri onlarındır, kopya baskıları ve reklamlar için en büyük maliyetler onlarındır, en yüksek borç hizmetini onlar görür.[34] Bu işin asıl direği olan en büyük filmlerin neredeyse tamamı kendi maliyetlerini home video formatını yayınlayana kadar geri alamazlar. Bundan dolayı stüdyolar aynı zamanda bağımsız yapımcıların onlara getirdiği hit film olmaya aday filmlerle iki kat ya da üç kat kazanan başarılı filmler yapmaya ihtiyaç duyuyorlar, orta büyüklükte bütçelerle film çekmek, ama çok büyük bir kar marjını yakalamak, amaç bu. 2003 yılında *Love Actually* 45 milyon dolar tahmini bütçesiyle yalnızca Kuzey Amerika'da 60 milyon dolar kazandı. Ama denizaşırı ülkelerden çok daha fazlasını kazandı, dünya genelinde topladığı para yaklaşık 246 milyon dolara ulaşarak gösterimi tamamladı –bu hemen hemen Hulk'un uluslararası piyasadan topladığı paraya eşitti (Hulk'un tahmini bütçesi 172 milyon dolardı, diğer çok para yatırılan filmlerin çok daha ötesine geçmişti: *The Italian Job, Anger Management, Kill Bill vol. 1, The Cat in the Hat* ve *Master and Commander: The Far Side of the World.* DVD formatında ise *Love Actually* 2003'ün büyük iş yapan filmleriyle açıkça rekabet edebiliyordu.[35]

Son ürün gibi yetenek de büyük gişe hasılatı yapan filmlerin estetiğinin düşündüklerinden çok daha çeşitli ve farklı özellikler gösterir. Jerry Bruckheimer (*Pearl Harbour,* 2001) ve Joel Silver (*Lethal Weapon*, 1987) gibi her yapımcı için, bir James L. Brooks (*As Good As It Gets,* 1997), bir Mark Johnson (*Donnie Brasco*, 1997 ve bir Scott Rudin (*Wonder Boys*, 2000) gibi isimler piyasada bulunur. Tonny Scott ya da Antoine Fuqua kadar yola gelmez her yönetmen için, Clint Eastwood ve Phil Alden Robinson gibi daha sakin ellere sahip ustalar vardır. Ve yaklaşık olarak herkes sınırı geçer. Bruckheimer, *Dangereous Mind* filmini (1995) yaptı, Silver, *The Hudsucker Proxy* filmini (1994) yaptı, Johnson Galaxy *Quest* (1999) filmini yaptı ve Rudin *Shaft* filmini (2000) yaptı, bu arada Scott yerlilerden etki-

lemiş olan *True Romance* (1993) filmini yönetti. Eğer çağdaş Amerikan film-yapımının karakterini veren değişiklikleri ve istikrarın dinamiğini yakalamak istiyorsak, bunun akışkan bir sistem olduğunu bilmek zorundayız.

Bununla birlikte bir sistem olarak kalmayı sürdürür. Klasik film-yapımı sadece bir stile sahip okul gibi değildir, aynı çekim sürecinde Sovyet Montajı ya da İtalyan yeni-gerçekçiliği gibi bir sinema diline yaslanır. Klasik gelenek uluslararası sinemasal ifade ediş biçimleri üzerinde yükümlülüğünü yerine getirmeyen bir ana iskelet haline gelmiştir, hemen hemen her yönetmen bu sinemadan bir şekilde ayrılır, farklı yönlere sapar, çeşitli denemeler yapar. Klasik hikâye-anlatma tarzının öncülleri görsel sanatlarda perspektifin ilkelerinin oynadığı role yakın bir rolü oynarlar. Rönesans Klasisizminden Sürrealizme ve oradan modern figürlü sanata kadar, pek çok farklı resim okulları perspektifin projeksiyonuna uyarlanmış varsayımlar ile çalışırlar. Bunun gibi, ticari film yapımının pek çok geleneği anlatının ve stilin klasik öncüllerini benimserler ya da onları yeniden uygularlar.

Tarihsel olarak, bu öncüller diğer medyada kullanılan dillerin çoğunda da karşımıza çıkar. Popüler edebiyattan dramaya kadar, aynı hikâyelerin ve konuların ilkeleri karşımıza çıkar: psikolojik olarak bir nedensellik, bir yere yerleşme, orada kök salma, köklerinden kopma ve durumun istikrarlı halini kaybetmesi ve birbirini tekrarlayan motifler genel karakterini oluşturur: Filmler, hikayeler, dramlar, hep aynı ilkelere dayanır. Tiyatrodan, resimden, fotoğraftan ve grafik sanatlardan türetilmiş mekânsal bakış açısı noktaları ve resimsel kompozisyonun ilkeleri belirli bir düzen içinde karşımıza çıkarlar. Sinemanın özel kaynaklarından diğer öncüller türetilmiştir, mesela karakterlerin daha yakın görünümlerinden genel görünümü çıkartmaya yönelik çekim teknikleri ya da kurguda alternatifleri değerlendirerek, farklı mekânların birleştirilerek

farklı çekimlerden tek bir mekân hissi yaratılması gibi. Filmlerin kamusal bir eğlence aracı ve dili haline gelmesinden kısa bir süre sonra, yönetmenler sıçramalı ve istikrarsız bir biçimde bütün bu ilkeleri sınadılar, türettiler, sinemadaki karşılıklarını buldular. 1917 yılına kadar Amerikalı yönetmenler birleşik bir tarz, üslup haline getirecek sentezleri yapmışlardı, bir sonraki on yıllık zaman dilimi içinde bu tarz ve üslup bütün dünyaya yayıldı, benimsendi, üstlenildi, geliştirildi.[36]

Bu tarz Hollywood filminin uluslararası ilerlemesinde hangi rolü oynamıştır? Rusya'nın Çar dönemi dramalarına özel olarak yoğunlaşan bir sessiz film festivaline katıldığımı hatırlıyorum, hepsi hayranlık uyandıracak bir şekilde canlandırılmıştı ve oynanmıştı, fakat tamamı dinsel bir yapıya sahipti ve introspektif idi, yani içsel duyguların dışavurumuna yoğunlaşmıştı. Programı yapanlar Raoul Walsh'un *Regeneration* (1915) filmini araya koyarak egemen ruh halini kırmak istediler. Bir anne ölür, bir oğul sarhoş üvey baba tarafından dövülür, oğul sert ve acımasız bir gangster olarak büyür, oğul bir meyhane kavgasına karışır, cinsellik dolu bir gece kulübünü ziyaret eden zengin adamları tepeler, gangster sosyeteye ilk kez giren güzel bir kızın görünümünden çok etkilenir: Rusya filmlerinin hepsinde yer alan olaylardan daha fazlası *Regeneration* filminin ilk yirmi dakikasında karşımıza çıkar, olayların ne kadar çeşitli ve şaşırtıcı olduğunu düşündüğümüzde, Rusya filmlerinin ruhaniliğinin depresifliği de hemen anlaşılıyordu. Ve filmin kısa sahneleri, hızlı kurgu ve açıların istikrarlı ve sürekli değişmesi muhtemelen 1915 yılında çılgınca görünüyordu, bugün bize herhangi bir eylemin göründüğü haliyle, aradaki boşlukları anlatılmaya ihtiyaç duyulmuyordu, zaman içinde hızlı kurgu ile gezinmek gibi. Bir arkadaşım bana oturduğu yerden kafasını uzattı ve fısıldadı: "Şimdi Amerikalıların nasıl kazandıklarını çok iyi anlıyor ve biliyoruz."

Eleştirmenler seyirciler kadar esir alınmışlardı. 1920 yılında yazan bir Alman eleştirmen kıta filmlerini çok fazla teatral

olmakla suçluyor: "Amerika'nın sağlığı gerçek filmi yaratacaktır... perde üzerinde olan ya da daha ziyade yarışan şey artık daha fazla bir olay örgüsü ya da hikaye olarak adlandırılamaz. Yeni bir dinamik, nefes nefese bırakan bir ritim, edebi olmayan bir anlamda aksiyon."[37] Elbette tarzın kendisi filmlerin yabancı pazarlara girmesini tek başına sağlamaz. Hollywood stüdyoları kurnazca girişime dayanır, Birleşik Devletler kendi evinde büyük ve zengin bir filme giden nüfusa seslenir ve ona dayanır, bu nedenle genişlemesinin zemini hazırlayan devasa bir zemin üzerinde ABD filmleri yükselmektedir.[38] 1910'ların sonlarından beri Amerikan anlatı formları hala kendisini hoş karşılayan dünyaya ihraç edilir. Olay örgüleri fiziksel harekete, açık çatışmalara, giderek yükselen dramatik çekişmelere ve zamanın baskısıyla şekillenmiş giderek zirveye doğru akan gerilime dayanmaktadır. Dramatik etkiyi maksimuma çıkarmak için kendi içinde derinlik kazandırılmış ve kontrastlar verilmiş görsel tarzı diğerleri gibi kolaylıkla anlaşılır.[39] Tam da Webern'in asla asansör müziği olamayacağı gibi, sinemasal hikâye anlatmaya bir hayli deneysel yaklaşım büyük ve geniş uluslararası seyirciye çekici gelmeyecektir.

Andre Bazin'in bir hayli ünlü olan bir pasajında anlattığı gibi şuna dikkatinizi çekerim: bu gelenek aynı anda hem katı hem de esnektir: "Amerikan sineması klasik bir sanattır, ama o zaman niçin ondaki hayran olunacak şeye hayran olmayalım, örneğin, bu ya da şu yönetmenin yeteneği değildir sadece mevzu, aynı zamanda sistemin dehası, her zaman dinamik ve zinde olan geleneğin zenginliği ve onun yeni bileşenlerle temasa girdiğinde sahip olduğu doğurganlıktır esas olan." Bazin'in övgü düzdüğü sistem film endüstrisi değildir, aksine daha ziyade bir türe, bir olay örgüsüne, tematik malzemenin çok geniş bir aralıkta sindirilmesine dayanan bir tarza dayanan tutarlı yaklaşımdır. O şuna inanıyordu: *Picnic* (1955) ve *Bus Stop* (1956) kendi daha genç eleştirel meslektaşları tarafından değerleri küçümseniyordu, oysa bunlar kısmen değerliydi

çünkü bu filmlerin "sosyal gerçekleri" sunuşları "elbette kendi içinde tatmin edici bir hedef olarak bize sunulmazlar, aksine bu filmlerin sosyal gerçekliği sinemasal bir anlatının farklı bir tarzına entegre edilmişlerdir."[40]

Bundan bir sonraki denemede ben klasik Amerikan film yapımının zenginliğini göstermeye çalışacağım, bir sanatsal sistem olarak, onun tam da bu kapasitesi hem esnek olmasına hem de birbirine bağlı ve katı değişkenlere dayanmasında yatar. Hollywood türü film yapımının öncülleri sonsuz biçimde çok sayıda sanatsal stratejilere ev sahipliği yapmaktadır. Bu stratejilerden bazıları en yaygın seçenekler haline gelmiştir; diğerleri bu gelenek içinde çalışmanın imgeleme dayanan yollarını oluşturur. Bazı kaynaklar büyük oranda tüketilmiş ve sömürülmüşlerdir, diğerleri henüz tüketilmedi. Bazı anlatısal stratejiler, mesela çok sayıda kahramana dayanan filmler, stüdyo döneminde nadiren denenmiştir, ama bugün ustalıkla geliştirildi. Müzikolog Leonard Meyer tarafından durum özetlenmiştir, o her sanat içinde tarzın ve üslubun sınırlandırmalar ve fırsatlardan oluşan bir hiyerarşik sistem gibi olduğunu düşünmektedir: "Herhangi bir özgül stil için sınırlı sayıda kurallar vardır, ama söz konusu kuralları gerçekleştirmek ve hangi anda hangi kuralı kullanacağınızı belirleyen olası stratejilerin sayısı sınırsızdır. Ve herhangi bir kurallar kümesi için asla belirli anlara bölünmüş, anları saptanmış olmayan muhtemelen sayısız strateji vardır."[41] Herhangi bir geleneğin normları düzenleyici ilkelerdir, yoksa yasalar değil. Klasik sistem On Emire çok daha az benzer, daha çok bir restoran menüsüne benzer.

Sınırlar içindeki esneklik görsel stil düzeyinde en açık hale gelir. Klasik film yapımının bir konvansiyonuna göre, zamanın yaygın pasajları "montaj sekansları" ile yoğunlaştırılabilir, bütün bir süreci açıklamaya karşılık gelen imgeler dizisi yaratılabilir –Atlantik'i geçerek, bir tatil kasabasında bir daire ortamına karakterler sokularak, sevgili ile mükemmel günler geçi-

rilebilir. Sessiz dönemin sonunda montaj sekansı kendi ilk çıkış günlerini ve yeni anlamını buldu, tipik biçimde kendi kısa ve özlü halini buldu, zaman içinde çözülen, alışılan tipik imgeler oluştu. Teknik daha tam halini ve gelişmiş biçimini sesli dönemde buldu; yalnızca ses ve müzik buna eklenmedi, aynı zamanda optik baskının icadı daha fantezi dolu ve hayali geçişlerin yolunu açtı, böylelikle geçilen yerlerde ayak izi bırakmadan dolaşmak mümkün hale geldi. Montaj sekansı o kadar önemliydi ki artık stüdyolar montaj konusunda uzmanlaşmış insanlar kullanmak zorunda kaldılar, bunlardan en ünlüsü Slavko Vorkapich idi, borsa krizlerine, dünya savaşının gelişine ya da bir kahramanın halk önünde aşağılanmasına avant-garde duyarlılıklar buldu, yeni çözümler getirdi, konvansiyonu yerleştirdi. 1960'lara kadar yönetmenlerin çoğu basit kesmeleri savunmak için hayali geçişleri terk ettiler, ama montaj sekansı anlatının özetlenmesi için yararlı olduğu ve kolaylıkla anlaşılabildiği için, aynı zamanda, yakın geçmişteki bilgisayarlarda kullanılan imgelerle kodlanmış montajlara benzer biçimde ileri teknoloji keşiflerini montaja taşıdılar, yeni kurgusal, yapay fakat etkili bir dil kurdular.

Anlatısal işlevlerin görsel aygıtları yola getirme eğilimini taşıması şaşırtıcı değildir. Bir montaj sekansı zamanın esnekliğini özetlediğini biz zaten anladığımız için eksiltili anlatı olarak parlak biçimde silinen yerleri zihnimizde tamamlarız ve kavrarız. Her tür stil oluşturan aygıtlar hikâyenin şu ya da bu parçasını takip etmemizi, onu zihnimizde tamamlamamıza bağlıdır. Biliriz ki konuşma içinde yer alan karakterler birbirlerine bakarlar genellikle, bu nedenle durumu onaylarken bir yüzden diğerine kesme yaparız. Flashback sekanslarını biliriz çünkü o hikâyeleri tanıyoruzdur, bir filmde ya da edebiyatta ya da sahnede ya da komik bir kitabın sayfasında olayların akış sırası ile oynanabilir, kaymalar olur, kültür insana bunu öğretir. Ve genel olarak hikâyeleri anlarız, çünkü onlar her günkü toplumsal yaşamı anlamak için yaşadığımız hayat tecrübesi

içinde belirli yeteneklere odaklanmışlardır ve onların en üst seviyesini temsil ederler –ortalama olan unsurları nihayete erdirirler, bir sona bağlarlar, niyetleri ve duyguları diğerleri için ilham kaynağı olurlar, geçmişten gelen akışı bugünün bir parçası haline getirirler.[42] Klasik anlatı formlarını incelemek için hikâyede bilginin nasıl bir anlam oluşturduğu, insanın anlama nasıl ulaştığını incelemek gerekir. Bu nedenle yapı ya da stil hakkında konuştuğum zaman, aynı zamanda izleyicilerin nasıl dramatik ve görsel örnekleri anlaşılabilir bir hikâyeye dönüştürdükleri hakkında da konuşmuş oluyorum.

Hollywood'un üretken seçeneklerinin tam bir dökümü, o zaman, hem romanın hikâye anlatma araçlarını hem de onların hizmet ettikleri çok iyi ispatlanmış ve yerleşmiş anlatısal amaçları da bilmek zorundadır. Büyük gişe hasılatı yapan filmler döneminin düşüncesiz, akılsız bir birlik, tek-tipliliği karşımıza çıkardığını düşünenlere, şunu önermek istiyorum: Amerikan sineması keşfedici anlatısal stratejilere ev sahipliği yapmaya devam ediyor. Geleneğin çöktüğünü düşünenlere, şunu göstermeye çalışacağım: o sistemin ilkeleri büyük bir başarıyla yaygınlıkla ve sıkılıkla etkin ve yürürlükte kalmaya devam ediyor –bazen rafine edilmişlerdir bazen ağırlıkları değişmiştir, ama reddedilmemişlerdir, ıskartaya çıkartılmamışlardır.

Göndermecilik ya da anıştırmacılık ve bilmek bu açıdan yeni ve önemli bir işlevi üstlenirler, bunun nedenini görmek için, tarihsel olarak paralel bir dünya olduğunu varsayalım. 16. Yüzyılın başlarındaki İtalyan ressamlar bir sorunla yüz yüze kalmışlardı. Hepsi şuna inanıyordu: Sanat ilerledi, ama büyük klasik sanatçıları, Raphael, Leonardo ve Michelangelo ifade biçimlerinin gerçeklik dünyasının büyük bölümünü fethetmişler gibi görünüyordu. Genç bir sanatçıya yapacak ne kalmıştı? "Sanat öyle bir noktaya kadar geliştirilmişti" diye yazıyor sanat tarihçisi E. H. Gombrich, "o sanatçılar kaçınılmaz biçimde onlardan önceki yöntem seçeneklerinin bilincinde olmalıydı-

lar."[43] Buna uygun biçimde onlar yeni mevkiler, yeni oyuklar, sistemde boşluklar aradılar. Bir ressam esoterik imgeler sunabilirdi ya da maharetli yollarla hareketi ifade edebilirdi ya da maniyeristlerin yaptığı gibi umulmadık görsel efektlerle uğraşabilirdi ya da Hollandalıların natürmort resimlerindeki gibi görülenler ile yakınlık kuran keskin bir natüralizme yönelebilirlerdi.[44] Rönesans sonrası ressamların uğraşları Amerikan film malzemesindeki ve zanaatındaki değişiklikleri anlamak için bize yardım etmektedir. Şunu varsayalım, sanatçılar yalnızca kendi çağdaşlarıyla rekabet etmezler, aynı zamanda kendilerinden önce eser veren büyük sanatçılardan beslenirler, Hollywood'da 1960-sonrasındaki pek çok gelişmeler görüyoruz, bunlar stüdyo dönemi sinemasının güçlü mirasını sahiplenebilmek ve onların iyi bir öğrencisi olduklarını gösterebilmek için çabalayıp durdular. Geleneğin farkında olarak, yönetmenler onu genişletebilir, yaygınlaştırabilir, güçlendirebilirlerdi, geleneğin öncüllerini rafine hale getirebilirlerdi, onların az faydalandığı kaynakları daha etkin kullanabilirlerdi, geleneğin mirasını yeni konulara ve temalara uygulayabilirlerdi, hatta onların büyük başarılarına ev sahipliği yapabilir, onlara kapılarını açabilirlerdi –bütün bunlar ancak ve ancak geleneğin temel angajmanlarını, kurallarını, bağlılıklarını terketmeksizin olabilirdi. Bu hipotez Hollywood'un hikâye anlatma tekniklerinin göreli olarak muhafazakâr çabalardan, çok daha cesur deneylere doğru değişimini ve niçin bu değişimin kaçınılmaz olduğunu açıklar.[45] Bundan sonraki her iki denemede, bu dönem içindeki üretilen eserlerde pek çok sanatçının itkilerinin muhtemel bir açıklamasını yapmaya çalışıyorum. Bazıları buna "post-klasik" film yapım dönemi diyebilir, bunun da anti-klasik bir film yapımı anlamına geldiğini söyleyebilir.

Birinci denemede zamanın onurlandırdığı olay örgüsünü kurma ve anlatı ilkelerinin değişik yollardan geçerek de olsa nasıl güncel olduklarını süzmek ve açığa çıkarmak için çabalıyorum. Ne bu işin temel direğini oluşturanlar ne de bu işi



So This Is Paris (1926) filminde çılgın bir gece-kulübü partisini özetleyerek gösteren ilk dönem montaj örneği.



Optik yazıcıya teşekkürler, efektlerin temizlenmesi bir rakip tarafından ayrılmış bir çiftin gösterilmesini mümkün kılıyor (*Maytime*, 1937).



Slavko Vorkapich'in detaylı montajları *Meet John Doe* (1941) için yapılmıştır; burada kahraman bütün yurttaşlar tarafından reddedilir.



Bir CGI versiyonu, konvansiyonel montaj tasarımı (*Spider-Man*, 2002).

programlayanlar ne de prestij filmleri klasik hikaye anlatma stratejilerinden muaf tutulamazlar, onları yok sayamazlar. *The Godfather, Jaws, The Lion King ve Spider-Man* gibi büyük başarı elde eden filmler büyük oranda "klasiktirler", hem aksiyon-fantezi filmleri hem de tek kullanımlık komediler tür geleneğine dayanırlar. Bazı filmler imgeleme dayanan yöntemler içinde klasik ilkeleri yeniden canlandırırlar; buna benim başlıca örneğim *Jerry Maguire* filmidir. Spektrumun çok daha ötesinde uç düzeyde deneysel olan eserler gelir, ama bunlar yönetmenin sağduyulu bir şekilde bilindik olanla yeniliği dengelemesine ihtiyaç duyarlar. Eğer sizin hikâyeniz geçmişi yeniden anlatıyorsa, mesela *Memento* gibi bir film ise, izleyicinizin kafasının

karışmasını nasıl engellersiniz? Eğer siz izleyicinizi bir şizofrenin dünyasına sokmak istiyorsanız, mesela *A Beautiful Mind* (Akıl Oyunları) filminde olduğu gibi, halüsinasyon ile gerçeklik arasında nasıl bir ayrıştırma yapabilirsiniz? Hollywood'un hikâye anlatma tarzının oluşturduğu gelenek, özellikle de sistemin içindeki laf kalabalıklarından, fazlalıklarından kurtulmak için, yeni bir icadın izleyicilere ulaşmasında size yardımcı olabilir.

İkinci denemede, görsel stili inceliyorum, kendi öz amaçları ve kaynakları ile sinemasal ifadenin gerçeklik dünyasını ele alıyorum. 1940'ların "barok dönemi" ve geniş ekranın kullanılmaya başlandığı ilk dönem ve renkli filmin yaygınlaştığı zamanlar, bugünkü stilin uç noktalarında büyük oranda iş şovumsu bir hale bürünmüştü. Pek çok film hızlı kurgu ile caka satarcasına yapılıyordu, aşırı hareketli kamera ve detaylar ve "atmosferin" bir anda görünür hale gelmesi amaçlanıyordu, kamera geçtiği yerde iz bırakmaya çalışmaktaydı. Havalı tekniğine rağmen, paletin bir zamanlar olduğu kadar zengin olmadığını ileri sürmekteyim. Son kırk yıl içinde anlatısal yapının inşa edilmesi için çok taze olanaklar ve fırsatlar açılmış olmasına rağmen, onlar aynı zamanda oldukça modaya uymayan belirli stilistik seçenekleri de denediler. Bu eğilim diğer sanatlarda olduğu gibi filmlerdeki söz konusu stildeki değişimin seçeneklerin basit bir birikiminden oluşmadığını, seçenek aralığının giderek genişlediğini ispat etmeye çalışıyorum.

Çağdaş Hollywood'u analiz eden kitapların çoğu giderek değişen temalara ve konulara odaklanırlar, öyle ki cinsiyetlerin temsili, etnik gruplar ya da kültürel tavırlar konusuna eğilirler genellikle. Sonuçlar tipik olarak yorum üzerinde çalışırlar, filmleri deşifre edilecek "metinler" olarak ele alırlar. Onların tam da tersine, bu kitap hikâye anlatmanın malzemesi ve zanaatı üzerine vurgu yapmaktadır. Tersine mühendisliğin ruhunda, yani yapımın deşifre edilmesi sürecinde, onların bitirdikleri filmleri

parçalara ayırmak ve filmlerin tasarımını yöneten, belirleyen görsel tarzın ve olay örgüsünü kurma stratejilerinin neler olduklarını görmek için uğraşıyorum. Biz hala her zaman sürüp giden Hollywood'un film yapma geleneğinin hikâyeleri nasıl farklı bir yolla anlatmaya dönüştürüldüğünü bilmekte eksiğiz, bu nedenle benim başlıca amacım çağdaş film yapımında yerleşik olan bazı merkezi inşa etme ilkelerini sergilemek, açığa çıkarmaktır. Bir kez bu ilkeleri kavradığımız zaman, filmlerin yapılma yöntemlerindeki hem yerel hem de uzun dönemli değişimlerin izlerini sürmekte, onları açığa çıkarmakta daha avantajlı bir konuma geleceğiz.

Bu makalelerin ikincil bir amacı, söylemeye gerek yok ki, büyük filmlerin yeni bir anlatısal düzen içinde oluştuklarına inananlara ağırlığın ve odağın nasıl kaydığını ispat etmeye çalışmaktır. Israrlı olan, sürüp giden hikâye anlatmaya dair hayati pratikleri burada tartışmaya açmaktayım, stüdyo sisteminin ölmüş olmasına rağmen, holdinglerin kontrol etmeye başlamasından bu yana ve yeni pazarlama ve dağıtım yöntemlerinin ortaya çıkmasından sonra hayati pratiklerde bir değişme oldu. İster müzik videoları isterse Mutlu Yemek Öğünlerinin tutarlı hikaye anlatmayı artık olanaksız hale getirmesi olsun, asıl belirleyen bu değişim değildir, ulaşılması gereken sonuç da bu değildir, aksine ampirik bir sorun olarak değişimi ele almak gerekir. Bakmak ve elbette görmek zorundayız.

İki nihai değinilmesi gereken başlık var. İlki, benim Hollywood'um çok büyük bir zemini kaplamaktadır. Pek çok bağımsız sinemayı tartışmaya açıyorum, bunun nedeni ilkesel olarak onların çoğu klasik ilkelere göre kesilmekte, çekilmekte ve senaryoları yazılmalarıdır. Şimdilerde pek çok Hollywood'a ait olmayan filmler *New Line* gibi butik bölümler ya da daha büyük ölçekli yan kuruluşlar tarafından olsa da, esasında büyük şirketler tarafından dağıtılmaktadır. Kar potansiyeli olan

yaygın olmayan filmlerin peşine düşerken, böylesine yerel ölçekli ve küçük bütçeli şirketlerin en uygun yerdeki küçük oyuklarda hareket eden ve talep eden seyircilere seslenmeleri ve stüdyo projeleri için bu oyukların genç yetenekleri keşfetmesi için özel ve küçük alt-araştırma, arayıp bulma alanı işlevi görmeleridir.[46] Benzeri nedenlerden dolayı İngiliz ve Kanadalı filmleri de araştırmaya dâhil ettim, çünkü bunlar da klasik öncüllere bağlıdırlar ve ABD'nin sinemasal dağıtım ağına girerler, onların yönetmenleri bir sonraki komik-kitap ya da Oscar içerik ağı içinde yer alırlar, takip edilirler, etkilenme ve soruşturma alanlarına girerler.

Nihai olarak, bir de nitelik meselesi vardır. Hemen göze çarpan büyük kazanımların ve başarıların üzerinde biraz zaman harcamama rağmen, bütünü açısından bakarsak, olay örgüsü kurmanın, anlatının ve görsel üslubun en yaygın örneklerinden çıkartılan yapım stratejilerini örneklemeye çalışıyorum. Bu filmlerin hepsinin mükemmel olduğunu iddia etmek istemiyorum, ya da bu filmlerin iyi olduklarını söylemek de değil amacım. Bunların çoğu aksine sadece sıradandır. Pek çok kez, bu geleneğin savunulması için fikirleri kâğıda geçirdikten sonra, onları yazmaya başladığım zamana göre, bittikten sonra çok daha tepkisiz ve olumsuz bir hisse kapıldığımı görmekteydim, filmleri inceliyordum, ama filme karşı tepkim ve duygum genellikle olumsuz olarak sonuçlanıyordu. O zaman bir geleneğin en iyi kazanımları ile onu yargılamak doğru yoldur diye kendime hatırlatmak zorunda kalıyordum. Normlar hırslı olmayan yönetmenlerin rekabet sürecine katılmasına yardımcı olurlar, ama onlara hediye gibi verilmiş olan bu normları aşmak için onlara meydan okumalıdırlar. Söz konusu bu normları anlayarak, yeteneği, anlatma ve yapma cüretini ve onlarla karşılaştığımız zaman nadir anlarda ortaya çıkan duygusal gücü böylelikle çok daha iyi anlarız, kıymetini biliriz.

I. BÖLÜM

GERÇEK BİR HİKÂYE

Hollywood'da dışarı çıkınca herkes ama herkes hikâye hakkında konuşmaya başlar –sekreterler, herkes– sadece hikâyeden bahsederler.

JAMES M. CAIN

1990'ların ortalarında, Cameron Crowe "gerçek bir hikâyeye dayanan bir film" yazmaya karar verdi, "Televizyonda gece geç saatte gösterilebilen türdü, genellikle siyah-beyaz olan türde bir film. *Singles* (1992) filminden sonra aylar boyunca sinemada karakter yaratmada deha gibi görülenler ile büyük hikâye anlatıcılarıyla kendimi tıka basa doldurdum, video rafları arasında dolaşıp durdum." Ernst Lubitsch, Howard Hawks, Preston Sturges ve "diğerleri ile karşılaştırılamaz olan Billy Wilder" gibi sanatçılar üzerinde incelemelerde bulundu. *The Apartment* (1960) Crowe'un favori filmi oldu, "çağdaş bir adam olarak kendi portresini yazarak başlamak" şeklinde ona ilham verdi, "takım elbise giyen, kravatını her gün takan suratsız bir adam olarak Jerry Maguire'i anlatmaya başladı" O hatta Jerry'in akıl hocası olarak Dickie Fox'un bir parçasını oynaması için Wilder'ı oynamaya ikna etmeye çalıştı.[1] Eninde sonunda ustası ile bir dizi söyleşi yapıp kaydetmeyi başardı, ama Wilder ile ilk görüşmeden bütün elde ettiği Apartment posteri önünde onun bir fotoğrafını çekebilmek olmuştu.[2] Crowe uzak gelecekte bir sahne üzerine fantezi kurdu: "Yalnızca bir an için en vahşi düşümü kurarken gülümsedim: 89 yaşındayım ve bazı genç sinema öğrencisi bana geliyor ve Jerry Maguire'in bir posteriyle fotoğrafımı çekmek için uğraşıyorlar."[3]

Hikâyeler üzerine olan bu hikâye, eğer çağdaş sinema gerçekten stüdyo döneminin büyük ve temel eserlerini ıskartaya çıkartmış olduklarını umanlar için uygun değildir. Crowe zanaatın zaferi ve doruk noktası olarak Hollywood filmlerine

hayranlık duymaktadır. Durumlar ve karakterler açısından büyük meydan okuyan filmlere ev sahipliği yapmışlardır. Bu nedenle onun yüzleştiği problem 1930'lar ile 1940'ların klasiklerinin canlı yapısını çağdaş bir filme taşıyıp ona yatırım yapmaktan gelmektedir. Sistemin altını üstüne getiremeyecektir; aksine sistemi sürdürmeye, onu yaşatmaya çabalamaktadır, eğer mümkün olursa, geçmişteki sistemin başarısını bugün eşdeğer düzeyde yakalamaya çalışmaktadır. Eğer *Jerry Maguire*, *The Apartment* filminin ona ilham vermesi gibi başkalarına da ilham kaynağı olmuşsa o bundan sadece mutlu olurdu.

Crowe'un hepimiz için çıkardığı dersin iki kolu var. 1960'larden beri Amerikan Filmlerinin gösterdiği çeşitliliklerine rağmen, onların tamamına yakını stüdyo döneminde yerleşen hikâye anlatma ilkelerine dayanmakta olduklarını iddia edeceğim. Bazı yönetmenler onlardan türettikleri stratejileri tekrar ederler, değirmenin çarkını döndürmeye çalışan filmler üretirler, bunların çoğu "post-klasik" sinemanın teorisyenleri tarafından genellikle görmezden gelinir. Diğer yönetmenler geleneksel ilkeleri genişletirler, onları çoğaltırlar, sık sık da büyük bir incelikle izleyiciler bu yeni icatların, keşiflerin hemen hiç farkına varmazlar. Hala diğerleri daha önceki yıllarda yapılan filmlere yalnızca dokunarak geçme olasılıkları üzerine eğilirler, süreç içinde onları zenginleştirmeye çalışırlar. Birkaç yönetmen daha da deneysel şekillerde bilindik formları yeniden uygularlar, ama burada bile gelenek tümden reddedilmemiştir. Bir bakımdan keşif yapan, yeni bir anlatı kuran bir yönetmen diğer bileşenler açısından geleneği sabit tutmayı, ona bağlı kalmayı seçmektedir; yenilik karşımıza çıkar, ama filmin kendisi kavranılmaz, anlaşılmaz, bilinmedik olamaz. Bütünü içinde, Hollywood'un hikâye anlatma tarzı çok yeni durumları çabuk kavrayan ve ona hemen alışan bir geleneğine dayanır, bir hayli değişik biçimleri sürdürür, geliştirir, yenilikleri gelenekselleştirir. Gün be gün, üretken zihinler film yapımına dair yüz yıllık bir tarih diliminde etkin oldukları kanıt-

lanmış öncülleri ve varsayımları güncelleştirmek için her zaman taze, canlı yollar ve yöntemler bulur.

Hala –ve bu da ikinci derstir– Crowe'un itirafı şuna işaret etmektedir: hayati olan bazı şeyler zaman içinde değişmiştir. John Ford ve Cecil B. De Mille, öyle görünüyor ki Edwin Porter ve D. W. Griffith'in hala baskın olmasından dolayı hiçbir gerilim, tedirginlik ve kaygı duymazlar. 1930'lara kadar onlar aynı zamanda kendi çağdaşları olan denizaşırı ülkelerde sinema yapan yönetmenleri ihmal edebilirlerdi. Ve Ford, De Mille ve onların stüdyo dönemindeki arkadaşları birbirleriyle rekabet etmelerine rağmen, kendi yaptıkları tarih üzerinde çok fazla neye aracılık ettiklerini düşünmediler, tartışmadılar.[4] Ama Eğer 1960'larda film yapmaya başlamış iseniz, farklı koşullarla yüz yüze gelmekteydiniz. Stüdyolar çöküşe geçerken, yeni bir ABD film kültürü de ortaya çıkmaktaydı. Koleje gitme çağındaki seyirciler yabancı sinemaya aşina alan bir film seyretme kültürü geliştirmişlerdi, auteur teorisi için, hatta "yer altı" filmleri denilen türler için bir eğilim duymaktaydılar, yerleşik sinema kültürü başkalaşmıştı. Sinema kursları üniversitelerde yaygınlaştı, sinema eğitimi üniversitelerin gözde alanlarından birisi oldu, sinema arşivleri daha önceki dönemlerin zengin arşivlerine dönüşmüştü, ulaşılabiliyor, erişilebiliyor, bilinebilir hale getiriyordu, eleştirmenler yönetmenlerin "kişisel vizyonlarını" kutluyorlar, tartışmaya açıyorlardı. 1970'lere kadar ilham alan yönetmenler Jean Renoir, Akira Kurosawa ve Ingmar Bergman gibi sanatçıları artık biliyorlardı, bunun gibi klasik Amerikalı yönetmenleri de tanıyorlardı. Bu bilgi, büyük güçlükler çıkarsa bile, aynı zamanda üretimi teşvik ediyor, yol açıyor, eğitim yönetmenlerin yenilik yapmaları için de alan açıyordu.

Yeni yola çıkan genç yönetmen doğal olarak şunu soruyordu: ne yapmam gerektiği konusunda geçmişten günümüze gelen neler var? Stüdyo dönemi boyunca, rutin ödevler yoluyla keşfederek bu problemle uğraşıp durdular, hangi tür kendi-

si için asıl önemi taşımaktaydı. Ama 1970 yılında genç yönetmenler belirli en uygun yerlerin ve boşlukların hangisi olduğunu ve kimlerin bunların asıl sahibi olduğunu çok daha iyi biliyorlardı ve daha keskin bir görüş sahibi olmuşlardı. Herhangi bir yenilik Western filmlerini *Stagecoach* (1939), *High Noon* (1952), *Shane* (1953) ya da *Rio Bravo* (1959) kadar güçlü yapabilir miydi? *42nd Street* (1933), *Meet Me in St. Louis* (1944) ya da *Singin' in the Rain* (1952) kadar keyif verici olabilir miydi? Komediler *Bringing Up Baby* (1938), *The Shop Around the Corner* (1940) ya da *The Lady Eve* (1941) gibi canlı olabilir miydi? Melodramlar Alice Adams (1935), Stella Dallas (1937) ya da I Remember Mama (1948) kadar içe işleyen olabilir miydi? Sinemaya yeni başlayan birisi Alfred Hitchcock ve Lang kadar cesur ve atak olabilir miydi? 1960'lara kadar Hollywood stüdyo geleneği böylesine bilindik, incelenmiş, tanıdık hale gelmiş miydi, yeni başlayan her yönetmen için bu denli büyüleyici ve meydan okuyucu olmuş muydu? Her şey bu denli açık hale hiç daha önce gelmemişti, ama muhteşem işler yapılmıştı. Eğer birisi Hollywood'dan göçüp gitmiş ise –pekala, o zaman başka rakip insanlar vardı, François Truffaut, Federico Fellini ve Jean-Luc Godard ve genç Alman yönetmenleri.

Daha da kötüsü, yeni gelenlerin çırak olarak başlamak için çok az şansları vardı. Stüdyoların üretim sisteminde, yönetmenler B-tipi konulu kurmaca filmlerinde ya da kurgu odalarında kendi malzemelerinin ve işlerinin ustası olurdu, ardından ise yetenekli ve usta olabilmek için yeterli sayıda filmi seri olarak üretirlerdi. Yazarlar, sinematograflar ve diğer yaratıcı personel yapılan kontrat ile işe alınırdı, sıklıkla yedi yıllık zamana yayılırdı bu kontratlar. Ama şimdi, belki de USC ya da UCLA'dan gelen bir kısıtlamadan sonra, her film için tek tek herkes kendi yolunu bulmak zorundaydı. Bundan dolayı yapımcı Roger Corman'ın çekiciliği ve albenisi ile onun yaptığı Amerikan Uluslararası Filmleri genç insanlara sette çok hızlı çalışma şansını sunmaktaydı. "Hayranı olduğum yönetmenle-

rin filmografisine baktığım zaman," Corman'ın şirketinden mezun olmuş olan Jonathan Kaplan şunu söylemişti: "Fark ettim ki onlar iyi bir film yapmadan önce çok sayıda aşırı sayıda berbat film üretmişlerdi. Ve kararımı verdim, bilinçli olarak, yapabildiğim kadarıyla en kısa sürede en çok sayıda filmi çekmeliydim."[5]

Tamamen sizin ellerinizde olan kariyerinizle, geçmişin ve bugünün rekabet eden yönleriyle boğuşarak, farklı bir şeyi nasıl üretebilir ve ayrıksı kalabilirdiniz? Bu problemin kendisine çok sonra gelmek, gecikmiş olmak diyelim.[6] Gecikmiş olmak hem uyarıcıdır hem de insanı zamansal olarak sıkıştırır, gözünü korkutur. Stüdyo döneminde yapılan büyük filmleri görmek sizi yönetmen olmak için arzuyla doldurur ve hareke-te geçirir; kaç tane yönetmen King Kong (1933) filminden ilham almıştır ya da Yurttaş Kane filminden (1941)? Yine de klasikler aynı zamanda insanın gözünü korkutur. "Bir yönetmen için bugün büyük problem," 1970'lerin başlarında dikkatimizi çekmişti Peter Bogdanovich, "masumiyet ruhu, doğrudan ve aracısız olmak, basitliğe doğru sizi götürmekteydi."[7] Siz daha çok bildikçe, sizi büyük gelenekten ayıran büyük ayrımı daha iyi anlıyorsunuz, sizin ne kadar katkıda bulunduğunuzu dair içiniz içinizi yiyor, huzursuz oluyorsunuz büyük geleneğin gücü karşısında.

Seçenekleriniz birkaç tanedir. Yeniden çevrim ile kendinizi sınırlayabilirsiniz, güncelleştirme yoluyla klasik dönemin konvansiyonlarını ürettiğinizi bilirsiniz. Romantik komedinizi ya da melodramınızı yapabilirsiniz. Bu yükümlülüğünü yerine getirmemek seçeneğidir. Daha da cesurca söylersek, ustaların yolunu üstlenebilirsiniz. Brian De Palma Hitchcock'un anlatısal stratejilerini yenileyerek ve genişleterek yaptığı gibi Hitchcock ile eşleştirme yapmayı deneyebilirsiniz. Ford'un kirli çamaşırlarını ortaya dökmeyi deneyebilirsiniz, tam da Sam Peckinbah'ın neredeyse günahkâr bir şekilde ortaya koy-

duğu haliyle "Irmak Kenarında Toplanacak mıyız?" şeklinde kasaba halkının acımasız sözleriyle serbest atış bölgesine doğru yürüdüklerinde olduğu gibi (The Wild Bunch, 1969). Ya da ustaların asla doldurmayı akıl edemedikleri oyukları araştırabilirsiniz. Genellikle söylenir ki korku, fantezi ve bilim kurgu filmlerinin yükselişi komik kitaplar ve televizyonla büyümüş bir kuşağın ağız tadını ve dünyayı duyumsayışını yansıtmaktadır. Şurası kesinlikle söylenebilir ki söz konusu kitle iletişim araçları Steven Spielberg, George Lucas ve John Carpenter gibi isimleri etkilemiştir. Ama aç ve üretken bir yönetmen açısından bakıldığında, belirli türler bir sanatçının kendine ait terimlerle, kuşağına özgü bir dille konuşarak öncellerini aşması için genç bir yönetmene asıl şans kapısını açan alanları da sunmaktadır. Çünkü Raoul Walsh *White Heat* (1948) filmini yönetti, hiçbir başka yönetmen böylesine büyük bir gangster filmi daha yapmamıştı. Hiç kimse Ford ve Hitchcock kadar iyi bir şekilde korku ve bilim kurgu ile uğraşmamıştı, böylesine yenilikçi filmler yapmamıştı. Ve elbette şu da tartışılabilir yalnızca Howard Hawks (Hatari! 1962) filminde gayet şahsi aksiyon-macera filmini yönetmişti. Türlerin önünün açılmasıyla, 1950'lerin hiyerarşisinde dip noktada bulunuyorlardı, yeni bir kuşak kendi yeteneklerini gösterebilirdi, dipte olan bu alanı zirveye çıkartabilirdi. İşte o zaman genç yönetmenler onlara yol açacak bu yeni türlerin keyfini sürmeye başladılar.

Bunun gibi başka yerleşik hale gelmemiş, taşların oturmadığı meseleler daha vardı. Hawks, Samuell Fuller, Fritz Lang ve Anthony Mann çoğunlukla şiddetin göz alıcı efektlerini ve etkilerini henüz keşfetmemişlerdi, ama *Psycho* (1960) filmindeki duş sahnesi ile birlikte bir dönemeç noktası ile karşılaştık, 1960'larda üretim bandının gevşetilmesi ve araya farklı ürünlerin girmesine izin çıkmasıyla birlikte, genç yönetmenler çok daha ileri gitmenin koşullarına ve isteğine kapıldılar. Bu anlamda, De Palma R-oranlı Hitchcock filmlerini yaptılar. Bunun gibi, hiçbir büyük yönetmen özel efektlerin etkileyici

yanılsamacılığı (illüzyonizmi) konusunda daha uzmanlaşmamıştı. Benim üniversiteden arkadaşlarım geride arka planda kalmış yapımların keyfini sürmekteydiler, altmışlardaki duvarlara asılıp kalan unutulan resimler gibi yeni resimler yapılmaya başlandığında, sistem çöküyordu ve arka plandaki filmler birden öne çıkmaya, göze batmaya başladı, Spielberg'in kendi telefilmi üzerinde ısrarcı olması, çağdaşımız bir insanın yalnızca fantezisi değildir, yenilikler durdurulamaz. Mühendis zihniyetli yönetmenin giderek düzey atlayan mekanik canavarların meydan okumasıyla yüzleşmesi (*Jaws*'tan, 1975, *Jurassic Park*'a kadar, 1993) ya da hakikaten memnun edici bir uçuş izlenimi üretebilir (*2001: A Space Odyssey*, 1968; *Star Wars*, 1977). Eleştirmenler özel efektleri yadsımaya eğilimli olmasına rağmen, en iyiler insan zekâsı ve marifetinin zaferleridir, 1970 sonrasının yönetmenleri temsili sanatın oyuncak kitine güçlü ve etkileyici eklemelerde bulundular.

Geç kalmışlık durumu muhtemelen filmlerimizin sürekli göndermelerde bulunmasında en gözle görülür tarafı olmaktadır. Noel Carroll şunu önermektedir: 1960'ların sonlarından günümüze yönetmenler türlere ve auteurlere kısa devre yapan göndermeler yapan temaları insan zihninde uyandırmak için özen gösterdiler. Carroll şuna işaret etmektedir: *Hardcore* (1978) kendi olay örgüsünü *The Searchers* (1956) filmi üzerine kurmuştu, yönetmen Paul Schrader cinsel temsil teması "market hırsızlığı" ile ve bir önceki filmin ilişkisini "karanlık işler yapanlara" durumuna dönüştürmüştü (Ford'da Yerliler, Schrader'in filminde porno ticareti yapanlar).[8] 1990'lı yıllara kadar Kinayecilik genel bir bilme ve tanıma durumuna kadar yaygınlaştırılmıştı, popüler kitle iletişim araçları film tüketicilerinden paylaşılmış ortak bir kültürel havuz inşa etmişti. Bu süreç tamamıyla yeni değildi; stüdyo dönemi filmleri kendi çağdaşı olan önemli radyo oyunları ve haberlerine göndermelerde bulunurdu, vodvillere, reklama, en parlak tepki alacak alıntılara filmler göndermede bulunurdu. Ama muhtemelen

1970'lerden sonra izleyicilerin genç olması filmleri komik kitaplar, televizyon, pop müzik ve medya bilgisi ile şekillenmiş bir ortama soktu. Carroll şunu net olarak ileri sürmektedir: yeni demokratik kültür içinde 1960'ların Film Fareleri ile şekillenmiş olan sinema kültürel bir referans noktası olarak İncil ve edebiyatın yerini almıştır.[9] Gelenek şimdi serbest bir şekilde ayakta durmaktadır, eski filmlere yapılan kinayelerin hemen hemen her projede karşımıza çıkması beklenebilir. *Heat* filminin (1995) klasiklere hiç göndermede bulunmayan filmlere dâhil edilmesi şaşırtıcıdır; Michael Mann başka hiçbir cinayet filmi yapılmamış gibi oynamaktadır. Spektrumun diğer ucunda Quentin Tarantino durmaktadır, onun yaptığı göndermeler Film Farelerinin yerleştirdikleri kanonun altını üstüne getirmektedir –blaxploitation (Afrika kökenli Amerikalıları özel olarak seyirci kitlesi olarak gören ve onlar için yapılan filmler) ve kung fu ile Westernleri iç içe geçirir, Ford ve Hawks ile Dario Argento ve Chang Cheh birbirine karışır. Bugün, eğlence dergilerinin aşırı derecede yaygınlaşması ve İnternet kültürleri sinemaya gitmekten duyulan hazzın bir parçası olarak filmlere referans verilmesini talep eden bir pop ustalığı, bir pop kültürü içinde sıkı örülmüş ağlarla konuşan için boş bir kültürü besledi.

Mekanik olarak referansları bu filmlerin içine yerleştiren yönetmen bile kendi öncellerini zorla dayatırken, geçmişte kime referans verdiğinin bile tam bilincinde olmayabilir, onlardan bazıları oldukça yakın geçmişe de ait olabilir. 1980'lerde filmler yapmak için insan 1970'lerde sinemanın büyük zafer elde ettiği eserleri bilmek ve onlarla yüzleşmek zorundaydı, özellikle de kablolu TV ve videokasetlerin aşırı hâkim olduğu kültüre yakınlığı olmalıydı. Şimdi sizin dedektif filminiz yalnızca *The Big Sleep* (1946) filmiyle rekabet etmez, aynı zamanda *Chinatown* (1974) filmiyle de boş ölçüşmelidir. Don Vito Corleone kendisinden sonra gelen her gangster filmine yansımaları olacak denli güçlü bir etkiyi seyircinin üzerine bıraktı,

hafızalar boş değil artık. Böylelikle 1980'lerde videolara erişilebilir olması, 1960'larda ve 1970'lerde film çılgınlığının bir parçası haline gelen geçmişin eserlerini tekrar tekrar gösteren sinema programlarının yaptığı etkiye benzer biçimde, iki uçlu bir etkiye sahip olduğu bugün için ispatlanmış bir olgudur. Home video yönetmenlerin klasikler üzerine eğilmesini olanaklı hale getirdi, ama aynı zamanda karşıtlarına karşı başarılı olmak için alternatiflerin peşinden gitmek için de onları zorladı, bu ihtiyacı keskinleştirdi. Yeni gelenler yalnızca Eski Hollywood ile rekabet etmediler, aynı zamanda Yeni Hollywood ile, ve elbette Yeni Yeni Hollywood ile rekabet etmek zorunda kaldılar, böylesine yeni taze ekolojik olarak dokunulmamış oyuklar, boşluklar bulmak ve hep taze havaya muhtaç olmak durumunda kaldılar. Michael Corleone'nin melankolik bir çürümenin içine yuvarlanmasından sonra, bir gangster ölçüsüz bir şekilde daha saldırgan hale gelebilirdi (Scarface, 1983). Star Wars filminden sonra, bilim kurgu kahramansızlaştırılmalıydı, canavarlar ile büyülenmiş yıkık dökük şirketin geleceğinin resmi yapılmalıydı, bilim kurgu artık dünyanın yıkımı üzerine kurulabilirdi (Alien, 1979) ya da ileri teknoloji patlamasının içine batmalıydı (Blade Runner, 1982). 1960'larda doğan yönetmenler, Lucas, Spielberg, Ridley Scott ve James Cameron gibi eski ustaların defterini dürmek için çalışıp duruyorlardı; Alex Proyas, Michael Bay, David Koepp, Antoine Fuqua, Robert Rodriguez ve Wachowski Kardeşlerin getirdiği tatlar ve onların akranları kısmen 1970'lerin, 1980'lerin yeni devasa filmlerini kısmen seyirci olarak şekillendirmişlerdi, şimdi kendi sözlerinin zamanı gelmişti.[10] Hala, stüdyo geleneğinin köşe taşlarının tamamen unutulduğu sanılmasın. Peter Jackson, Y Kuşağının Star Wars filmine dönüştürülen The Lord of the Rings yeni bir arayışın ürünüydü, ama King Kong onun favori filmi olarak kalmaya devam ediyor. (Böylelikle, doğal olarak, o filmi yeniden yaptı.)

Elbette, neyin daha önce geldiğinin farkında olmak bir gücenmeye dönüşebilir. "Hollywood için Züppe" Altman'ın *The*

Long Goodbye (1973) filminin kapanışında soundtrack'inde şarkı çınlıyordu, tam da Philip Marlowe'un sükseli dansları kendi zengin ahbabını öldürdükten sonra evin içinde dans edişi gibi. Bu film, *M*A*S*H* (1970) ve *Buffalo Bill and the Indians* (1976) geleneğin acımasız travestileridir. Sanki Altman, bir savaş filmini, bir polisiyeyi ya da bir kovboy filmini tekrar kimse bir daha yapamasın diye her bir türün itibarını düşürmenin yollarını arıyordu. Ama böylesine oyunbozan egzersizler istisnai kalırlar. Bunun yerine, yönetmenler parodilerin, sekellerin, ve yeniden-yapımların sonsuz akışı içinde filmler üretirler, *Movie Movie* (1978) ve *Down with Love* (2003) gibi Hollywood'un nadiren görülen büyük başarıları boyunca uzanan kendilerinden önce yapılanlara etkileyici bir katkıda bulanan eserler vermeye kilitlenmişlerdir.

Cameron Crowe'un tarih içinde kendine bir yer bulma umudu biriciktir. Gecikmiş olmak modern Hollywood içinde yıkıcı bir özelliktir, bir film yapma fiiline dair yeni bir öz-bilinç üretir. Eğer eleştirmenler "post-klasik" etiketini uyandırmak gereğini duyuyorsa, Avrupalı ressamların Michelangelo Raphael ve Leonardo'nun üstün ve açık bir şekilde insanın nefesini kesen eserlerine bir yanıt üretmek zorunda hissetmeleri gibi bize bunu hatırlatan ürünler için kullanmaları terimin en yararlı kullanılışı olur. On altıncı yüzyıldaki Maniyerizm gibi (Üslupçuluk gibi), Yeni Hollywood sanatçıların kendi kendini anlamasında bir değişimi temsil eder, değişimi sürekli sınar. 1960'ların başlarından sonra, yönetmenlerin çoğu sürüp giden anların gölgesi altında çalıştıklarının acı verici bir şekilde farkındadırlar. Ama bu farkında olma hali, onların çoğunun geleneği reddetmesine yol açmamıştır. Bunun yerine, geleneği en canlı yöntemlerle sürdürmenin yollarını aradılar.

1. GELENEĞİ SÜRDÜRMEK, GEREKLİ HER ARAÇLA

Çağdaş senaryo yazımı kurallarının ortaya çıkması sürecinde süreklilik ve icatçı eğilim arasında adil bir dengeyi Hollywood'un gözettiğini görebiliriz. Bugünün filmlerinin yalnızca star gücüne, özel efektlere, ölçüsüz komedilere, parçalayıp duran şiddete dayanan yalnızca devasa bütçeli filmler olduğunu ileri sürenlerin aksine, düzinelerce senaryo yazım el kitaplarının yazdıklarına baktığımızda, onların içinden süzülüp gelen sıkı bir olay örgüsüne dayanması ve duygusal cazibenin dikkatli bir şekilde koordine edilmesi olduğunu görmekteyiz. Bütün bu el kitaplarına tam olarak bağlı kalmamız gerekmez –bitmiş filmlerden yola çıkarak bütün bu kuralları sınamamız gerekir– ama stüdyo dönemi ilkelerinin pekiştirilmesi hoş bir şekilde modern Amerikan Film yapımının bu geleneğe olan katkılarını bize göstermekte, geçmişe saygı duymakta olduğunun örneklerini sunmaktadır.

Fiiliyat, Bağlantı Kemerleri ve Arketipler

Ancak birkaç tane senaryo el kitabı güvenden esinlenir. Eğer Çağdaş Hollywood'un belirli bir formüle bağlı kalarak Syd Field'ın "Paradigma"sından öte bir şey bilmediğini ispatlamak isterseniz, senaryonun 25-27 ve 85-90'ın sayfalarında zorunlu olarak gerekli görülen dönüm noktaları ile karşılaşırsınız. Bir yazar aksiyon filmlerinde "Yantekme'nin ana görevleri kahramana yardım etmektir, komik bir şekilde ferahlama getirir ve Birinci Perdenin sonunda ya da İkinci Perdenin sonunda bir kambur tarafından öldürülür."[11] Ceket tanıtım yazıları, soytarı hiperbolü içinde rekabet eder. Lew Hunter, William Froug'u seslendirir "sinema filmlerinin tarihindeki temel senaryo yazımı öğretmenidir," bu arada Hunter'in kendi kitabı "senaryo yazımında nihai söz, son söz" gibi övülmüştür. Hunter yalnızca bir başka senaryo el kitabından söz ettiği için değildir bu, "Senaryo yazımı üzerine en iyi el kitabı budur –hatta benim-

kinden bile iyi!" Ünlü isimler ve anekdotlar üzerine uzun uzun durur kitap, böylesi kitaplar mesleki çekiciliğe sahiptir. Field der ki, film endüstrisinde çalıştıktan ve UCLA'ya dahil olduktan sonraki yıllar, birdenbire fark etmiştir ki Perde 1'in hikayeyi kurmak ve altyapı hizmeti vermek için zorunlu olduğu ve özellikle de ana karakterleri seyirciye takdim etmeye yaradığını kavramıştır. Daha sonraları, senaryo yazımı üzerine bir ders verirken, bir öğrenci ona sormuştur, "Bir senaryo nedir?" "Soru beni şaşırtmıştı. Bir cevabım yoktu, bu nedenle sadece konuşmaya devam ettim."[12]

Senaryo yazımına dair el kitapları yaklaşık olarak yüzyıldır basılıyor, endüstrinin yüzünü yeni gelenlere döndüğü zamanlarda bu tip kitaplar çığ gibi büyür.[13] 1960'larda stüdyolar çökmeye yüz tutmuşken, yazarlar artık kontratla çalışan insan konumunu kaybettiler, hikâye bölümleri küçülüyordu. Her bir film tek başına yapılan bir yapım haline gelmişti, senaryo bir yönetmen ile bir starı cezbedebilen bir paketin ana çekirdeğini oluşturuyordu.[14] Esinlenen yazar orijinal bir senaryo ile bir ajansa başvurmaktaydı (a "spec script" deniyordu buna) o ajans senaryoyu bir stüdyoya ya da bağımsız bir yapımcıya götürüyordu. Metnin satın alınmasında ya da filme çekilmesinde bir dizi gariplikler olmaktaydı büyük çoğunlukla. Şans eseri, diğer yükümlülükler için entrikalı bir yazım örneği olarak bu taslak metinler hizmet görmekteydi.

1970'lerin sonlarında el kitaplarının yayınlanması aşırı düzeylere vardı, hikâye geliştirme süreçlerinde yaşanan bu değişmeye bir yanıt oluşturmayı amaçlıyordu. Esinlenilen binlerce senaryo yazarları merkezsizleştirilmiş bir Pazar içinde ve yaygın eğitimin olmadığı bir endüstri içinde kendi yolunu bulmaya çalıştı. Format üzerine, olay örgüsü kurma, yapımcıların ne istedikleri konusunda tavsiyelere ihtiyaç duydular. Hepsinin üzerinde, senaryo kapıyı açanların desteğini kazanmak zorundaydı, geliştirme ekibine okuyucular ya da "hikâye analistleri"

deniliyordu. Parça işi oranlarında bu spec scripts (orijinal ham haldeki metinler) yoluyla göreve sadık bir şekilde işlemek, okuyucuları "kapsam ya da üretim alanı içinde" bol sayıda üretimde bulunuyordu –bir olay örgüsü sinopsisi ve her bir projenin en güçlü yanları ile zaaflarının kabul edilmesi ve geliştirilmesi "çalışmanın kapsamını" oluşturmaktaydı. Etki olarak, senaryo yazımına dair el kitapları ön cephede bulunan okuyucuyu işleyip geliştirerek metinlerin yazılması için umutlandırmayı hedefliyor ve işi kendine görev biliyordu. Syd Field, Robert McKee, Christopher Vogler ve diğer senaryo gurularının hepsi kendi kariyerlerine hikâye analistleri olarak başladılar.[15]

Bütün sanat formları belirli yapısal şablonlara sahiptir. Senaryonun konvansiyonları Petrarchan soneleri kadar ve 12-heceli lirik şiirler kadar sıkı kurallara dayanmamasına rağmen, el kitaplarını yazanların tavsiyesi olay örgüsü inşa etmenin ve karakterizasyona dair oldukça sıkı standartlara işaret etmekteydiler. Bir filmin ana karakterleri, hepsi üzerinde uzlaşıyordu ki, önemli hedeflerin peşinden gitmelidir ve bir kesin sert ve yasaklanmış engellerle dolu hedefi şaşırtan unsurlarla karşılaşmalılar. Çatışmalar bütün bir film boyunca ve her sahne içinde sürekli halde karşımıza çıkmalıdır. Aksiyonlar etki ve tepki açısından sıkı bir zincir içinde birbirine bağlanmalıdır. Büyük olaylar önceden gölgesini seyircinin zihninde oluşturacak şekilde (ekilmelidir, hasat zamanı için) hikâyeye yedirilmelidir, ama izleyicinin bunları öngörmesini sağlayacak kadar da açık olmamalıdır bu ekim ve hasat. Gerilim, bütün meseleleri çözecek olan bir zirve noktasına kadar filmin akışı içinde yükseltilmelidir.

Bu ilkeler 1910 yılından beri senaryo yazımına dair el kitaplarında sürekli olarak tekrarlanırlar, ama yeni senaryo guruları onları üç büyük yöntem içinde oluşacak şekilde genişletmiş ve yaygınlaştırmıştır. İlk önce, olay örgüsü büyük ölçekli parçalara bölünmesi gerektiğini net olarak belirtiyorlar, bu tıpkı bir

drama metnindeki perdeler gibidir. Aristoteles'in bir hikâyenin bir başlangıcı, ortası ve sonun olmasına dair önerisinden türetilmiş olarak, hem Constance Nash hem de Virginia Oakley'in Screenwriter's Handbook (1978) ve Syd Field'ın Screenplay (1979) kitapları üç perdeli bir yapı önermektedir. Birinci Perde kahramanın yüz yüze kaldığı sorunları takdim eder, bu perde bir krizle son bulur ve büyük bir çatışmayı vaat eder. İkinci perde kahraman ile onun yaşadığı sorun arasındaki mücadeleyi genişletip yaymasından oluşur, kahraman için daha da çetin olan sınanma noktasına getirir mücadeleyi. Perde 3 kahramanın meseleyi nasıl çözdüğünü gösterir. İki saatlik bir filmi norm olarak ya da varsayım olarak kabul eder, bu temeldir, bir senaryonun perdede geçen zamanı eşit olarak dakikalara bölmesi gerektiğini ileri sürerler, yazara tavsiye edilen birinci perdenin yaklaşık 30 sayfaya sığdırılmasını tavsiye ederler, ikinci perde yaklaşık 60'ta biter ve üçüncü perde için bir otuz sayfa daha gerekir.[16] 1:2:1'den oluşan bu oran standart haline gelmektedir, buna rağmen bazı bilirkişiler keskin sayfa sayılarının verilmesine itiraz ederler.[17]

Daha sonraki senaryo guruları bu yapıya ince ayarlar çektiler. Birkaçı "sözü edilen, kıvılcımı çakılan olay" olarak birinci perdedeki olayı tetikleyen bölüm olarak gördüler. Birileri metin içindeki 17. sayfaya kadar olan bölümde sıkı bir değişim noktasının metne yerleştirilmesini tavsiye ediyorlar; bir başkası birinci perdenin ortadan ikiye bölünmesini öneriyorlar.[18] Birisi şunu öneriyor: birinci perde farklı aşamaları perdeye taşır. Olay evrenini yerleştirir, kahramanı karakteristik bir eylem yoluyla bize sunar, elverişli ve anlaşılabilir bir vesile ile (bir parti ya da düğün gibi) durum farklılaşır. Ateşleyici bir olay gösterilir ve böylelikle kahraman için "dönüşü olmayan bir noktaya" "geri getirilemez bir eyleme" kahramanın adım atmasıyla perde son bulur.[19] İkinci perde sıkı bir komplikasyonlar, yani olayların her birinin beklenmeyen başka bir olayı tetiklemesine yol açacak şekilde olay örgüsü kurulur, giderek

yükselen aksiyon boyunca çatışmanın provaları yapılmış gibi olur. Bazı rehber kitapları şuna dikkat çeker: ikinci perde sık sık bir orta-noktanın etrafında döner durur, ortayol işareti metin içinde burada bulunur, "kahramanın yeni bir şey denediği ve daha yapılmamış bir biçimde kendi kaderini eline almaya çabaladığı bazı şeyleri dener."[20] İkinci perdenin "karanlık nokta" ya da "en karanlık nokta" olarak adlandırılana karşılık gelmesi için giderek biriktirmek üzere kurulması gerektiğinde çoğu uzlaşır.[21] İçinde kahramanın kendi karşıtlarını yenmek için gerekli araçları bulabileceği "kasıtlı statik bir ana" ya da kararının oluşmasına zemin hazırlar.[22] Üçüncü perde sürekli bir zirve noktaya doğru gelişir, sık sık zamana karşı bir yarış gibi hal alır (bir "zamansal daralmayı gösteren zemberek gibi") yeni bir uyumu ve dengeyi gösteren çözüm ile sırlı, kaplı hale getirilir.[23] Farklı türler karakteristik vesilelerle bu şemayı doldurmaktadır. Romantik komedide, ateşleyici olay bir çift olması muhtemel iki insan arasında "çekici bir buluşma" olurken, üçüncü perde onların birleşmesine karşı olan engellerin "neşeli bir şekilde ortadan kaldırılması" üçüncü perde de olur.[24]

Bu üç perdelik şablon nereden gelmektedir? Nash ve Oakley herhangi bir kaynağı ileri sürmüyorlar, Field ise bunu kendi başına keşfettiğini söylüyor.[25] Daha eski el kitapları üç perdelik bir yapıdan söz etmiyor olmalarına rağmen, çağdaş söyleşilerde, yıllanmış senaryo yazarları nadiren bunu doğrulayacak sözler söylerler.[26] Bu bir zamanlar bir ticari sır ise, Dan O'Bannon'ın önerdiği gibi, 1980'den sonra artık uygulamadan kalkmıştı.[27] Kitaplarda görülmez oldu, kurslarda artık dillendirilmiyordu, seminerlerin gündemine girmiyordu. Yazılım programları her tuşa vuruluşu kesinleştirmek üzere yazılmıştır, her tuşa basış sayılır. Bunun birkaç örneği –*Casablanca* (1942), *Breaking Away* (1979), *Romancing the Stone* (1984), *Witness* (1985) ve kaçışı olmayan *Chinatown*– kendi usta kuruluşları açısından parçalarına ayrılmıştır, ikinci perdelerindeki yükselişi sergilenmiştir, iyi yerleştirilmiş dönüm noktaları

açığa çıkarılmıştır. Bir kez üç perdelik şablon kamusal alanın bilgisine girdikten sonra, gelişme ile ilgili kimseler rutin senaryo seçiminde ve başarılı bulma kriterleri içinde bir yöntem olarak buna sıkı sıkıya sarıldılar. Sayfa sayısına bağlı formüller hikâye analisti ve stüdyo ekibi için ölçü birimi oldu.[28] Bugün senaryo yazarlarının çoğu üç perdelik yapıya bağlı kalır, dünya genelinde kitlesel düzeyde pazara seslenen bir film yapmak için optimum bir tasarım olarak işlevli olduğu düşünülür.[29]

İcatlardan oluşan ikinci bir küme karakterizasyona eğilir. Çoğunlukla stüdyo dönemi el kitaplarının yazarları karakterin tutarlılığı üzerinde durur, kabul edilebilir bir şahsiyetin değişen özelliklerinin bir karışımını yazarlara şiddetle tavsiye eder.[30] Bugünün el kitapları daha fazlasını talep ederler: "Her büyük karakterin bir zaafı olmalıdır."[31] Şeytanların hükmettiği, kırılgan, karanlık yönlerinin kişiliğe hâkim olduğu –hikâyenin sarkan ve dolambaçlı olan bütün bu klişeleri kahramanın zorlayan ve meseleyi çıkartan zaafını vermek için zihne esin verir. Belirleyici olan zaaf bir "hayalet" olabilir, sürükleyen karakter kararlı bir şekilde hareket ediyorsa, geçmişten gelen bazı şeylerin çıkartılıp atılması zorunlu olabilir.[32] Hayaletler hasım olan ile kahramanın mücadelesini dengeleyecek, onları karşı karşıya getirecek içsel çatışmalar için zemin sağlar. Senaryo yazımına dair el kitapları karakterin ne istediği (dışsal hedef) ve karakterin ihtiyaç duyduğu şey (altta yatan motivasyon, zaafların ve hayaletlerin sürüklediği şeyler) arasında nadiren bir ayrım yaparlar. Bir davranışta, sahne ekipmanında, diyalogda buna dair ima yapıldığı zaman, zaaf "alt-metnin" bir kısmını oluşturur. "Alt-metin, ön-cephedeki hikâyenin belirlediği zemin ile arka planda yer alan hikâyenin duygusal olarak yaslandığı zeminin karşılıklı oyunundan doğar ve anlam kazanır."[33] Bununla birlikte, dışarıda netleştirilmiş bir şekilde, kahramanın kendi kendine dair bilgisi sınırlıdır, yetersizdir, bu ise alt-metin tarafından açığa çıkartılır.

Bir zaaf verili olarak alınırsa, karakter o zaafı fethetmelidir. Bundan dolayı karakter bir yay çizer. "En basit terimler ile söylersek," diyor senaryo yazarı Nicholas Kazan, "her karakterin bazı şeyleri öğrenmesini istersiniz... Hollywood, insanların değişimi gerçekleştirebileceği yanılsamasını sürdürmüştür."[34] Olay örgüsünün eylem yapısı yoluyla, içsel ve dışsal çatışmalar pekiştirilmek zorundadır.[35] İkinci perdenin sonunda, en karanlık an, kahraman dışsal hedefi elde etmeye hazırlanırken, aydınlanma yaşar. Üçüncü perde karakterin değişiminin gücünü ve radikalliğini gösterir. O artık isteklerine ve ihtiyaçlarına dönüşmüştür, onlar için kendini yeni bir insana dönüştürür. Kişilik büyümesinin böylesi işaretlerinin izleyiciyi büyülediği ona iyi geldiği söylenmektedir. "Karakterler, kendi dışsal sorunlarını çözmek için içsel çatışmaları ile uğraşmaya zorlandığı zaman, onlarla bizim ilişkimiz de büyür, güçlenir, rol modeline dönüşür."[36]

Karakterin gelişmesi klasik Hollywood döneminde bilinmiyordu, elbette. Senaryo yazımına dair el kitapları nadiren yürekte yaşanan bir değişmeyi tavsiye ettiler.[37] Harold Lloyd insanı yiyip bitiren anksiyeteler ile yıpranmış gençliği canlandıran bir kariyer yaptı, kara filmlerin kahramanları ve pek çok İkinci Dünya filmleri insan ruhundan ve nefsinden çok çekmiştir.[38] 1960'lara kadar, bir film başkahramanın zaaflarının altını çizmesi çok daha muhtemel bir şeydi. *Kramer Kramer'e Karşı* (1979) filmini örnek olarak alalım. Büyük iş yapan filmlerin piyasayı belirlediği varsayılan bir dönemde yapılmıştı, bu ülke içine yönelik drama o yılın en çok iş yapan filmi oldu ve beş Akademi Ödülü aldı, bunların arasında en iyi senaryo ödülü de vardı.

Film, Joanna Kramer'in uyuyan oğluna (Bill) somurtkan bir şekilde hoşça kal demesiyle başlar, bu sırada kocası Ted kendi reklam ajansında oyalanmaktadır. Joanna ayrılmak için paketlerini toplar, Ted kendi patronuyla bir şeyler içmeye gider, pat-

ronu ona eğer bir başarılı bir adım atarsa, onu ödüllendireceğini vaat eder. Ted nihai aşamada eve gelir, Joanna'nın nevrotik biçimde yıkılmış olduğunu görür. Billy'nin onsuz kendini daha iyi hissedeceğini söyleyerek ayrılır. Bu kıvılcımı çakan olaydan sonra, ilk perdenin geri kalanında Ted'in çabaları kendi işkolik çalışmaları, yükümlülükleri ile çocuk bakımı ile uğraşmak ile geçer. Billy'ye bakmak için gösterdiği çabaları formalite icabıdır, Billy kızgın ve uzak duran birisi olur. İlk dönüm noktasına kadar, filmin ilk otuz dakikasına kadar, baba ve oğlu birbirlerine sevgi göstermezler. Ted, Billy için Fransız tostu yapmaya çabalamayı bırakmıştır, ve kahvaltı sofrasında donutsları çiğnerken (hazır çocuk kahvaltılıkları) kasvetli bir şekilde otururlar.

Sorunlar ikinci perdede yoğunlaşır. Ted'in iş performansı gittikçe inişe geçmiştir, patronu onun hareketlerini sert şekilde eleştirir. Ted ile büyük bir kavgadan sonra, Billy anne babasının ayrılmasının nedeninin kendisi olduğunu hisseder. Ted oğluna gittikçe daha çok zaman ayırmaya başlar. Ama tam onların bağları güçlendiği zaman, anlarız ki Joanna sessizce geri dönmüştür, Billy okula girerken onu gizlice seyretmektedir. Billy bir parkta oynarken bir kazada yaralanır, Ted koşarak onu kollarına alır ve acile götürür. Daha sonra Joanna Ted ile buluşur ve işteki başarısı ve terapistinin yardımıyla iyileşmiştir: "Oğlumu istiyorum." Ted yanıt verir, "Onu sana veremem."

Ted şimdi çok büyük engellerle yüz yüze gelir. Bir anne muhtemelen velayet savaşını kazanır, Ted'in şans faktörleri kovulduğu zaman gittikçe azalır. Şimdi hızlı bir şekilde iş bulmak zorundadır. Kendi mesleki hırslarından kurtulmuş, kendi niteliklerinin altında bir konum için iş görüşmesine gider ve işverenin hemen karar vermesi için ısrarcı olur. Bir işyerinin çalışanlarına verilen Christmas partisi boyunca inatçı bir şekilde bekledikten sonra, işi kapar. Ama onun zaferi Billy'i görmek için Joanna'nın talebi ile dengelenir, parka gittiklerinde Joanna

ondan izin almadan gelir, Ted'i terk edilmiş ve harap halde bırakır. Billy'nin annesini yeniden görmekten doğan neşesi sahneyi kapatır (70. dakikada) ve Ted'in en karanlık anını oluşturur. Tek başına düşünürken şunu fark eder, bütün gariplikler ve gelişmeler büyük oranda ona karşıdır.

Filmin son otuz dakikası, mahkemenin ilerlemesi ve sonuçlanmaya yüz tutması ile başlar, geri dönüşlerle insanın tüylerini diken diken eder. Joanna'nın avukatının doğrudan yaptığı sorgu seyircinin bilmediği "geride kalmış bir hikâyeyi" açığa çıkartır, Joanna için sempati oluşmasına neden olur. Kocasının onun yanında olmadığını tekrar eder ve Billy'nin beş buçuk yıldır annelik görevini tek başına yaptığını söyler, bu arada Ted yalnızca on sekiz aydır onu yetiştirdiğini söyler. Ted'in avukatının aşırı ölçüde sert karşı sorgusu Joanna'yı gözyaşlarına boğar; bakışların kesiştiği anda, Ted acımasını ve acısını paylaştığı duygusunu yaşar. Daha sonra, Ted kendisinin Joanna'nın ihtiyaçlarını anlayıp anlamadığını sınar, ama şimdi Ted ve Billy bir ailedir artık. Tam da Ted'in sorgu sırasında ayakta duran Joanna'nın tedavisi için kaygısını ifade ederken, Joanna şimdi fark eder ki Billy için Ted kendinin bütün önemli işlerini feda etmiştir. Kendi düşük kazancı hakkındaki sorgusunda içi titreyerek direnirken, Billy'nin arka planda kalan kaza geçirmesi hakkında onu ihmalkârlıkla suçlar Joanna'nın avukatı, işte bu anda Ted artık davayı kaybetme sürecine girer. Avukat Ted'in kaza hakkındaki suçunu sonuna kadar sömürür, bunu yaparken Joanna'ya verdiği sözü tutmamış, Ted'in üzerine gitmeye devam etmiştir. Derinden sarsılmış bir şekilde, Ted Joanna'nın utanç içinde başını öne eğmesini seyreder. Yine, bakışların kesiştiği an alt-metni oluşturur (Şekiller, 1.1-1.2).

Bir diğer merkezi karakter olan Margaret Ted'in dönüm noktalarının ölçüsü olarak hizmet eder. Olay örgüsü başlamadan önce, Margaret Joanna'nın arkadaşıdır ve Joanna'ya Ted'i terk etmesi yönünde tavsiyede bulunur. Zaman içinde tedrici olarak Ted'in Billy'e olan sevgisini görüp anlama noktasına



Şekil 1.1. *Kramer vs. Kramer*: Joanna'nın avukatı Ted'in itibarına saldırırken, Joanna bakışlarını kocasından kaçırmaktadır.



Şekil 1.2. Tanık sandalyesinde, Ted kızgınlık ve acıma ile Joanna'ya bakıyor; bu çekim ile sahne bitiyor.

gelir, mahkemede Margaret Ted'in müttefiki olarak hizmet eder. Yine de onun tanıklığı bile yargının kararını değiştirmez. Ted velayeti kaybeder, filmin son altı dakikası Billy'nin çıldırmış reaksiyonunu gösterir ve Ted'in elveda anlamına gelen kahvaltıdaki hazırlıklarını ekrana getirir. Şimdi ikisi de Fransız tostunu uzmanlaşmış biçimde yaparlar, baba ve oğlu sessizlik içinde yan yana çalışırlar –daha önceki sessizlik değildir bu, kahvaltı gücünü yitirmiştir, ama bu kez aralarındaki derinden etkilenmeyi gösterir. Billy'nin eşyalarını paketlemişlerdir, ama Joanna geldiği zaman, Ted ile baş başa konuşmak ister. Ona der ki Billy'nin burada bir yuvası olduğunu fark etmiştir ve şimdi onu almayacaktır. Ted bekler, nazik ve özenli bir şekilde bekler, Joanna gidip Billy'e kararını söylemeye gidecektir.

Kramer Kramer'e Karşı filminin merkezinde duran üç yetişkinin her birinin zaafları vardır, onlar değişirken giderek daha fazla kendi kendilerini bilmeye başlarlar. Robert Benton, yönetmen ve senaryo yazarı, aradaki yay gibi değişen durumları dikkatli bir şekilde düzenler yönetir. Ted'in karşıtı olan Joanna, güzel bir annedir, ama kırılgandır, güven eksikliği duyar. Boşanmış olan Margaret çakma feminist olabilir, ama Ted ile gittikçe büyüyen bir arkadaşlık geliştirmektedir. Kocasıyla yeniden birleşme olasılığı hakkında konuşurken aynı zamanda dramatik bir karşı-gelişme noktası sunmaktadır. Joanna'nın kalbinin şekilden şekile girerek sürekli değişmesi çok dikkatli bir şekilde hazırlanmıştır: hala kendisinin duygusal olarak gerilimleri ve gelgitleri olduğunu anlar, o doğru bir

şekilde oğullarına karşı Ted'in ne kadar bağlı olduğunu gördüğü zaman etkilenir ve kendi istekleri boşlukta kalır. Ted dışsal savaşı kazanmıştır, 1980'lerde kendi öncelikleri olarak adlandırılanlar içinde meydana gelen değişmelere çok şey borçludur; daha sıradan bir işte Ted şimdi daha az kazansa bile, Billy'i şimdi çok daha tam ve dertsiz bir şekilde sevmektedir. Senaristin terimleri içinde söylersek, kendi isteklerini kendi ihtiyaçlarına göre yeniden ayarlamıştır. Filmin adı çatışmaların her ikisini birden net olarak içermektedir –yalnızca Bay Kramer Bayan Kramer'e karşı değildir, aynı zamanda Ted'in profesyonel hırsı ile baba olarak görevi arasındaki mücadeleyi de gösterir, onu kasteder.

Niçin Hollywood senaryo yazarları giderek daha fazla zaafları olan karakterlere yöneldi? Muhtemelen Broadway dramaları, örneğin William Inge, Paddy Chayefsky ve Tennessee Williams gibi yazarların eserleri ile az kültürlü roman ile Avrupalı sanat filmlerinin etkisi altında kalarak bir değişim geçirdi. Bu değişim Hollywood'un bu yola girmesini sağlamış olabilir. Rehberlik etmek aynı zamanda iki Avrupalı drama teorisyeninin çalışmaları altında şekillenmiştir. Lajos Egri'nin *The Art of Dramatic Writing* (1946) 1950'li yıllar boyunca pek çok senaryo yazarı için bir İncil haline gelmişti ve hala vazgeçilmez olduğu kabul edilmektedir. Eğri karakterlerin oyunun gelişim süreci içinde büyümesini ister, olay örgüsünün süreç içinde nasıl büyüyebileceğini gösterir. Şunu sorar, Nora gibi nasıl adanmış, konvansiyonel bir ev kadını Bir Bebek Evi gibi bir oyunda kocasını ve çocuklarını bırakmaya hazır bağımsız bir kadın haline getirilebilir? Değişim ancak tedrici olarak çeşitli aşamalardan sonra kabul edilebilir hale gelebilir, bundan dolayı Ibsen Nora'yı sorumsuzluk, anksiyete, korku, umutsuzluk aşamalarından geçirir ve kendi evliliğinin bir yalan üzerine kurulduğunu anlamasından önce farklı böylesi aşamalardan geçmesi gerekir.[39] Egri'nin niteliği değiştirilmiş psikolojik büyümeye dair tarifi yazarın şekillendirdiği karakterin adım adım gelişirken onun

meydan okuması için çatışmaları planlayabilmesine yardım edebilir, tam da Ted Kramer iş-kolik bir profesyonelden duyarlı bir babaya doğru değişiminde olduğu gibi.

Karakterin değişimi üzerine Egri'nin yaptığı vurgu kadar önemli olan Constantin Stanislavsky'nin oynamak üzerine kuramıdır. 1920'lerde ABD'ye getirilen bu kuram 1950'lerde Actors Studio tarafından gözden geçirildi, Stanislavski Yöntemi karakterizasyon ile ilgili sıkı bir yardımın nasıl olacağına dair bir yöntem önermekteydi. Onun önerisine göre, karakterler oyunun "akış çizgisine" göre (karakterin gelişim eğrisi) hem dışsal hem de içsel sorunlar birlikte çözülmelidir, yöntem Hollywood sinemasının hedefe yönelmiş eğilimine göre değiştirildi, uyumlu hale getirildi. Karakterin içsel yaşamı bütünüyle "alt-metine" dönüştürüldü, dışsal aksiyonu yöneten dürtülerle birlikte birbirine eklemlenmemiş bir toplam olarak alt-metin işlenmeye başladı. Böylesi fikirler Hollywood'a taşındı, Yöntem oyunculuğunun popülaritesi ile birlikte ve yönetmen Elia Kazan'ın başarıyla yan yana bütün sosyal ortamı şekillendirmek için kullanıldı. Stanislavski'nin bazı terimleri bile, mesela ateşleyici olay ve vurucu olan gibi, kendi yolları içinde ekran sözlüğüne girdi.[40]

Daha geniş kültürel faktörler kahramanların yeni kırılganlıkları lehine kullanıldı. Karakterlerin psişik yaralarını iyileştirmeleri gerektiğine olan inanç 1970'lerin Batı Kıyısında kendi-kendini-gerçekleştirmeye yönelik inançlarında izleri görülebilir hale geldi, bundan dolayı terapötik hareketleri besledi, toplum içinde yaygınlaştırdı, buradan esinle transandantal meditasyon, yoga ve İlk Çığlık terapisi topluma yayıldı. Syd Field Screenplay adlı kitabını Werner Erhard'a ve doğunun insanlarına adadı, "onlar bana bir alan açtılar, fırsat yarattılar, bu kitabı yazmak için yeterince büyümemi ve farklı alanlara uzanmamı desteklediler."[41] Kramer Kramer'e Karşı kitabında California'ya taşınmak için Joanna yeni bir dayanma gücü

bulur ve hayatını yeniden kurar, orada bir terapist bulur ve terapist ona "kendini sevmesini" öğretir.

Üç perdelik yapıyla birlikte ve zaaflı karakterler ile üçüncü bir senaryo yazımı keşfi oldu. 1985 yılında mitoloji uzmanı Joseph Campbell'a New York Arts Club tarafından bir ödül verildi. Ödül töreninde George Lucas vardı, dedi ki bir zamanlar "çocuklar için film" yapabilmek amacıyla bir senaryo ile boğuşuyordum. *Bin Yüzlü Kahramanlar* adlı Campbell'in kitabını keşfedene kadar hiçbir ilerleme kaydedemedim, ondan sonra enerjimi odaklayabildim: "Eğer bu kitapla karşılaşmasaydım, hala Star Wars filminin senaryosunu yazmak için bugün bile uğraşıyor olacaktım."[42] Lucas bu ilham kaynağını daha önceleri hiç açıklamamıştı, ama Star Wars filminin mitler üzerine kurulduğu, modelin oradan alındığı bilgisi giderek bir efsaneye dönüştü.[43] İlk üçleme bittikten sonra, Lucas akademisyenleri seyretmeleri için ve Skywalker Ranch'ta ders vermeleri için davet etti, Lucas "kendi Yoda"mı yaptığımı gururla söyleyebilirim."[44] Campbell'in mitsel gelenekleri sentezlemesi sıradan bir dünyadan maceraya atlamak için çağrıda bulunan bir kahramanı bize takdim etti. Kahraman "özel bir dünyaya" giriş yapar, o özel dünyada büyük yargılamalar, ittifaklar ve düşmanlar vardı. Nihai olarak kahraman "en içerdeki mağaraya" yaklaşır, en ideal, en yüksek düzenin bulunduğu arenaya. Kazandıktan sonra, kahraman değişmiş ve dönüşmüş olsa bile her günkü yaşamına geri döner. Şematik bir biçimde bildirilir ki, mitsel yolculuk senaryo yazımı için umut-vermeyen bir modelmiş gibi görünüyor, ama 1980'lerin başlarında bazı Campbell'in yardımcıları bu fikre dayanan senaryo kurslarında dersler verdiler, 1987 yılında bir el kitabı kendi hikâyelerinin kahramanlarını "mitsel bir yolculuğa" çıkarmaları için yönlendirmeyi şiddetle tavsiye etti.[45] Bu şablonu en başarılı şekilde geliştiren isim Christopher Vogler olmuştu, o Campbell'in kitabını daha Star Wars ve Close Encounters of the Third Kind (1977) başarı elde ettiği dönemden hatırlıyordu. Disney'de

çalışırken, Vogler "klasik ve güncel filmler"e mitsel yolculukları uygulayan yedi-sayfalık hatırlatıcı notlar yazdı ve bu fikirleri seminerlerinde anlatmayı denedi. Campbell çok yüksek izlenme oranları alan PBS dizilerinde gündeme gelirken, bütün Hollywood'da yer alan senaryo geliştirme merkezleri Vogler'in hatırlatıcı notlarını almaya, onlardan yararlanmaya başladılar, onun hikâye geliştirme danışmanı olarak böyle başladı.[46] 1992 yılında Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters* kitabını yayınladı, bu kitapta Campbell'in sentezini bir olay örgüsü taslağına dönüştürdü, kitap *Rocky* (1976), *Star Wars* ve *An Officer and a Gentleman* (1982) filmleriyle resimlendirilmişti. Yapıdaki boşlukları doldurmak için, Vogler birçok karakter arketipi geliştirdi (Mentor (Akıl Hocası), Haberci, Şekli-biçimlendiren (şekli bozan), Gölge) bunlar Campbell, Jung ve kendi imgeleminden türetilmişlerdi.

Mitsel yolculuk şablonu üç perdelik model ya da bir karakterin zaman içinde geçirdiği değişim kadar geniş bir şekilde etkili olmadı, ama bazı değişikliklere de yol açtı. Vogler'in kitabı birçok dile çevrildi ve senaryo yazarları için yeni bir yol kitabı haline geldi, giderek yeni baskıları yapıldı (bunların arasında Kadın Kahramanın Yolculuğu (*The Heroine's Journey*) adlı eser de vardır). Vogler ve diğerleri yolculuğun yörüngesini üç perdelik olay örgüsü mimarisine entegre ettiler.[47] Şimdi de içsel çelişkiye yönelik yerleşik talep mitsel bir karşılık bulmaya başladı. Hollywood aksiyon filmleri dünyayı dolaşırken, yapımcılar kültürler-arası erişimin olduğu konular mitoloji hikayelerine açık duruma geldiler. Yolculuk fikri sıradan macera olay örgüsü akışı içinde evrensel bir karşılık buldu. Aynı zamanda New Age ruhsallık anlayışı ile iç içe geçti, bundan dolayı şimdilerde insan karakterin zaman içindeki değişimi "yazarın yaşam yolculuğuna ilişkin tematik tavrı dramatik yapıyı kurar" diye net açıklamalar el kitaplarında yazmaya başladı.[48] Mitsel yolculuğun böylesine sahiplenilmesi aynı zaman-

da 1990'lar boyunca fantezi türü üzerinde endüstrinin giderek büyüyen bağımlılığı ile uyumlu hale geldi.

Eylem yapısı, sayfa sayısı, karakterin zaman içindeki değişimi ve mitsel yolculuk üzerine yeni senaryo yazımına dair el kitapları klasik Hollywood'un dramaturgisini altüst etmemiştir. Bundan ziyade, böylesine prosedürler boşlukları doldurdu, iyi ayarlamalar yaptı, belirsizliğe ve hatalara daha az yer bıraktı. 1970'lerde, senaryo yazımı akademik bir girişim haline geldi –yalnızca üniversitelerde eğitim yapıldığı için değil, aynı zamanda tıpkı on dokuzuncu yüzyıl salon ressamlığında olduğu gibi, giderek daha fazla katı kurallarla belirlenmeye başladı ve geniş olarak kabul edilen kanonlar rehber haline geldiler. Bu geç kalmışlık sendromunun bir başka göstergesidir. 1960-sonrası senaryo yazarları klasikler üzerinde çalışmak zorundaydılar, yakın geçmişteki büyük iş yapan filmlerin temel prensiplerini açıklamak zorundaydılar, buna göre senaryoyu biçimlendiriyorlardı, onların popülerliği bir rehber haline gelmişti.

Öyle görünüyor ki el kitapları aynı zamanda edebi kültürü de yeniden şekillendirdi. Kurmaca yazarları hiç çekinmeksizin söz konusu ilkeleri ödünç aldılar; bir el kitabı sahnelere bölerek, eylemi yükselterek, belirli sayfalarda oluşan ara bölümlerde olay örgüsünün nasıl kurulacağına dair şablonlar üreterek bir romanın yapılandırılmasını tavsiye etmektedir.[49] Potansiyel olarak başka yerlerden parça-alıp takmaya yönelik ilgiye bağlı kalarak, Vogler *The Writer's Journey* kitabının ikinci baskısını "Yazarlar için Mitsel Yapı" olarak yeni bir altbaşlık açtı ("Mythic Structure for Writers"). Filmler giderek popüler kültürün merkezine doğru kaydılar, Michael Crichton ve John Grisham senaryolara bu kadar fazla yenilikçi yaklaşımın birden yedirilmesine karşı çıktılar.

Eğer çağdaş sinemasal hikâye anlatmayı kavramak istiyorsak, kitapların nasıl klasikten verimli olarak hangi noktalarda ayrıldığını bilmeliyiz. Tam da sonelerin ya da haiku'ların sınır-

ları ortaya çıkarken, şiirsel formlar üzerinde bir temel dizge oluşacak çalışmayı bekleyebiliriz, en iyi el kitapları filmlerin mekanik yapısı üzerine faydalı içgörüler geliştirilmesini olanaklı kılan eserlerdir. Ve onlar bize modern Hollywood'un bir bölümüne epizotik yapı estetiğine ve tutarsız anlara yönelik bağlı kalmamızı hatırlatır, yol gösterirler.

Tasarıma göre Hikâye Anlatma

Formel bir tasarımda, bugünkü Hollywood sineması büyük oranda dünkü Hollywood ile süreklilik gösterir. Şüphesiz bazı değişiklikler oldu ve bunların netleştirilmesi gerekir, bu makale boyunca bu değişiklikleri saptamaya çalışacağım. Ama söz konusu değişiklikler, 1960'larda olduğu gibi bugünde güçlü olan konvansiyonların arka planına karşı çıkarlar, bunlar 1940'larda da, 1920'lerde de uygulanmaktaydı. Bir kez büyük gişe hasılatı yapan filmler ya da post-modern olarak hikâyenin parçalara bölünmesi üzerine geçmişe dönük genelleştirmeler yaparsak, çok eski kanonlara bağlılık gösteren pek çok unsur buluruz. Bugün geçmişi bağrında taşır. Yine, benim amacım ispat etmenin yükünü başka alana kaydırmaktır, derinlerde olanın içinde taşıdığı kanıtların büyük bedeni üzerinde düşünerek onların "post-klasik" Hollywood üzerine her yeri kaplayan çok sayıdaki iddiaları bizi şüpheye götüreceğini önereceğim. Geleneğin istikrarlı biçimde sürdürülmesini keşfetmenin en iyi yolu filmlerin hangi aralıkta yapıldıklarını, kapsamlarının nasıl değişim geçirdiğini incelemektir, bütün bunlar endüstrinin söylemi ile yönlendirilirler, başlıca da senaryo yazım el kitaplarında karşımıza çıkarlar, ama aynı zamanda çoğunlukla da anlatısal pratiklerin en küçük ayrıntılarına yönelen teoriler içinde şekillendirilirler.

Yakın analiz üzerine sıkı bir şekilde yerleştirilen teori Kristin Thompson'un *Storytelling in the New Hollywood* adlı eserinde açıkça ortaya konulmuştur. Yapıyı tartışırken, Thompson şunu

ileri sürer: hem stüdyo döneminden hem de yakın geçmişteki ana akım anlatıların çoğu dört büyük kısım ile buna eklenen bir epilogdan oluşur. Bu kısımlar klasik hikâye anlatmanın merkezi özellikleri yoluyla birbirine eklemlenmiştir: bir ya da daha fazla kahraman açık bir şekilde tanımlanmış hedeflere ulaşmak için çabalarlar. Bu başlıca koşuldan yola çıkan senaryo yazarları karakterin betimlenmesini en başa koyar ve çatışmayı bunun üzerine kurar. Thompson şunu gösterir: Hollywood filmleri kendi en büyük ölçekteki kısımlarını hedeflerin tanımlanması yolu üzerine kurmaya eğilimlidir. Bu hedefler tanımlanır, yeniden tanımlanır, engellenir ve ardından kesin olarak başarılır ya da başarılmaz. Dönüm noktaları niyetin tersine çevrilmesi ile üretilir, dönüşü olmayan noktalar açığa çıkartılır, yeni koşullar hedeflerin yeniden belirlenmesine yol açarlar.[50]

Thompson'a göre, hikâyenin kurulması (the setup) (100-120 dakikalık bir filmde tipik olarak 25 ya da 30 dakika sürer) senaryonun esasına göre ilk perdenin parçasıdır, işlevi budur. İlk perde karakterlerin dünyasını tanıtır, yerleştirir, ana karakterlerin amaçlarını tanımlar, yarım saatlik bölümde dönüm noktasını açığa çıkartır. *The Tailor of Panama* (2001) filminde yirmi sekiz dakikada, diplomat Osnard konsolosluk için danışma bölümünde çalışan insan olarak çalışma koşullarını terzi Harry'e açıklar. *Who's Afraid of Virginia Woolf?* (1966) filmin birbiriyle kavgalı ilişkileri olan merkezi karakterleri olan George ve Martha'yı bize takdim ederek başlar, onların konukları olarak genç çiftimizi bize sunar. Yaklaşık 30 dakika içinde, Martha'nın George'a işkence yapma hedefi kristalleşir, genç kocasını baştan çıkarmak için seksi bir görünüme bürünür. Olayın bu şekilde kuruluşu iki aşamaya bölünmüştür, el kitaplarında buna "katalize eden" ya da "ateşleyici (kıvılcımı çakan) olay" denir, yaklaşık olarak 12 ile 15 dakika içinde gerçekleşir. Böylelikle Tailor of Panama filminde Osnard'ın Harry'ye iş teklif etmesi 15 dakikalık ilk bölümde olur, bir noktada Virginia Woolf filminde genç çift George ve Martha'nın evine gelirler.

İki daha büyük kısma dair önerilerde bulunurken, Thompson etki olarak kanonik hale gelen "ikinci perde"de iki parçaya bölünür, karakterlerin amaçlarını izlemek için bu daha iyi bir yoldur. Onun "Komplikasyon çıkaran Eylem" dediği şey, ortalama uzunluktaki bir filmde tipik olarak 20 ile 30 dakikalık bir zaman ister, filmin merkezi hedeflerini oluşturur ya da yeniden ortaya çıkartır. Ya filmin kahramanı kendi amacına ulaşmak için taktikler değiştirir ya da tamamen yeni bir durumla yüz yüze kalır –bu bir tür kurulan hikâyenin yeniden kurulmasına benzer. Witness (1985) filminde ilk dönüm noktasında, oğul Samuel katili teşhis eder, ama bu eylem dedektif John Book'un pusu kurulan alanı daha erken saptamasına neden olur. Komplikasyon çıkaran Eylem içinde, Book bir tarikatın çiftliğine kaçar, orada çok farklı koşullara kendini uyumlulaştırmak zorunda kalır.[51] *Gremlins* (1984) filminin ikinci kısmında, Gizmo kendini klonladığı zaman yaklaşık olarak 25 dakikalık bir zaman içinde gerçekleşir; karakterler için yeni bir "normallik" durumu yaratan komplikasyon durumu oluşturur, bir sonraki dönüm noktasında birikme sağlanır (60 dakikalık bölümde, bir yüzme havuzunda talanla, yağmayla geçinen gremlinlerin patlayıcı bir şekilde beslenmeleri gerçekleşir. *Cast Away* (2000) filmi aynı örneğe bağlı kalır. Uçak kazasından sonra, 30 dakikalık bölümde Chuck Nolan adanın kıyısında uyanır, çok farklı koşullarla karşı karşıya kalmıştır. İkinci kısım boyunca, Chuck hayatta kalmak için mücadele eder, filmin içinde yaklaşık 60. Dakika civarında neredeyse tükenmiş iken, son aşamada kurtarılmış Federal Express kolilerini açmaya karar verir.

Çok sık olarak, burada olduğu gibi, Komplikasyona neden olan Eylem gibi büyük olay yaklaşık filmin tam süresinin yaklaşık yarısında karşımıza çıkar. *Telefon* (1977) filminin ortasında Moskova'daki casusluk merkezinin, filmin kahramanını kendi görevini bitirdikten sonra öldüreceği gibi hayati bir bilgi bize verilir. Thompson, *Kramer Kramer'e Karşı* filminde Komplikasyon oluşturan Eylemi filmin ikinci bölümünde Ted ve Billy'nin birbir-

lerine uyum sağlaması olduğunu söyler. Bu karşı-kuruluş, yeni bir ailenin oluşması o zaman Billy'i geri isteyen Joanna'nın talebi tarafından alt üst edilmiştir, bu da yaklaşık 50 dakikalık filmin orta noktasında meydana gelir.

Büyük parçalar arasındaki herhangi bir kopma yeni karakterlerin sunumunda ya da bakış açısında bir kaymayı tetikler. *Sisters* (1972) filminde kuruluş sürecinde dönüm noktası Dominique kendi sevgilisini bıçaklamasını gösterir (yaklaşık 26. Dakikada), ama ardından öykünün karşı-kuruluşunda Grace Collier'i suçu soruştururken görürüz. *Quills* (2000) filminde "de Sade" üzerine olan yarım saatlik açılış bölümü üzerinde yoğunlaşır ve onun akıl hastanesi bakıcıları ile ilişkileri sergilenir, ama Komplikasyon oluşturan Eylem akıl hastanesinin süpervizörü ve onun genç karısı üzerinde film odaklanır. *Mystic River* (2003) filminde, ilk 33 dakikalık bölüm Jimmy'nin kayıp kızın üzerinde yoğunlaşır, onun bedeninin bulunması ile sonuçlanır. Komplikasyon oluşturan Eylem, bir başka 33 dakikalık bölüm içinde olur, ölümün olmasından sonra iz sürülürken değişik bakış açıları arasında kayma olur ve soruşturma başlayınca süreç değişime uğrar. *Mystic River*'in bir sonraki dönüm noktasında polisler Dave'den şüphelenmeye başladıkları zamanda olur, Jimmy katili bulmak için yemin eder.

Thompson filmin üçüncü esnek kısmını (geleneksel 2. Perdenin ikinci kısmı) Gelişme Bölümü olarak adlandırır: "Şimdiye kadar öncüllerin geniş bir kümesi, hedeflerin belirlenmesi, engellerin takdim edilmesi yapılmıştır. Burada filmin kahramanının mücadelesi kendisinin tipik olarak amaçlarının, eylemi üreten, askıda bırakan, gecikmeyi sağlayan pek çok olay çoğunlukla gerektiren hadiseler olur."[52] *Drumline* (2002) filminde, filmin kuruluşu koleje yeni gelen Devon'u yürüyüş ekibinin davul bölümünün en üst bağını kurmaya çalışırken görürüz. Bunu başarır, ama onun durumu disiplinin kabul edilmesini reddetmesiyle komplikasyon oluşur. Devon'un mizacı,

kendi ekibi ve onların karşıtları arasında utanç verici bir kavgayı kışkırtmasına neden olur, filmin ortasındaki dönüm noktasında bando ekibinden kovulur. Gelişme bölümü, Devon'un kendi seçeneklerini keşfederken yardımcı karakterlerin sorunlara çözüm bulmasından oluşur. Yeni koçun ondan ekibinin yürüyüş rutinlerini deşifre etmesini isteyene kadar, daha az disiplinli karşıt gruba katılmaya hazır hale gelmiştir. Ardından kendi garip babasından bir koli alır, içinde bazı funk müzik parçaları vardır, bu Devon'a kendi kadanslarını yazma ilhamı verir. Bunları kendi grubuna sunar, onun karşıtı olan süpervizör ona şimdi ısınır, kendi performansını iyileştirmesi için ona yardım eder. Gelişme bölümünün sonunda, Devon artık tam bir takım oyuncusu haline gelmiştir. Rakip davulcu ekibiyle bir yüzleşme için grubun içine geri dönmesi ise Klimaks (zirve) bölümüne bırakılır.

Bir yere kadar şaşırtıcı biçimde, Thompson'ın işaret ettiği gibi, pek çok gelişme bölümleri kahramana ana hedeflerine yönelik küçük ilerleme kaydetmesini göstermektedir. Gelişme bölümlerinin asıl özelliği ana eylemin geciktirilmesi ve ertelemelerin sunulması ile alt-olay örgüsünün oluşturularak bunlara alan açılmasıdır. Montaj sekansları, komedi ara bölümleri ve diğer dolambaçlı yollar bu kısmı oluşturur. (Eğer hızlı ilerleyen bir film yapmak zorundaysanız, şimdi bunun sırası geldi.) Thompson'ın vurgusu bir senaryo danışmanının verdiği tavsiye ile pekiştirilir, o buna "ikinci perde esnekliği" adını vermektedir: "Banyoya gidebilirsiniz ve geri dönersiniz ve E. T. hala evine dönmeye çalışırken, Rick de hala geçiş harfleri olan E. T. ile ne yapması gerektiğini keşfetmeye çalışıyordur."[53] *Flashdance* (1983) çok daha doğrudan kendi örneğini sunar. Filmin kuruluş bölümünde, Alex bale okuluna katılmak için bahaneler üretir, ama kız arkadaşı meydan okumaya karşılık veremez, onun yerine kaynakçı olarak çalışmak ve bir barda dans etmekten memnundur. Komplikasyona yol açan Eylem kızın patronuyla (Nick) gönül çelen ilişkisi etrafında döner, profesyonel

artistik patinajcı olmaya çalışan arkadaşı Jeannie'nin alt-olay-örgüsü ile durum pekiştirilir. Gelişme bölümü ardından yaklaşık 26 dakikalık bir zaman içinde olur. Olay örgüsü Jeannie ve ilham veren komedyen Rickie üzerinde yoğunlaşır, Alex'in yanlışlıkla Nick'in onu aldattığını düşündüğü zaman gidişatı tersine çeviren geçiş başlar.

"Şimde final bölümüne keyifle geçebiliriz," diyor gizemli katil, *Scream 3* (2000) filminin yaklaşık 90 dakikalık kısmında. Üçüncü perdeye dair senaryo el kitapları söyledikleri için, Thompson üç değil dört diyor, ama herkes bu bölümün Zirve ya da Nihai bölüm olduğunda hemfikir. Sık sık bunu "en karanlık an" izler, bu sahnede kahramanın eyleme geçmesi için oluşan kriz onu zorlar, bu bölüm hedefin gerçekleşip gerçekleşmeyeceğine dair sorunlar etrafında dolanır. Tipik olarak hedefler gerçekleşecektir. *Flashdance* filminde, Alex akıl hocası olan Hanna'nın ölümünden sonra yaşamını yeniden değerlendirecektir ve Jeannie sonradan bir striptizci olur. Nick onun yayını gerer ve Alex'in bir bale okulunun seçmelerine katılmaya ikna eder, şimdi o kesinlikle şu ya da öbür yolu seçecektir. Kendisinin akrobatik şov dansındaki yeteneklerini sergilemeye karar verir, amaç seçenleri etkilemektir, okula kabul edilir. Bununla birlikte, bazen Klimaks bölümü filmin kahramanının hedeflerine ulaşamayıp başarısız olduğunu gösterir. *Sisters* filminde, sorgulayan Grace Dominique hakkında yanılmıştır ve bir akıl hastanesine kapatılır. *Quills* filminde, Marquis'in kaderini etkileyen kararı "son bir hikâye yazmak"tır, bu da bir isyanı tetikleyecektir, Dr. Royer-Collard'ın deliler evinin yeniden kontrol edebilmesini olanaklı kılar. İki arada bir derede kalan Klimaks bölüm *Mystic River* filminde bulunabilir, orada Jimmy'nin soruşturması ve Dave'in öldürülmesinin ardından Dave'in suçlu olmadığının açığa çıkması gelir. Jimmy'nin hedefi başarılır, ama bir başkasının öldürülmesi pahasına ve kendi çocukluk arkadaşlarına ihanet edilmesi pahasına.

Filmin Kurulması, Komplikasyon oluşturan Eylem, Gelişme ve Klimaks bölümlerinin ardından genellikle, Thompson'un işaret ettiğine göre, durumun istikrarlı yapısını güçlendiren bir epilog bölümü gelir, birbirine bağlayan motifler ve alt-olay-örgülerinin yerleştirilmesi bu süreçte gerçekleşir. Epilog çok kısa olabilir, *Flashdance* filminde bu son elli saniyeye sığar, orada Alex'in Nick ile buluşmak için seçmelerden koşup dışarı çıkması gösterilir, Nick kendisini kaldırım kenarında köpeğiyle birlikte beklemektedir. Bunun tam aksine, Mystic River filminin epiloğu yaklaşık 6 dakika sürer, Jimmy'in komşularıyla olan kan davasının etkisini izleri sürülür. *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003) üç tam film uzunluğunda yüklü olacak şekilde oluşturulmuştur, bundan dolayı yaklaşık 11 dakika boyunca on tane epiloğu içermesi şaşırtıcı değildir. *Master and Commander: The Other Side of the World* (2003) final sahnesinde eyleme yeni bir hat çizmek için kendi epiloğunu uzatır, belki de seyircinin üzerinde bir iz bırakabilmek için yapar bunu.

Çok daha cüretli olan ise *Cast Away* filminin epiloğudur. Gelişme bölümü boyunca, saçları uzamış, kaslı bir adam olan Chuck Nolan kendi adasında yaşamını ustalıkla sürdürmektedir. Yine de kendi karısına dönmeyi özler, ama sıkı bir rüzgâr patlar, onun teknesini açık denize sürükler. Ama fırtınalarla boğuşmak Klimaks bölümünün sadece yarısını oluşturur, bırakıp gittiği yerlere dönemeyeceğini keşfeder, karısı yeniden evlenmiştir ve bir çocuk doğurmuştur. Yağmur altında tutkulu bir kucaklaşmadan sonra, Chuck ve karısının bölümü Klimaks başladıktan sonra yaklaşık 30 dakika sürer. Film burada sona erebilir, ama Cast Away birkaç motifi sürdüren epilog bölümünü sunar, açılış sekansındaki simetrik çerçeveler görüntüye tekrar girer. Film bir FedEx taşıyıcısı ile başlar, melek kanatlarıyla yüce bir paketi armasıyla birlikte kaldırır. Şimdi, Kelly'den ayrıldıktan sonra, Chuck bir koli içinde arkadaşının sal üzerinde bulmasından önce onun intihar etmiş olduğunu

düşünür. Böylelikle şimdi bir kez daha yaşamak ve hayatta kalabilmek için mücadele etmesi gerekir. Chuck, uçak kazasından önce, saat ile yaşamıştır, şimdi ise sırt üstü uzanır ve beklemeye isteklidir, zamanın geçmesini: "Kim bilir bu gelip giden dalgalar ne getirip ne götürecek?" Umutlu bir paketi gönderen insanı ararken, yol kenarında bir kadına rastlar ve onun kamyonu üzerindeki melek-kanatları işaretini görünce tanır. Onun ardından düşünceli bir şekilde bakar, onu evine kadar izlemeyi düşünmektedir muhtemelen. Bütün epilog yaklaşık olarak dokuz dakika sürer, kahramanın yeni, daha acele etmeksizin, sakin bir yaşama başlamasını ima eden tatminkâr bir melek motifi getirip seyircinin önüne koyar.

Bazı filmler iki ya da daha fazla kahraman içerir, ama onların hedeflerine doğru ilerlemesi dört kısımlık örneği belirten Thompson'ın izinden gitmeye eğilimindedir. En basit anlar birkaç karakterin aynı hedefi paylaştıkları zamanlarda karşımıza çıkar, tam da *The Guns of Navarone* (1961) filmindeki gibi tehlikeli görev filmleri bu tip filmlerdendir. Diğer durumlarda, kahramanların olay akışı örgüleri bir başkasını çok fazla etkilemez. Mesela dört üniversite öğrencisi kadını ele alalım, her biri kendi ideal aşkını bulmayı umut eder, işte size *Where the Boys Are* (1960) filmi. 25 dakikalık bölüme kadar, kahramanlar bahar tatili için kendilerini kıyıya vururlar, en önemli üçü umut ettikleri partner ile karşılaşır. Komplikasyon oluşturan Eylem boyunca, dört kadının her biri bir erkeğe eklenmiştir, tek istisna Melanie'dir, o aldırış etmeden Ivy League (Amerika'nın en iyi sekiz üniversitesinin birliği) arkadaşları arasında dolaşır. Aynı zamanda, her bir genç kadın kendi cinsel ahlakını tanımlar. Mel'in naif aşk için aranışı onu kolay bir hedef haline getirmektedir; entelektüel Merritt cinsel birleşmeyi "el sıkışmak gibi" geçiştirir; Tuggles evlenene kadar seks yapmayı reddeder; ve Connie Francis'in oynadığı Angie, kendi seksüel enerjisini erkek arkadaşının eksantrik Caz grubunun içine bazı rock and roll karıştırarak dışa vurur. Gelişme bölümü büyük oranda

geciktirilir, üç farklı çiftin birlikte akşam yemeğine ve dans etmeye gidişleri gösterilir, bu arada Mel bir başka kaba adam tarafından terk edilir. Filmin Klimaks noktası sondan yirmi dakika önce başlar, temel üç karakterimizi bir kriz anına getirir. Mel'e sevgilisi tecavüz eder, trafik içinde sendeler, dengesini kaybetmiştir, kaza geçirir. Tuggles sarhoş bir striptizciye erkek arkadaşının fazla dikkatle bakması nedeniyle öfkeye kapılır. Merritt, onun güzelliğine yenik düşmek üzere olan Rider'ın "aşk denilen şeyin eski kafaların ürünü olduğunu" düşündüğünü fark ettiği için erkek arkadaşı kendini tutmakta, ilişkide kendini frenlemektedir.

Meydanda verilen sert bir kararla, bakire olan Tuggles tasasız erkek arkadaşı tarafından ödüllendirilir, Angie kendi kafası karışık cazcı arkadaşı ile çift olur, Merritt hastaneye yatırılan Melanie ile birlikte Florida'da kalacaktır. Yine, epilog yalnızca ana olay örgüsünü birbirine bağlamaz, aynı zamanda arka planda kalan motifi belirginleştirir. Merritt boşalmış ve çöl haline gelmiş sahilde dolaşır. Kendisi ve Rider'ın ilk kez karşılaştıkları yerde, Rider kuma büyük bir soru işareti çizmiştir, bu ilişkiye bir davettir. Şimdi, tek başına, Merritt bir başka sorunun peşinden gider, Rider'a dair hafızasında kalanlar aklında dalgalanır ve Merritt'in daha önceki belirli bir hedefi olan seks deneyimleri gittikçe daha da belirsizleştiklerini göstermektedir. Rider ona katılır, yavaş bir şekilde âşık olmak üzerine konuşurlar.

Çok sayıda kahramana dayanan olay örgüleri dört-kısımdan oluşan yapıya uydurmak için kendi hikâyesinin akış çizgisine uyum gösterirler. *Where the Boys Are* filminde, Merritt çok fazla değişiklik gösterir, en karmaşık seçenekler kümesini bize sunar, kapanış bölümünde en büyük ağırlık bunlara verilir. Benzeri biçimde, *Glengarry Glen Ross* (1992) filminde, dört tane güvenilmez emlakçı kendi işlerine dört elle sarılmışlardır, ama iki adam yapının merkezinde durur. Shelley Levene'e filmin Kuruluşunda başı çekmenin övüncü verilir, Ricky Roma

Gelişme bölümünün başında ilgiyi üzerine çeker. Onlar en fazla ekranda görünen isimler olur, en güçlü bağları paylaşırlar (yavaş yavaş ortaya çıkar bağlar), Klimaks daha önceki bölümlerde onların yaptıkları sıcak anlaşmaları yerine getirmede başarısız olmalarını gösterir. Bir ya da iki kahraman birkaçı içinde önem kazanırken, dört-kısımdan oluşan yapı kendi hedefleri üzerine ayar yapma eğilimi gösterir.

Hangi varyantlar mümkündür? Kısa kurmacalarda, dört bölüm büyük oranda daha kısa olabilir. *Cotton Comes to Harlem* (1970) 94 dakikalık süresiyle, her bir kısmın 21 ile 23 dakikaya sığdırılmasını gerektirir. Bunlara ek olarak, Thompson'un övgüyle söz ettiği, bazı kurmacalar yalnızca üç kısma denk gelen bölümler içerebilir.[54] Eğer kısımlar tipik olarak 25-30 dakika uzunluğunda ise, mesela *The Brood* (1983), *Pee-Wee's Big Adventure* (1985) ve *Phone Booth* (2003) gibi filmler olayların gelişimi için oldukça kısa bir zamana sahiptir.

Daha uzun filmler ortalama kısımlara göre daha uzun dört kısımdan oluşabilir (Mystic River ve Airport, 1970 gibi) ya da onlar standart büyüklükte kısımları yinelerler.[55] Topaz (1969) filmi bir Komplikasyon oluşturan Eylemi New York'tayken ikinci bir tanesini ise Küba'da iken karşımıza çıkarır, öncelikle Gelişme bölümünü Washington D.C.'ye kaydırır, Klimaks bölümünü büyük oranda Paris'te gerçekleştirir. *Cold Blood* (1967) iki Klimaksa sahip bir film gibi görünüyor. Filmin Kuruluş bölümü, Karmakarışık evlerinde günlerini geçirirken hayatın sürüklediği Dick ve Perry'nin hayatının bir kesitini gösterir, dışarıda onlar dururken bu bölüm sona erer (29 dakikada). Komplikasyon oluşturan Eylem bir sonraki sabaha atlar, komşuları cinayetleri keşfettiklerinde komplikasyon başlar. Bu hikâyenin karşı-yönde Kuruluşu polis soruşturmasını başlatır, bu sırada Dick ve Perry Mexico'ya doğru yola çıkmışlardır. Bu bölüm yaklaşık 53. Dakikada soruşturmada asıl görevli Dewey'in delikanlıların suçlu olduklarını ispatlayamayacakları konusunda

endişeli olmasıyla sona erer. Gelişme Bölümü delikanlıların Mexico civarında dolanıp durmaları ile uğraşır, ABD'ye dönmeye karar verirler; dönüm noktası Las Vegas'ta delikanlılar tutuklandıkları zaman olur (yaklaşık 80. Dakikada). Benim ilk Klimaks olarak aldığım polis soruşturmasıdır ve oradan yaklaşık 111. Dakikaya kadar Dick ve Perry'ni dağıtanları öldürdükleri o kader gecesine kadar yapılan geriye-dönüşlerdir. Bu ikilinin kaderini oluşturur. Filmin ikinci Klimaksı yaklaşık 20 dakika sürer ve delikanlıların nasıl kendilerini yargılamaya ve infaza hazırladıklarını gösterir.[56]

Klimaks bölümleri diğerlerinden bir yere kadar daha kısa sürmesine rağmen, Thompson en büyük ölçekli kısımlar arasında kabaca bir eşitlik olduğuna vurgu yapar. Onun önerdiğine göre, yazarlar ve yönetmenler bölümler arasında denge kurmayı sezgisel olarak isterler.[57] Akiva Goldsman aynı fikirdeymiş gibi görünüyor, diyor ki, senaryonun gövdesi dört perdeden oluşur ya da gerçekte üç perdeden, ama ikinci perde gerçekte iki perdeyi birden kapsar, bundan dolayı biz de dört perdeden diyebiliriz. Onlar genellikle 30 sayfa uzunluğunda olurlar ve genellikle yükselme ve düşme edimlerinin bir çevrim oluşturması ile şekillenirler."[58] Thompson'ın bütün filmleri tipik oranlara sığdırmak için sıkıştırmamasına rağmen, bazı filmler münasip yollarla kendi parçalarını şekillendirmekte başarısız olabilmektedir sonucuna ulaşır. *Big Trouble* (2002) filmini ele alalım, bir örnek olarak ele alırsak eğer oldukça kısa bir filmdir. Filmin Kuruluşu yeterli gelecek şekilde 26 dakikada işlevini yerini getirir, fars-vari bir hikâye hattını başlatır, onlu yaşlardaki gençleri, ebeveynleri ve işleri yolunda insanları içerir. Ama Komplikasyon oluşturan Eylem yalnızca 17 dakikalık zaman dilimine sığdırılmıştır, yeterince işlenmemiştir, bunun başlıca nedeni kahramanın patronun karısına çekici gelmesi hemen işlenip geçilmiştir, konunun sonuna kadar gidilmemiştir. Benzeri biçimde, uçağa yerleştirilen bomba yaklaşık 62. Dakikada patlatılmıştır, bu da Klimaks bölümü için 12 daki-

ka bırakır. Big Trouble tam da orta ve final bölümlerinde olay örgüsü malzemesi eksikliği çeker (belki de bunun nedeni yapanlar bomba ile ilişkili sahneleri kesip attılar, bunun nedeni de 11 Eylül Amerika'sından sonra bu sahneleri rahatsız edici buldular). Benzeri biçimde, sevmeye değer olan *Office Space* (1999) Gelişme Bölümünü eksik değerlendirir, ihmal eder. Üç küçük ofis, bilgisayar korsanlığı yapan hırsız için, Komplikasyon oluşturan Eylemin oluşması, bir araya getirilmesi çok çok az bir araya getirme, birbirine bağlanma, bir bütün oluşturma için yeterli olmaz, yalnızca 15 dakika sonrasında aniden kısa kesilir, tüketilir. Yine, eklenen olay örgüsü malzemesi daha iyi dengelenmiş uzunluklara göre kısımların detaylı biçimde açıklanmasını sağlayabilirdi.

Böylesine büyük ölçekli kısımların saptanması yalnızca bir akademik uygulama değildir. Thompson'un olay örgüsünün anatomisini çıkarması, izleyicinin deneyiminin şekillenmesi için yan anlamları olan bir açıklama türüdür. Kuruluş Bölümü bir sergileme gibi işler, karakterlerin sorunlarında bazı hislere yatırım yapmak için ve hikâyeyi izlemek için ihtiyaç duyduklarımızı sergiler, açığa çıkarır. Komplikasyon oluşturan Eylem, duygusal bahisleri yükseltmek ve hedefler konusundaki varsayımları rafine etmek ve inşa ettiğimiz karakter psikolojisini netleştirmek yollarıyla Kuruluştan beri oluşan düşünceleri değiştirmek yoluyla çıkarları keskinleştirir, saflaştırır. Gelişme bölümü, eğer ustalıkla her şey yerli yerine konursa, karakterlerin kendi sorunlarını çözmeyi üstlenmek ya da ana hikâye hattını gölgeleyen paralel hikâye hatlarını bir filmin içerme kapasitesini genişletmek için atılan adımlara bizim dikkatimizi odaklamamızı sağlar. Klimaks bölümü tatmin edici olacak düzeyde, ama bütünüyle öngörülebilir tarzda olmayan bir çözümü sunmanın yollarını arar, bu arada epilog bölümünün istediği karakterlerin başarı ya da başarısızlığını ölçmek ve kahramanın bunun sorumluluğunu üstlenmesinin yolunu açmak için vardır. Kenneth Burke'un bir kez dile getirdiği gibi, Biçim izleyici-

nin psikolojisi olarak düşünülebilir, Hollywood'un olay örgüsü yapısı dikkatli bir şekilde zihinsel ve duygusal deneyimin birbirine eklemlenmesi izleyiciyi filmin içine katar.[59]

Olay Örgüsünün Sıkılaştırılması: Anlatısal Taktikler

Thompson, bir olay örgüsünün kısımlarının, belirsiz dönüm noktalarından "yeni bir yönelim içinde eylemin döndürülmesi"nden ziyade, bunların tek bir ilkeden nasıl türetildiğini gösterir –karakterin hedeflerinin yükselmesi ya da düşmesi (Field'ın betimlemesi).[60] Çok geniş bir aralıkta filmlerin yakın plandan incelenmesi ile, Hollywood'un hikâyeanlatma tarzındaki diğer düzenli olarak bulunan önemli yanları yakalayabiliriz, onlardan bazıları senaryo el kitaplarında yer almazlar. Örneğin, el kitapları çoğu Hollywood filmlerinin her zaman iki olay örgüsü hattı olduğuna dikkatimizi çekmezler, en azından birisi heteroseksüel aşkı gerektirir. Aşka dair olay örgüsü baskın olabilir ya da arka planda kalabilir, hedefler ve engeller her bir olay örgüsü hattında değişik yollarla eşgüdümlü hale getirilebilir.[61] Daha küçük ölçekte "havada asılı durup sallanan neden"in aygıtı olur: her bir sahne bazı meseleleri çözülmemiş halde bırakır, daha sonra bunların ele alınmasını sağlar, bunlar emin olunacak yapısal özelliklerdir. Buna benzer biçimde "diyalog kitabı" vardır, bir sahnenin sonundaki hat gördüğümüz ya da duyduğumuz bir sonraki eylem ile doğrudan bağ kurar.[62]

Bazı el kitapları "bir tik tak eden saatin" son perdede olduğuna vurgu yapar, randevular ve bir işin yapılması için nihai zaman aralığı bir filmin genel zaman şemasının düzenlenmesine hizmet eder.[63] Bir talihli kaza sonucunda karakterlerin bir araya gelmesi yerine, beklenen bir tarih ya da anlaşma gelecekteki sahneyi yönlendirir ve aynı zamanda beklentilerimizi oluşturur. Örneğin *Diner* (1982) filmini ele alalım, bu film aynı zamanda bir yaşam parçasına dayanan olay örgüsünün

Hollywood'da nasıl şekillendirildiğini gösterir. Bu filmde, 1959 yılında Baltimore'da bir yere kadar amaçsız beş tane genç insanın Christmas boyunca izlemektedir. Olay örgüsü Fellini'nin boş gezenin boş kalfası olan gençleri anlatan *Aylaklar* (1953) gibi komedi-drama filmi kadar epizotlardan oluşmuş olabilirdi, aksine Diner daha uzun-kapsamlı hikâye hatlarına sahiptir. Genç erkeklerin birkaçı kadınlarla olan ilişkilerinde krizlerle karşılaşır, bunlar, eğer bazıları örtük kalsa da, Klimaksların ayrıştırılmasını sağlarlar. Koleje giden delikanlı Bill şunu öğrenir: hamile olan kız arkadaşı ne onunla evlenmek istiyor ne de çocuğu düşürmek istiyor. Shrevie evli yaşamı sıkıcı bulmaktadır, onun karısı Beth hemen hemen umursamaz Boogie ile acımasız bir ilişkinin tuzağına düşmek üzeredir. Bunlara ek olarak, Boogie kendi kumar borçlarını ödeyecek halde değildir, sonunda onları kapatmak için yorucu ve boğucu bir işi üstlenmek zorunda kalır. Sonunda, bu sorunlar çözülür, ne var ki çoğunlukla dramatik-olmayan bir tarzda olur bu, Shrevie sessizce Beth'e Poconos'a bir tatil gezisi için her şeyi ayarladığını ve ödemeleri yaptığını söylediği zaman çözüm gelir.

Randevular ve iş yapmaya dair nihai tarihler *Diner*'ın olay örgüsüne dahi iyi işlenmiş bir itki verir. Bütün film üzerinde havada asılı kalan Eddie'nin Elise ile yakın gelecekteki evliliğidir, ama onların birliğini Eddie'nin Elise'yi sıkı bir futbol sınavından geçirmesine yönelik talebi nedeniyle sıkıntılıdır. Bütün bir film boyunca, Eddie'nin ahbaplarının yaklaşan sınav üzerine yorum yaparlar ve Elise başarısız olduğu zaman, Eddie ilk önce düğünün iptal olduğunu söyler. Film, bununla birlikte, düğünle ve sonrasında verilen parti ile biter. Bu eylem hattı üzerinde ilerleyen film, Boogie'nin bahisleri bir sarışın güzeli baştan çıkarma gibi, "doğrulamak" için onun verdiği tarihler üzerine arkadaşlarının casusluk yapmasına neden olur. Pek çok sahne yumuşak bir şekilde bir sonrakine bağlanır, çok sayıdaki husus daha ilerideki çatışmalara işaret eder. Arada kalan bölümlerde ahbaplar ne olduğunu tekrar tekrar ısıtmak

değerlendirmek için Falls Point Diner (Düşüş Noktası Akşam Yemekleri) için buluşurlar, geçen zamana göre bize güncel bilgiler verirler, gelecekteki buluşmaları bir programa bağlarlar.

Randevular önceden belirli şeyleri planlama biçimidirler, Hollywood dramaturjisinin aktif olarak pazarlama ve hikâyeleri yönlendirmede esas stratejilerinden birisidir. Bir senaryo yazarı şunu hatırlıyor: George Cukor ve yapımcı Hal Wallis "kendi malzemelerini gerçekten iyi biliyorlardı. 'Burada bu işi yapıyor isek, onun için gerekli olanı buraya daha önce ekmeliyiz."[64] *Grosse Point Blank* (1997) filminde, kahramanımız anlaşmayla çalışan bir katildir, ona hediye dolmakalem verilir, onunla bir başka önemli adamı bıçaklayacaktır. *And Justice for All* (1979) filminde, avukat Arthur Kirkland bir tecavüz suçlamasına karşı iğrenç Yargıç Fleming'i savunmak zorunda kalır. Arthur'un hummalı çalışma gününde bir başka davada, babalık davasıyla ilgili düşük düzeyli bir serseriye yardım ediyordur. Klimaks bölümünün başlangıcında, Arthur'a aldığını geri öderken, serseri Fleming'in bir fahişeyle gösteren fotoğraflarını bulup çıkarır. Resimlerle yüzleştirildiği zaman, Fleming kendi suçunu kabul eder, bu da Arthur'un vicdani bir krize girmesine neden olur ve duruşma boyunca kendi müvekkilinin kötü yanlarını açığa vurmak yönünde hareket etmeye yol açar. Serseri, yani Arthur'un yoğun iş programında ilk önce bir başka davalısı olan kişi asal önemi olan bir bilgi veren insan haline gelir, ama onun Arthur'a olan yükümlülüğü büyük bir ifşaatından önce iki kez kendisini sezdirmiştir.

Önceden kendisini sezdirmek gibi, tekrarlanan nesne ya da diyalog akışı tutarlı bir bütünlük aracı olarak hizmet eder, eğer seyirci gelecek olanı göremiyorsa, memnuniyet verici ürperti üretebilir. Rick'in "İşte sana bakıyor" repliği Casablanca filminde bunun klasik bir örneği olarak sayılabilir, ama pratikte Hollywood film yapım süreçlerinde bu sürekli olarak kullanılır. *How to Make an American Quilt* (1995) filminde her bir

kadın tarafından tasarlanan "yama" onun geriye dönüşlü hikâyesiyle ilişkili olarak hayal dünyasını bize sunar. Yiyecek her zaman güvenilir bir motiftir. *Two Weeks Notice* (2002) filminde, yalnız olan Lucy Çin yemekleri siparişi verir, bu arada onun milyoner patronu George caddede hotdogs siparişini afiyetle yemektedir. Onların flörtleşmesi boyunca, Lucy sarhoş bir biçimde böbürlenir, seks boyunca bir çubuk kraker gibi buruşur kırılır, Klimaks bölümünde onlar kucaklaştığı zaman George bir konuyu öne çıkarır. Epilog bölümünde, Lucy yine Çin yemekleri için telefon ediyordur, bu kez iki kişilik yemek siparişi verir.

Motiflerin çok doyurulması bir filmin tematik özü olabilir. *Serendipity* (2001) filminin bütününde, durup dinlenmeksizin eldivenler, buz pateni pisti, beş dolarlık fatura, Garcia Marquez'in romanı ve *Cool Hand Luke*'a dair yapılan göndermeler, kaderin birbirleri için yaratıldıklarını açığa çıkaran mesajlar olarak ayrılmış âşıklar tarafından yorumlanır. Hakettiği isimle anılan *Signs* (2002) filminde, kahramanın dinsel imanını nihai aşamada onarmak için merhamet dolu anlar motiflerini kullanır. Burada klasik olay görgüsünün titizce kullanılması, yeterince yüzsüzce ve aptalca biçimde, Tanrını eli ile özdeşleştirilmiştir.

Bugünün senaryo yazımına dair el kitapları bazen motifin önemine övgüde bulunur. Bir "yankı" olarak adlandırılır (karakterin değişimini göstermeyi amaçlar ya da filmin temel temasını gösterdiği düşünülür) ya da "bilinçdışı iletişim" yoluyla işleyen bir "imaj sistemi" olduğu daha hırslı olanlarca vurgulanır.[65] Bir el kitabı Mihenktaşları (hikâyenin kurduğu dünyanın düzeninin bozulmasından önce onu bize hatırlatan tekrarlayan nesneler) ile Ani-Kıpırtılar (karakterin içsel çatışmasını sembolize eden nesneler) arasında ayrım yapar.[66] *Die Hard* filminde, Holly'nin masasının üzerindeki McClane ailesinin fotoğrafı bir Mihenktaşı (Touchstone) olarak sayılabilir, bu arada Holly'nin Rolex saati bir Ani-Kıpırtı (Twitch) olarak görülebilir. Belki de *Cast Away*

filmindeki melek kanatlı kumaş Chuck Nolan için bir Mihenktaşı olarak hizmet eder, oysaki Wilson'un maç topu daha çok bir Ani-Kıpırtı gibidir.

Motifler tek tek sahneleri iç içe geçirir, bu da kumaşın dokusunun kendi sıkılığının ve bütünlüğünün oluşması demektir. Stüdyo döneminde olduğu gibi, bir sahne, zaman, yer, filmin asıl karakterleri, daha önceki sahneyle olan ilişkisini oluşturan kısa sergileyici kısımlar ile başlama eğilimi gösterir. Ardından sahne, (a) biraz önceki sahneden sarkan bir nedensel hat ile bağlar kuran bir eylemi bir adım ileri götürür ve (b) yeni bir nedensel hat başlatır, bütün bunlar giderek çoğalan motifler ile birlikte olur.[67] Bu insana soyut gelebilir, bu nedenle *Mystic Pizza* (1988) filminden bir örnek ile anlatacağım. Sahne özellikle yönlendirici nitelik taşır, çünkü bir Klimaks bölümüne aittir, tam da hızlı bir bağlayan kısım gelecek olan daha dramatik bir yüzleşmeyi kurmaktadır.

Ortam Leona'nın pizza salonudur, sahnede hızlı bir şekilde bizim üç kahramanımız Jojo, Kat ve Daisy işlerini yaparken görülür. Bir müşteri, kadınların dinlenme odasında tutkulu bir oturumun ortasında Jojo ve Bill'i darmadağın eder. Gerçek şudur, Onların duygulu ilişkisinde dönüm noktası olacak her anı ileriye atacak bütün anları çalmak zorunda kalırlar, Jojo'nun ebeveynleri mutfakta sevişirken yakalar, Bill evlenecekleri hususunda ısrar eder. Şimdi Jojo istekli olarak bir çiftten arta kalan pizzayı kutusuna yerleştirirken, Leona'nın onun lezzetli sosunun gizini açığa vurmayacak olduğunu açıklar. Bu filmin temel motifidir ve filmin adının kaynağıdır: Mystic sözcüğündeki pizza, Connecticut'tadır, genç aşkın gizemli aromasından süzülüp konulmuştur.

Sahnenin yolu açan kısmı Kat'ın Jojo'dan onunla iş günlerini değiştirmek istediğini söylediği zamandır, çünkü onun genç kocası Tim bebek bakmaktadır ve "Cuma günleri bana ihtiyaç duyuyor." Bu yeni bir düzenlemenin kurulmasına yol açar ve Tim-ile-Kat arasında duygusal bir ilişkinin başlaması beklenti-

sini besler. Daisy bunları uzaktan duyar ve Jojo'yu uyarır, der ki "bir azizin çöküşüne" katkıda bulunacaksın. Bu bağlantı kızkardeşlerin bir önceki sahneden konuşmasına göndermede bulunur, o sahnede Daisy bakire olan Kat'a Tim'e olan aşkından dolayı kızmaktadır ve ona bir kutu profilaktik fırlatır. Yalnızca pizza satan dükkândaki bu hafif atışmada, Kat Daisy'e der ki, "Porsche'si olan şu hazırlık öğrencisi hakkında konuşalım, ha ne dersin?" Daisy'nin Charles ile olan ilişkisine göndermede bulunmaktadır, bu konuşma bir sonraki çekimdeki diyalog bağlantısı haline gelir: Charles Daisy'i kendi yalısına arabayla götürmektedir. Buna ek olarak, Porsche yalnızca aralarındaki sınıf farklılıklarını vurgu yapmaz, aynı zamanda daha sonraki Daisy'nin öfke ile yıkacağı için de önemlidir. 88 saniye süren pizza dükkânı sahnesi bize Jojo ve Bill'in sevişebilmek için sinsi anları kovalamak zorunda olduklarını da hatırlatır, iki temel motifi mercek altına alır (gizli pizzaya konulan malzeme ve spor araba), eylemin iki romantik hattının sonraki aşamalarına doğru bizi yumuşakça sürükler. Bu yoğun anlatı nedensellik ile yoğrulmuş eylemin bir bütün olmasına, iç içe geçmesine uygundur ve klasik hikâye anlatmanın karakteristik motiflerinin değişik bir tekrarını yapar.

Bizim sahne üç genç kadının hepsini bir spot içinde bir araya getirir, ama filmin çoğu bölümünde her birinin ayrı olarak romantik ilişkisinin izinden gider. Bu yolla *Mystic Pizza* filmi Hollywood'un anlatıya ilişkin ihmalkâr yaklaşımını ve kusurunu yeniden kullanır. Bize bir hayli geniş aralıkta bilgi verilir, ama stratejik sınırları ile birlikte. Herhangi bir filmin tümü boyunca, biz tipik olarak yalnızca tek bir karakterin bildikleri ile sınırlı değiliz. Bunun yerine bir karakterden diğer karaktere mekik dokuruz, onlardan her birinin bildiğinden daha fazlasını biliriz, ama hala her şeyi bilmeyiz. Bundan dolayı Mystic Pizza filminin iki büyük olay örgüsünün gelişim çizgisi içinde her bir erkek figürü kadınların yaptıkları kadar görmekteyiz; kadınlar yokken Tim ya da Charles'ın yaptıkları şey-

ler üzerinde gözlem yapmayız. Kadınlara ilişkin bu yerel olarak oluşmuş bilginin sınırlı oluşu sürprizleri tetikleyebilir, tam da Charles kendi servetini açığa vurduğu zaman ya da Tim'in karısı aniden oraya vardığı zaman olduğu gibi. Bütün film boyunca, buna rağmen, Kat, Daisy ve Jojo'nun kaderlerini geniş bir aralıkta farkında olacak kadar karşılaştırabiliriz, bu da onların karşılaşmalarına duygusal bir ağırlık katmaktadır. Örneğin, Tim'i görürüz, Kat'a kendi süveterini evde giymesi için verir. Karısı geldiği zaman, Daisy'nin Charles'ı öptüğünü görüyor (Kat'ın optik olarak bakış açısından verilmiştir), Kat Tim'in süveterini zorla alır. Bu davranış sonraki birkaç dakikalık acılığı getirir, Daisy süveter hakkında Kat'ı sıkıştırır, sataşır ona ("onun yapacağı hamleler sana kayıyormuş gibi bana görünüyor") ve onun bir sonraki ziyareti için prezervatif önerir. Bizim Kat'ın naif arzusuna dair öznel görüşümüz burada onun düşleri sarsıldığı zaman daha sonra onun kederini derinlikle bilmeye bizi hazırlamaktadır.

Dedektif hikâyeleri sık sık sorgular, ne biliyorsa onunla bizi büyük oranda sınırlar, ama türlerin çoğunda anlatı birkaç ana karakter arasında mekik dokur, bu da bizim geniş fakat tümünü bilmekten uzak da olsa, bilmenin keyfini sürmemizi olanaklı kılmaktadır.[68] Daha da özgül olarak konuşursak, anlatım süreci sık sık daha geniş kapsama ulaşmak için iki ya da daha çok eylem hattının kesitini alarak bunu başarır. Bu sessiz sinemanın sık görülen taktiklerinden birisiydi, 1960'lardan beri giderek daha çok başvurulan yollardan birisi haline geldi. Bir taktik zinde güçlü bir antagoniste (kahramanın karşıtı) karşı kahramanın altını oymaktır, bunların her ikisi de en üst düzeyde markalaşmış starlar tarafından oynanır. Film o zaman bir kedi fare oyunu etrafında kendi olay örgüsünü inşa edebilir, yüzleşme bir ya da iki ana doğru ilerler: Nazi-avcısı Olivier'e kraşı Nazi Peck *The Boys from Brazil* (1978) filminde olduğu gibi, dedektif Pacino ile hırsız De Niro'nun *Heat* (1995) filmindeki durumları gibi, avukat Hoffman ile jüri danışmanı

Hackman'in *Runaway Jury* (2003) filminde karşı karşıya gelmesi gibi. Böylesi filmler, bundan dolayı, tipik bir biçimde daha fazla eylem hattını birbirine karıştırarak ilerlerler. Runaway Jury gizemli bir çifti merkeze alır, o jürinin içine sızar ve "sınırlı olan her şeyi bilme" Hollywood olay örgüsünün tipik halini oluşturur, böylelikle onların gerçek amaçlarının Klimaks bölümünde seyircinin içine doğması durumu yeniden üretilebilir, karşımıza çıkar.

Bu her şeyi bilme modeli içinde, anlatım süreci canlı biçimde sahnelerin birbirine yapışmasına, bütünlük oluşturmasına neden olur. Örneğin, bir sahnenin sonundan bir sonrakinin başlangıcına en yalın haliyle kesmek yerine, Sahne A'dan çekimler hızlı bir şekilde Sahne B"den çekimler ile değişimli olarak birleştirilirler, sık sık da sahneler ses köprüleri ile birbirine bağlanır. Erken dönem bir örnek *The Godfather* (1972) filminde karşımıza çıkar, Sollozzo ile yaklaşan toplantı hakkında Don Corleone ve oğulları arasındaki tartışma bizzat toplantının başlamasıyla kesilir. Francis Ford Coppola *The Rainmaker* (1997) filminde bu anlatım aracını tekrar kullanır, diğer yönetmenler bunu benimseyip uygulamışlardır. *Hannibal* (2001) filminde, FBI yetkililerine dosya hakkında Clarice Starling bilgi verirken gösteren çekimler onun Verger eyaletine arabayla giderken yapılan çekimlerle birlikte gösterilir. Bu diyalog çengeli ile birleştiren yolun gözden geçirilmiş biçimidir, ama burada birkaç çekim boyunca genişletilmiş ve yayılmıştır. Hikâyeyi parçalara ayırmaktan uzak kalarak, hızlı kesimler sahnelerin art arda birbirine eklemlenmesiyle sıkı bir şekilde anlatının dokusunu oluştururlar. İzleyici zihninde sahneyi tamamlar, konuşmalar ayrı görüntüler farklı şekilde eklenir, izleyici ise zihninde bunları sindirmekle meşguldür.

Bu örnek aynı zamanda klasik anlatma biçiminin çoğunlukla izleyiciyi ne kadar iyi tanıdığının ve seyircinin öz-bilincini hesaba katarak film yaptıklarını göstermektedir. 1920'lerden

beri, bu açıklığı kayda değer ölçüde sıkı modeller takip etmektedir, belirti sahne tipleri için ve belirli şekillerde filmlerin esnetilebilmesi için bu anlatım süreci hep yedekte saklanmaktaydı. Örneğin, filmlerin başlangıçları seyirci ile açıkça konuşmalarla örülüyordu. Sessiz dönemde olduğu gibi, yazılı başlıklar yerel olanı sunmak için filmleri açık, bilinebilir hale getirmekteydi, başka şeyler de geçerli, uygulanabilir olabilirdi. Bir şeyi gerilimli yapmak için onu askıda tutmak, keskinleştirmek gerekiyordu. *The Hunt for Red October* (1990) filmi Kuzey Atlantik haritası üzerinde dijital metin okumalarının verilmesi ile başlar. Bu metinler hikâyenin içeriğinin taslağını verir, Klimaksı tahmin etmemizi sağlar, buna biraz gizem havası katar:

> 1984 Kasımında, Gorbaçov'un iktidara gelmesinden kısa bir süre önce, Tayfun-tipi bir Sovyet denizaltısı New York yakınlarındaki Grand Banks'ın tam güneyinde yüzeye çıktı. Ardından derin sulara daldı, açık bir şekilde bir radyasyon sorunu yaşamaktaydı. Teyit edilmemiş raporlar gemicilerin bir kısmının kurtarıldığını söylüyor.
> Ama hem Sovyet hem de Amerikan hükümetlerinin tekrarlanan açıklamalarına göre, bizim gördüklerimizin hiçbirisi... hiçbir zaman olmamıştı.

Böylesine açıklık filmin sonunda yeniden karşımıza çıkar, bugün genellikle yazılı yolla değil, aksine kapanışa dair diğer konvansiyonel işaretler biçiminde olur. Red October'ın epilog bölümü Jack Ryan'ı uçak-evinde uyurken gösterir, kendi kızına getirmeye söz verdiği doldurulmuş hayvan postu arkasında duruyor. Müzik yükselirken ve jenerik akarken, koridorun sonundaki hizmetçi perdeleri kapatır. Kapanan bir kitap ya da kapı ile birlikte, kamerada karakterler dönüp giderler, kamera geri geri gider, onlardan uzaklaşır, hatta karakterler kamera gerilerken doğrudan kameraya bakarlar (Şekil 1.3) –böylesi uzun-ömürlü doğrudan adres gösteren işaretler hala şunu bildirmek için kullanılır: anlatı sona ermiştir, film bitti.



Şekil 1.3. *Family Plot*: Bir kez biz elmasın nerede saklandığını farkettiğimiz zaman, kadın kahraman izleyiciyle kendi (telepatik) farkında oluşunu gösteren ifadesini paylaşıyor.

Böylesi açılış ve kapanış sahneleri jenerik sekansları ile birlikte çerçevede yer alır, açık anlatının bir başka bölgesini oluşturur. Başlangıçta jenerik sekansı 1950'lerde daha uysal ve esnek olurdu, bazen perdenin açıldığı sahneden sonra ya da ilk bölüm oynarken ekranda görünürdü. Daha sonraki on yıllık dönemlerde, başlangıçtaki jenerik bölümü uygun bir aksiyondan önce ekrana gelirdi ya da bir teaser sahnesinden sonra, tam da James Bond filmlerinde olduğu gibi ya da gelişen olay örgüsüne dayalı eylemin üzerine bindirilirdi nötr ifadeli jenerik bilgileri (örneğin, *The China Syndrome*, 1979); *Groundhog Day*, 1993). 1990'lar boyunca, filmler soundtrack albümünün üzerine hikâye eylemi yerleştirilmeye başlandı, bu arada jenerikler boş bir arka planda üzerinde görünüyordu. Yüzyılın dönümünden sonra, bazı filmler filmin adını ve jenerik bilgilerini hep birlikte göstermez oldular, yalnızca yapım ve dağıtım şirketlerinin logolarını koyuyorlardı.

Jenerik bilgileri akarken, onların anlatısal işlevleri, onlar stüdyo döneminde nasıl iseler, büyük oranda aynı şekilde kalmaya devam ettiler. Jenerik ya kesikli biçimde bilgi vericidir ya da kendine has biçimde açık ve belirli bir gönderme yapıyordur, filme bir tonu yerleştirir ve hikâyedeki motiflerin açığa çıkmasına, atmosferin kurulmasına yardımcı olur. Kişisel ilişkiler üzerine kurulan yeni tipte drama konvansiyonları çocukluktan erişkinliğe kadar başlıklar ve isimler geçerken başlıca

büyüme anlarının görüntülerini koyarlar (*Mystic Pizza*, 1988; *Tully*, 2000). Şimdi-övülen *Se7en* (1995) ve *Fight Club* (1999) gibi filmlerin jenerikleri olay örgüsü içinde belirleyici olan diyabolik bir karanlığı ima edecek şekilde tasarlanmıştır.[69] Jenerikler eylemin zaman içinde nasıl gelişeceğini ima eder, ama açıkça bilecek gibi göstermez, tam da *The Thomas Crown Affair* (1999) filminde olduğu gibi, aktörlerin isimleri arasında mektupları karıştırarak hırsızın soygun şemasını tahmin etmesinde olduğu gibi.

Stüdyo döneminde, filmin kapanış jeneriği alelacele yapılan "The End" başlığı ile yapılırdı, çünkü işçilerin çoğunluğu kontratla çalışırdı ve asla yapılan belirli bir iş için özel para almazdı. Bağımsız yapım döneminde paket-birim sisteminin gelişmesiyle birlikte, her bir işçi free-lance çalışmaya başladı ve kamusal olarak anılmaya ihtiyaç duydular. 1970'ler boyunca kapanış jeneriği birkaç dakikaya kadar uzayıp şişti, yönetmenler onlara müzik ile karıştırılarak uzatılmış bölüm ekleyerek alımlı hale getirmeye çalıştılar, nadiren olarak da, akıp giden arşiv ya da gerçek kamera görüntüleri verildi. Çekimler yeniden gösterilebilirdi (*M*A*S*H*, 1970) ya da bütünüyle yeni sahneler konabilirdi, tipik biçimde uzatılmış bir epilog görüntüye girebilirdi (mesela *Citizen Band*, 1977 filminin son jeneriği altında CB'nin evlilik seremonisi gösterilir. Cannonball Run (1981) jeneriklerde çekim hatalarını gösterdi NG başlığı ile ("No Good"), bu uygulama *Rush Hour* dizisinden alınmıştı ve *A Bug's Life* (1998) filminin sonunda parodileştirildi. Böylesi yenilikler bu dönem boyunca bulduğumuz oyunsu anıştırmaların sahip olduğu karakter rengini pekiştirmektedir, bu arada filmin sonuç bölümündeki bir hayli açık anlatısal yapıyı sergileme geleneğini de sürdürmüş oluyorlardı.

Hikayenin olay akışının daha ileri parçaları son jenerik akarken bile parçalara ayrılabilir. *Airplane!* (1980) filminin jenerikte akan eğlencelik "kurabiyeleri" birçok sürüp giden pis şakaları geri getirir. *Wild Things* (1998) filminde arka planda-

ki hikâyenin ve ekranda gösterilmeyen hilelerin yeni sahneleriyle filmin yapım kesitini gösterir, son bölümde olay örgüsünün hakiki epiloğunu sağlayan bölümler araya sokuşturulur. *Two Weeks Notice* filminde tam da son imgesinde hayati önemi olan hikâyenin deliğini tıkar. Lucy George Wade için bir şirketin avukatlık işini üstlenir, onun komşularıyla kurduğu Community Center adlı derneğini yıkmamak vaadine karşılık olur bu alışveriş. Klimaks bölümü George'un kardeşinin ona bir kat mülkiyeti projesi için merkezi düzeye yerleştirmeyi teklif ettiği zaman başlar. Lucy'nin bakış açısıyla sınırlandırılmış durumda, George'un bir uzlaşma noktasına geldiğini öğrenmiş oluruz. Onların arasındaki romantik ilişki temiz bir epilog ile çözülür, fakat son jenerik George'un nasıl merkezi kurtardığını bize söylemeden başlar. Yalnızca jeneriklerden sonra merkezin bir fotoğrafı son bir çekimle gösterilir, onun tepesinde bir apartman binası inşa edilmektedir.

Klasik anlatı, daha az açık bir tarza doğru kaymadan önce –açılıştaki yazılarla, filmin eyleminin başlangıcında- daha baştan her şeyi açıkça söylemeye eğilimlidir. Bunun gibi, herhangi bir sahnede, anlatım süreci filmin gelişim aşamasındaki haline göre daha çok olayların sergilenmesi, ortaya çıkarılması aşamasında daha da dikkat çekecek şekilde yapılması genel eğilimdi. Ortamın uzak bir görüntüsü ya da bir işaretin çekimi bize çok şeyi gösterir, tanıtırdı, bu da bizim olayların sürüp giden akışın içine biz girmeden önce lokal bölgeyi zihnimize yerleştirirdi. Sahneler arasındaki bağlantılar, örneğin zaman içindeki kaymalara, keskin bir şekilde işaret edilirdi, burada temel motifler kurulurdu. *Funny Girl* (1968) filminde açılış sahnesinin sonunda, Fanny boş tiyatronun koltuğunda keyif yapar, mırıldanır "Ziegfeld beni bekliyor. Benim için," ve kafasını arkaya atar. "Görüyorsun, yanılmışsın, Mrs. Strakosh." Bir aynanın önündeki genç Fanny görüntüde belirir, tam perde dışından Mrs. Strakosh ona güzel olduğu düşünülen bir şov kızını perde dışından anlatırken. Benzeri biçimde, *Terms of*



Şekil 1.4. *Terms of Endearment:* Cenazeden sonra Emma.



Şekil 1.5. Emma ve Aurora, en kritik jesti başlatıyorlar.



Şekil 1.6. işte o Emma yetişkin olmaya adım atacaktır.

Endearment (1983) filminin prolog bölümünde, babasının ölümünden sonra, Emma annesi Aurora'yı seyreder, o da cenazeden gelmiştir (Şekil 1.4). Daha sonra Emma Aurora ile konuşur, o sorar, "bu saçla ne yapmaya gideceksin" (Şekil, 1.5). Sonra hikâyebirkaç yıl sonrasına bağlanır, dans edenlere bakıp sinirli bir şekilde saçlarını Aurora'nın yaptığı gibi bağlarken Emma'nın benzeri bir çekimi ekrana gelir (Şekil, 1.6). Eylem Emma ve onun arkadaşı arasındaki daha az bilinçli olunan haldeki konuşmasını ekrana getirir, ama Aurora'nın kendi kızıyla çok titiz ama telaşlı haline yol açan etkisini bir davranış motifiyle ekrana getirir.

Bir sahne tipi, tartışmasız biçimde filmde karşımıza çıkar, bu da bir hayli açık bir anlatı biçimine karşılık gelir: montaj sekansı.[70] Bunun temel amacı geniş-kapsamlı süreci yoğunlaştırmaktır ya da geniş bir zaman aralığı akarken bunu yoğun ve kısa verebilmektir, bundan dolayı bir gezinti bir bavulun üzerine yapıştırılan gezi fotoğraflarının kurgulanması yoluyla gösterilebilir, gazete başlıklarının art arda verilmesiyle bir zaman

diliminin akışı gösterilebilir. Bu özetleyici yaklaşımdan daha temiz ve daha açıklayıcı olan hiçbir şey klasik anlatının bu tip zamanı anlatma biçiminden daha temiz veremez. *Valley of the Dolls* (1967) filmi genç bir aktrisin zorlu yetişme sürecini anlatırken, *Jaws* (1975) Amity Island'a turistlerin varması gösterilirken, *Tootsie* (1982) filminde kendi kahramanın paçavra içinde bir TV starı haline gelişini gösterirken ve Bram Stoker's *Dracula* (1992) filminde yolcularını İngiltere'ye taşırken kontun insanın kanını donduran saldırısını bir sekans içinde anlatırken, hep montaj sekansının ne olduğunu görürüz, anlarız. Drumline filminde montajlar provaları, performansları, Devon'un aldığı kursları ve en hayati olanı ise çalınacak parçayı yazarken perküsyon lideri ile yaptığı işbirliğini özet biçiminde verir. Montaj sekansları geniş bir kanvas üzerinde de etkisini gösterir; stüdyo döneminde, *The Roaring Twenties* (1939) filmindeki çarpıcı ve göz alıcı montajlar bütün dönemleri kapsayacak hale sokulmuştur. Bu geniş aralıkta yapılan özet önemli bir kaynak haline geldi, mesela *The Front* (1976) filminin açılışında haber filmleri footage olarak kullanılır, amaç Soğuk Savaşın başlangıcındaki kızıl korkusunun yarattığı atmosferi taslak olarak vermektir. Tam da iyileştirilen optik basım teknolojisi parlak bir şekilde geçmişin ayak izlerinin açığa çıkmasına izin verirken, 1930'ların görüntüleri üst üste bindirmeleri ve oradaki tarihin ayak izleri, günümüzün bilgisayar destekli imaj-dünyası üretme olanakları dinamik olarak görsel dünyanın tasarlanması ve sunulmasında kritik bir önem kazandı, bunları teşvik etti (bakınız sayfa 15). Bugünün montajı genellikle görüntüyü bir görüntü üzerinde eriterek ya da görüntüyü silerek değil, daha çok kesmelerle çekimleri bağlar, müzik genellikle bir pop-şarkısı olur, ama seyircilerin yetmiş yıl önce sorgusuz sualsiz kabul ettikleri kadar doğrudan sekansın neye değindiğini kabul ederiz, algılarız.

Randevular, son anlaşma tarihleri nedensel olarak sahnenin yoğun ve sıkı biçimde inşa edilmesi, dar ve geniş bilgi aralıklarının dengesi, açıklıkla anlatılan geçişler daha az öz-bilincin

olduğu sahneler ile dengelenmiştir –böylesine anlatım teknikleri Hollywood filmlerinin farklı ve ayırt edici dokusunun üretilmesinde birlikte etkinlik gösterirler. Herhangi bir sahne, sadece daha önce gelenle bağlanmaz ya da daha sonra gelecekle ilişki kurmaz, aynı zamanda uzun erimli hedeflerin gerçekleştirilmesinde, tekrarlayan motiflerin anlam kazanmasında da birlikte etkide bulunurlar, böylelikle sekanslara daha büyük bir alan açar ve yolu temizlerle. Psikolojik değişimi ve karakterin amaçlarının tantanalı kapsamını verili olarak aldığımızda (sıklıkla daha iyi bir insan olmayı öğrenmekten başka bir şey değildir), klasik film her bir sahneye belirli bir amaca yönelmiş, bir şeyi gerçekleştirmeyi hedef almış ilgiyi uyandırmanın yollarını arar. Sonuç istikrarlı bir yapıdır, konvansiyonlar ile güçlü bir bedeni oluşturmaya çalışır, neredeyse her filme bunlar şekil verir.

Söz konusu konvansiyonlar stüdyo döneminden sonrada uygulanmaya devam ettiler, sürekli olarak ve bazen de güncel malzemeye doğru olmayan biçimde uygulandılar. Hollywood her zaman güncel ilgilere ve ortaya çıkan toplumsal eğilimlere ilgi duydu ve filmleri onların üzerine inşa ederek kendi hikâyelerini güncelledi. Tam da gittikçe büyüyen kent dışındaki yoksul yerleşim bölgeleri Hollywood'a *No Down Payment* (1957) gibi filmler yapması için ilham verdi, ya da *Bachelor in Paradise* (1961), Generation X gelişi ile birlikte bir pop-sosyolojisinin doğuşuna öncülük ettile, bu da *Singles* (1992) ve *Reality Bites* (1994) gibi romantik komedilerin yapılmasını mümkün kıldı. *Norma Rae* (1979) filminde, *Boyz N the Hood* (1991), *Philadelphia* (1993) ve *Boys Don't Cry* (2002) klasik anlatı yapısına sahip filmler ve anlatım süreçleri toplumsal eleştirileri dramatize etmektedir ve eşitlik, hoşgörü ve adalete dair toplumsal görüşleri bize sunarlar.[71] Böylesine değişen konular ve temalar kendi başlarına üzerinde çalışılmayı gerektirecek kadar önemlidir, ama Hollywood'un hikâye anlatma tarzının tam bir dökümünün yapılması için baskın geleneğin

kendi biçimsel gerekliliklerini nasıl sindirdiklerini bilmek ve anlamak zorunludur. Bazin haklıydı: Amerikan sinemasının "klasik sanat" biçimi en açık biçimde gösterilebilir, bu onun "yeni bileşenlerle temasa geçtiğinde, Hollywood'un doğurganlığı ve yeniye uyum gösterme niteliğinde" hemen karşımıza çıkar, onları farklı olana "sinemasal anlatının tarzıyla" entegre eder, giderek kendi parçası haline getirir.[72]

2. ÖNCÜLLERİ İLERLETMEK

Her yıl gösterime giren dört ya da beş yüz civarında film sinemada gösterilir, bunların çoğu Hollywood'un anlatısal geleneğini doğrudan biçimde sürdürür, konunun ya da tarzın uygulanma taktikleriyle geleneğe bağlı kalırlar. Ortalama yönetmen sorar: en iyi sınanmış araçlar benim hikâyemi en etkin şekilde aktarmamı nasıl sağlar? Bazı yönetmenler, bununla birlikte, geleneği rafine etmenin yollarını arar, amaç geleneğin ilkelerini en tam haline getirmek, yeni yollar keşfetmektir. Söz konusu keşifçi yönetmenler sorar, etki açısından: yeni başarı düzeyleri yakalamak için öncülleri nasıl geliştirebilirim? Tartışılmaz bir türü ya da ölmüş bir tarzı nasıl yeniden canlandırabilirim? Stüdyo sisteminin tam olarak keşfetmediği ya da sonunu getirmekte başarısız olduğu fikirleri nasıl geliştirebilirim? Nedensel bağlantıları daha verimli hale nasıl getirebilirim, beklenmedik unsurları birbirine nasıl bağlarım, karakterin psikolojisinin gerektirdiklerini nasıl daha iyi verebilirim, heyecanı nasıl daha yoğunlaştırabilirim, motifler birbirine nasıl daha sıkı bağlanabilir? Kendi ustalığımı, yeteneklerimi nasıl daha açık bir şekilde gösterebilirim? Yönetmenler böylesi görevleri yerine getirirken başarılı oldukları zaman, klasik öncüllerin esnekliğini ve kapsamını geliştirir, onların önünü açarlar.

1960'ların ve 1970'lerin en iyi hatırlanan filmlerinin çoğu sadece bunları yapmıştır. *Chinatown* kısmen yeni-kara-filmin nihai formu haline gelmiştir, çünkü ekran ahlakının değişen standartlarına kentli çürümeye daha büyük bir yıkımın ham halini gündeme getirmiştir ("O benim kız kardeşim! O benim kızım!"). Bunlara ek olarak, film çarpıcı anlatısal stratejileri harekete geçirmiştir, bunların arasında su ve vizyon motiflerinin zekice kullanımları da vardır, onun Jake Gittes'nin bilgi düzeyine sıkıca bağlılığı (maksimum sürprizleri olanaklı kılar) ve kasvetli bitişi de vardır. *Bullitt* (1968), *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (1969), *The French Connection* (1971), *The Last*

Detail (1973), *Jaws* (1975), *Star Wars* ve daha sonra Airplane! (1980), *Raiders of the Lost Ark* (1981), *E. T. The Extraterrestrial* (1982), *Tootsie* (1982), *Ghostbusters* (1984), *Back to the Future* (1985), *Terminator 2: Judgement Day* (1991), *Jurassic Park*, *Sleepless in Seattle* (1993), *The Lion King* (1994), *Forest Gump* (1994) ve diğer çok iyi hatırlanan filmler önceki filmlerin koyduğu sınırların çıtasını daha da yükseğe çıkarma çabaları olarak düşünülebilir. Kuralları ile oynama yetenekleri gereği çağdaş klasikler olarak görülmelidir, bu arada aynı zamanda söz konusu kuralların tükenmez bir potansiyele sahip olduklarını göstermektedirler.

Yeni Oyuklar, Yeni Boşluklar: Tür Ekolojisinden Dünyayı Kurmaya

1960'ların başlamasıyla birlikte, Hollywood'un en yüksek-profili olan filmleri tarihsel kostümlü filmler idi (*Cleopatra*, 1963; *Dr. Zhivago*, 1965), Broadway oyunlarının uyarlamaları yapılıyordu, özellikle de müzikallerin (*The Music Man*, 1962; *The Sound of Music*, 1965) ve bir tür süprüntü en çok satan romanların uyarlamaları bunlara ekleniyordu (*Carpetbaggers*, 1964). Yeni kuşak bu türler içinde çok az projeyi üstlenmişti. Mike Nichols *Who's Afraid of Virginia Woolf?* (1966) filmini yönetti, Coppola *Finian's Rainbow* (1968) filmini yönetti ve *Patton* (1970) filmini yazdı, genç yönetmenlerin çoğu türlerle uğraştı, bunlar stüdyo döneminde çok az dikkati çekmekteydi.

Örneğin, Suç Filmleri 1940'larda ve 1950'lerde B-tipi yapımlar olarak görülmekteydi, ama onların yönetmenlerin çoğu, Anthony Mann ve Nicholas Ray gibi, A-türlerine terfi ettiler. Suç filminin yeniden canlanması için bir alan vardı, şimdi geleneksel uygulamaların sabun köpüğü denilecek türdeki versiyonlarıyla yüksek bütçeli ürün olarak satılıyorlar. *Bonnie and Clyde* (1967) filminin yasa-dışı âşıklarının türü 1949 yılında yapılan Gun Crazy gibi öncüllerinde Yoksulluk Sırasında varo-

lan yetersizliğe göre çok daha parlak bir örnekti. Bullitt hem düşük-etkili kahraman hem de San Francisco'da onun korkutucu araba kovalamacası yoluyla birden önem kazandı, kısa süre sonra The French Connection hala daha yabancılaşmış kahraman üretti, hem de insanın tüylerini diken diken eden bir yarış biçimine büründü kovalamaca. *Bonnie ve Clyde*, *Bullitt* ve *The French Connection* yılın en fazla iş yapan beş filminden birisi oldu, bundan önce hiçbir suç filminin başaramadığı bir ticari atılımdı, *The French Connection* şaşırtıcı biçimde, beş Akademi Ödülü birden kazandı (Best Picture, Best Director, Best Actor, Best Screenplay ve Best Editing). Bu tür birden zirveye çıktı, ondan sonra suç filmleri gittikçe daha fazla şiddetli kavgalar ve araba kovalama sahnelerini göstermeye başladılar, sanki filmler arasında da yarış başlamıştı.

Korku filmleri, birkaç istisnasıyla suç filmlerine göre hiyerarşide daha düşük bir yer edindi. Tod Browning, James Whale, Jacques Tourneur'ın başarılarına rağmen, Hitchcock ya da Hawks'a eşdeğer olabilecek derecede cehennem bölgelerinde zahmetli işlerle uğraşan birinin olduğunu ileri sürmek zordur. Hala, korku açıkça düşük-bütçeli sektör içinde kaldı, George Romero'nun *Night of the Living Dead* (1968) filminin zirve yapan popülaritesini kazandı.[73] Okült kurmaca (esrarengiz filmler) ve kurmaca olmayan eserler en çok satanlar listesinde emekleme durumunu sürdürüyor. A-düzeyinde sistemi altüst eden film *Rosemary's Baby* (1968) idi, Ira Levin'in romanından uyarlanmıştı. Bu film bir başka William Friedkin zaferinin yolunu açtı, *The Exorcist* (1973). O yılın en büyük iş yapan filmi ve Warner Bros'un en karlı filmi o zamana kadar bu film olmuştu, on Oscar ödülüne aday gösterildi ve ikisini kazandı. Müstehcen dili ve tüyler ürpertici yüze dair efektleri izleyicileri sarsmıştı, ama film çok açık biçimde pahalı bir yapımdı, Irak'ta yavaş-yanan proloğu vardı, rahatsız edici müziği öne çıkıyordu (*Tubular Bells* ve George Crumb'ın konser kayıtları),

Katolik kurban teması ve Kefaret düşüncesi öne çıkıyordu. Büyük oranda korku sinemasını daha saygın hale getirdi.

The Exorcist'in fenomen haline gelen başarısı kurmaca roman içinde korku eserlerinin patlamasına yol açtı (örneğin, Tom Tryon'un *The Other*, 1972 ve Stephen King'in *Carrie*, 1974). *Jaws* (1975), *King Kong* (1976), *Jaws 2* (1978) ve *Alien* (1978) kendi yıllarında gişe hasılatı şampiyonluğunu kazanan filmler arasındaydı. 1980'e kadar korku türü basamak olan türe doğru evrildi, büyük eserlere geçmeden önceki evreydi. Hırslı yönetmenler, Steven Spielberg, John Carpenter, Brian De Palma, Wes Craven, Joe Dante, David Cronenberg ve Sam Raimi kendileriyle rekabet edenleri daha da şok etmek isteğiyle yanıp tutuşuyorlardı. Ardından gelen on yıllar içinde, tür büyük yetenekleri kendine çekti, bunların arasında Coppola (Bram Stoker's Dracula, 1992), Neil Jordan (*Interview with the Wampire*, 1994), Nichols (*Wolf*, 1994), Tim Burton (*Sleepy Hollow*, 1999) ve hatta tartışmalı biçimde Martin Scorsese yaptığı *Cape Fear* (1991) filminin yeniden yapımında bu türü deneyen yetenekli sanatçılar oldular. Korku bir tür stüdyo dönemindeki Westernlerin yerini aldı: bu tür en düşükten en yüksek bütçeli filmlere kadar bir yapım profili çiziyordu, bireysel ifade için de çok geniş ve zengin bir alanı yönetmene sunmaktaydı.

Bilim kurgu diğerleriyle karşılaştırılabilir bir düzey atlaması yaşadı. Tür temelde arabayla seyredilen sinema ile ve ucuz TV ile ilişkilendirilir, ama büyük-bütçeli çabalar, mesela *The War of the Worlds* (1953), *Forbidden Planet* (1956), *The Time Machine* (1960) ve *Fantastic Voyage* (1966) gibi filmler çok daha büyük bir saygınlığı olduğunu gösterir. *2001: A Space Odyssey* (1968) bilim kurgunun ciddiye alınmasına neden oldu, daha sonraları *The Exorcist* tarafından kullanılana benzer strate jileri kullanıyordu –çarpıcı özel efektler, deneysel müzikten gelen en iyileri seçip kullanma– ama genişletilmiş sessizlikleri kullanma ve muzipçe ulaşılmış sonuçları ile birlikte. 2001 daha sonra bilim kurgu yönetmenlerinin kendi eserlerini tanımlamak zorunda

bırakan bir dönüm noktası oldu. *THX-1138* (1971), *Soylent Green* (1973), *Logan's Run* (1976) Orwell'vari olay örgütleri inşa ettiler, insansızlaştırılmış bir gelecek tasarımı yaptılar, bu arada *Silent Running* (1972) kendi astronotunu ve onun robotik ahbabını insanileştirdi. Stanley Kubrick uzay araçlarının bale yapar gibi hareket etmesi için hareketi-kontrol eden teknolojiyi geliştirdi, ama *Star Wars* (1977) bu teknolojiyi ani saldırı yapan it-dalaşına dönüşmüş çatışmalar için kullandı. Sınırsız mekânlar içinde, Kubrick korkutucu bir sessizlik hissetti, Lucas maceranın trampet çağrısını duydu; uzay macerasının yerine, bir uzay operası gibi. Yapılan keşifler türleri birbirine karıştıran form haline geldi. SF (Bilim-Kurgu) aile macerası (*Close Encounters of the Third Kind)*, SF korku filmi (*Alien)*, SF savaş filmi (*Aliens,* 1986), SF kara film (Blade Runner) gibi filmlerin hepsi on yıllar boyunca devam ettirilen varyantlarıyla kendi yeni boşluklarını açtılar, *Terminator* (1984) filminden *RoboCop* (1987) filmine, oradan *Alien Nation* (1988) filmine, oradan da *Starship Troopers* (1997), *Pitch Black* (2000), *Equilibrium* (2002) ve bunların ötesindeki diğer filmlere.

Star Wars seri filmleri fantezinin yeniden ortaya çıkmasını besleyip büyüttü, stüdyo yıllarının bir başka minör türüdür bu. *The Wizard of Oz* (1939) filminden sonra, fanteziler büyük oranda canlandırma filmlerinin ayrıcalıklı kenti haline geldi, özellikle özel efekt ustası Ray Harryhausen çalışması, (*The Sevent Voyage of Sinbad*, 1958), Disney'in kahramana dayanan fantezileri (*Twenty Thousand Leagues under the Sea*, 1954), fantezi farsları olan *The Shaggy Dog* (1959) ve *The Absent-Minded Professor* (1961). Daha büyük bütçeli *Planet of the Apes* (1968) daha erken dönem ufak şubelerden birisini yumurtladı (1970-1973 yıllarında dört filmin daha yapılmasına neden oldu). George Miller (*Mad Max*, 1979), Ron Howard (*Willow*, 1988) ve diğer başlayan yönetmenler kahramana dayanan fantezi türüne girdiler, bu arada her zaman maceraya dayanan filmle-

re eğilim gösteren Ridley Scott bunu *Legend* (1985) filminde denedi. Disney'in mirası açık bir şekilde *Ghostbusters* (1984) filminde görülür, *Back to the Future, Beetlejuice* (1988), *The Addams Family* (1991), *The Mask* (1994) gibi filmlerde de Disney'in mirasından yola çıkılmış gibidir. Yeni özel efektler teknolojisi G-oranlı tarifeli filmler için fantezi komedi türünü popüler hale getirdi (*Honey, I Shrunk the Kids,* 1989; *Casper,* 1995; *Flubber,* 1997) ve ergen filmleri. Kahramana dayanan fantezi ucuz dergiler ve çocuk kitapları ile bağlarıyla bir kaçış sinemasına zaman zaman dönüştü, ama 2003-2004 yıllarında *The Lord of the Ring* filminin son yüklenmesiyle Oscar kazanan türün sıçrayışıyla en üst noktasına ulaştı. Ben bu satırları yazarken, stüdyolar C. S. Lewis'in Narnia hikâyelerini ve Philip Pullman'ın *His Dark Materials* eserini fantezi bölümünün bir alt dalına uygun olarak geliştirmekteydiler.

Stüdyo döneminde mizah kitaplarına dayanan filmler nadiren bir tür oluştururlardı, ama en çok iş yapan filmler dönemi geldiğinde, gişeleri altüst eden filmler sırasında filmlerin merkezine bu kitaplar gelmeye başladı. 1970'lerden önce neredeyse çizgi film karakterlerinin film uyarlamaları ve mizah kitaplarına dayanan bütün o canlı performansa dayanan uyarlamalar B-tipi filmler haline geldiler. (Bunun bir istisnası ön-biçim olarak *Prince Valiant*, adlı eserdi, 1955) Büyük filmlerin seyircilerinin büyük oranda ergenlerden oluştukları giderek açık hale geldiği zaman, büyük prodüksiyonlar mizah-kitaplarının karakterlerini beyazperdede canlandırmaya başladılar, *Superman: The Movie* (1978) özel bir film olarak böylesi projelerin çok büyük sayıda seyircilerin ilgisini çekebileceğini ispatladı. Paradoksal biçimde, Hollywood türlere yatırım yaparken, mizah kitaplarının okurluğu düşüyordu ve bir daha asla aynı düzeye gelmedi; genç izleyiciler açık bir şekilde kendi süperkahramanlarını perdede görmek istiyorlardı. Yüzyıl biterken, Marvel Mizah kitapları şunu duyurdu: artık mizah kitapları basmakla çok az ilgileniyoruz, onun yerine medya şirketlerinin ilgisini çekebi-

lecek mizahi karakterleri üretmek önde gelen uğraşımız haline geldiler.[74] Daha önceki on yıllarda, en üst düzey yönetmenlerin hiçbiri mizah kitaplarına dayanan bir filmi yönetmezdi, ama Warren Beatty'nin (*Dick Tracy*, 1990) ve Sam Mendes'in katkısı (*Road to Perdition*, 2002) bu türün zaferini test ettiler, böylelikle *Batman* (1989), *Men in Black* (1997), *Blade* (1998), *X-Men* (2000) ve *Spider-Man* (2002) filmlerinin gişede getirdikleri büyük kazançlar kadar gelir elde ettiler. Kevin Smith ve Wachowski Kardeşler gibi yeni bir kuşak büyük oranda mizah kitaplarına dayanan filmleri oluşturmaya başladılar (*Dogma*, 1999; *Matrix Üçlemesi*, 1997, 2003) ve "görsel romanlara" dayanan *Ghost World, American Splendor* ve *Sin City* gibi şekil değiştirmiş artık "indie" filmine dönüşmüş türleri oluşturdular.

Bir kez yeni türler yerleştikten sonra, hırslı yönetmenler onları daha değişik, ilginç, enteresan ve garip biçimlere yönlendirebilir, yeni anlatılar oluşturabilir. Tim Burton şeytani sahip olma hissine Gotik saçma bir büküm kazandırdı (*Beetlejuice*, 1988), çılgın bir bilim adamının korku filmi (*Edward Scissorhands*, 1990), bir mizah kitabı fantezisine (*Batman* ve *Batman Returns*, 1992), ve uçan dairelerin işgali (*Mars Attacks!* 1996). M. Night Shyamalan, doğaüstü korkutucu filmin Hitchcock'u haline geldi, ustasının küçümseyici alaycı mizahını boğucu ve tıkayıcı bir atmosfer ile yer değiştirdi. *The Sixth Sense* (1999) umutsuz bir hasret ile bir hayalet hikayesini birbirine karıştırdı; *Unbreakable* (2000) melankoli dolu bir süper-kahraman oluşturur; *Signs* (2002) kendi yaratık işgalini acımasız bir dinsellik içindeki masala dönüştürü; ve *The Village* (2004)'de yaşayan insanlar orman canavarlarının gölgesinde yaşarlar. Burton'un sahneleri en yalın haliyle kendi manik groteskliğini içinde taşır, Shymalan üstü örtülü, sessiz bir atmosferin peşine düşer, arka planda kalan odak figürün dışında ya da sert bir şekilde açılıp kapanan dikenliğin sesi insandaki duygusal kilitlenmeleri ve gerginliği tetikleyebilir. Her iki yönetmen de büyük gişe yapan filmlerin dönemindeki

önde gelen türler üzerine kendi damgalarını vurmak için bir sonraki makalede anlatacağım gibi yoğunlaştırılmış bir sürekliliği kullanmaktadırlar.

Aksiyon filmleri video dükkânlarını tam anlamıyla doldururlar, buna rağmen 1970'lerin sonlarına kadar bu terim çok açık ve yaygın hale gelmemiştir. Bugün bu tür suç, savaş ve macera filmlerinin tümümü içerecek şekilde düzenlendi, ama nihai kategori stüdyo yılları boyunca ayrıksılaştırılmış ve seçkinleştirilmiş temsilcileri içerecek şekilde kullanılıyordu. *The Black Pirate* (1926), *Gunga Din* (1939), *Four Feathers* (1939), *The Sea Hawk* (1940): Bunlar macera filmlerinin prototiplerini oluştururlar, klasik olmalarına rağmen, bu türe ait yeni yetenekleri ve teknolojiyi getirecek genç yetenekler için bir giriş kapısı olarak kalmaya devam etti. Dönemimizin macera filminin bazı öncülleri misyon ekibi olarak asıl başlıkları oluşturan *The Guns of Navarone* (1961), *The Train* (1964), *Where Eagles Dare* (1968) gibi filmleri düzenlediler, yaptılar ve türün altyapısını oluşturdular, fakat türün yeni bir versiyonu *Raiders of the Lost Ark* filminde en saf ve net halini aldı. Spielberg ve Lucas kendilerine ilham olarak Cumartesi matinesi dizilerine olan sevgilerini çıkış noktası olarak aldıklarını söylüyorlar, ama bir başka etki James Bond filmleriymiş gibi görünmektedir.[75] "Steven ve ben görsellikle büyüyen bir kuşaktan geliyoruz," diye düşüncesini belirtir Lucas. "Filmleri seyrederken yaşadığımız duygusal gerilimler, heyecanların keyfini sürdük ve şunu fark ettik, insanların neler yaptıklarının ötesinde bir ileri düzey oluşturup adrenalini doruk noktasına çıkarabiliriz."[76] Yine, bu da B-tipine ait bir türü prodüksiyon değerlerini yükselterek ve reji açısından büyük bir akıcılık kazandırarak A-tipi haline getirme meselesidir. Kılı kılına hesaplarla ancak çok dar yerlerden bir kaçışla başlayan Raiders, B-tipi serilere oldukça yabancı olan bütçesi ve çekim olanaklarını sonuna kadar kullanmasıyla 1960'ların stüdyo girişimlerinin çoğunda olduğu gibi yeni bir hareket alanı kazanmış ve yeni bir albeniyi filme katmıştır.

Diğer minör türler yeniden gözden geçirilip, iyileştirmeye tabi tutuldular. Çocukların filmleri, yine Disney bölgesi olarak kaldı, bunlar auteur iddiaları olarak (*E. T. The Extraterrestrial*) yeniden icat edildi ya da teknik yönden sihirbazlık gösterileri içermeye başladı (*Who Framed Roger Rabbit?*, 1988). İnsan bir ergen filmi yapabilir mi, American International Pictures (AIP) içinde Sahil Partisini küçük görmek düşüncesi hakimdir, işte tam da burası kişisel ifadenin bir aracı olabilir mi? *American Graffiti* (1973) filminde Lucas bunun yapılabileceğini ispatlamıştır, yönetmenler de bu türü geliştirdiler, John Hughes (*Pretty in Pink*, 1986), Michael Lehman (*Heathers*, 1989), Cameron Crowe (*Say Anything...*, 1989). Parodi stüdyo döneminde nadiren kullanılırdı, çoğunlukla radyo ve televizyon varyeteyi andıran şovlarla sınırlandırılmıştı, ama Mel Brooks'un yaptığı kurmaca filmlerde yeniden canlandırıldı (*Blazzing Saddles*, 1974), Woody Allen (*Take the Money and Run*, 1969; *Sleeper,* 1973), Jim Abrahams ve David ve Jerry Zucker gibi yönetimin bir ekibin işi olduğu bir filmde kullanıldı (*Airplane!*, 1980). Çok yakın geçmişte, biyografi, uzun bir ekibin prestijine dayalı başlıkta (*Wilson*, 1944; *MacArthur*, 1977), daha az bilinen eksantrik kişileri konu olarak kendine aldı ve yeniden canlandırıldı. Bundan dolayı bize biyo-film olarak bir pornocu hakkında film sunuldu (*The People vs. Larry Flynt,* 1996), üçlü bir X star (*Wonderland,* 2003), dünya çapında bir sahtekar (*Catch Me If You Can*, 2002), bir oyuna dayanan şov evi, burası belki de bir CIA'in vurucu adamı olabilir (*Confessions of a Dangerous Mind*, 2002).

Elbette ki bazı yönetmenler çok iyi tasarlanmış türler içinde çalışmanın yollarını aradılar, ama hırslı yönetmenler için bu oldukça tuzaklarla dolu bir yer olabilirdi. Sizin öncellerinizin yaptıklarını geliştirebilmeniz çok zor olabilirdi, bu nedenle yeni yaklaşım açılarının aranıp bulunması gerekiyordu. Bir taktik insanın kaynaklarını tüketmesidir. Western filmleri, 1960'larda merkezi önemi olan bir tür idi, iki yandan gelen saldırılarla altüst oldu. Komik Westernlerin yapılması –*Cat Ballou*

(1965), *Support Your Local Sheriff* (1969) ve *Support Your Local Gunfighter* (1971) –hoşgörülebilir ve sevimli bir şekilde konvansiyonlara saygısızlık ederek yaklaştılar. Bir diğer uç noktada, Westernlerin kirli çamaşırlarını ortaya döken bir gösterim süreci vardı. Sergio Leone ve Peckinpah, "iyi kötü adam" streotipini sadece zar zor iyi kötü adam tipine doğru değiştirip yeniden şekil vererek türün kahramancılık yapan kavranışını yeniden tanımladılar. *Soldier Blue* (1970), *Little Big Man* (1970) ve diğerleri türün ırkçılığını sergilemenin yollarını aradılar. 1970'lerin ortalarında, büyük yönetmenler Westernler ile açıkça oynanmasının yollarını keşfettiler, hatta Leone ve Peckinpah Westerne bir daha geri dönmedi. 1990 yılında yapılan *Kurtlarla Dans* ve 1992 yılında yapılan *Affedilmeyen* filmlerinin her biri için, pek çok yanlış atış yapıldı. Seyircilerin çok iyi oturtulmuş kayıtsızlığına rağmen, bununla birlikte, yeni bir bin yılın şafağında yönetmenler türü yeniden canlandırmak için mücadele ettiler (*Open Range*, 2003; *The Missing*, 2003; *The Alamo*, 2004).

Bugünlerde neden hiçbir büyük Western filmleri ya da müzikaller ya da yerli melodramların artık yapılmadıklarını sorduğumuz zaman, insan aklı yönetmenlerimizin ve yazarlarımızın söz konusu türlerde klasik önermeleri olan bu filmlere ekleyebilecekleri hiçbir şeyleri kalmadığını söyleyecektir. Neredeyse bütün olabilirlikler insan zihni tarafından tüketilmiş, bu alanda yapılabileceklerin içi oyulmuştur.[77] Bununla benzer biçimde, daha az olan geçmişin türleri bugün önemli hale gelmiş olabilir, çünkü bunlar orijinallik ve maharet için daha fazla hareket alanına sahiptir. Elbette, yönetmenler kişisel yakınlığın dışında onlara yönelik bir eğilim ve onlara doğru yakınlık gösterirler –bu tür için yakınlık göstermekte eksiklik duyuyorlarsa, onların tavrı Altman-vari olabilir– ama onların kendi kişisel zevkleri ne olursa olsun, yönetmenlerin yüzleştikleri "tür ekolojisi" gittikçe daha seyrek insanı barındıran oyuklara doğru yönetmenleri ilerlemeye yönlendirmektedir.

Bu türler gittikçe öne çıktıkça, eski yönetmenler bunları adapte olamadıkları için sahneden geri çekilmeye başladılar. 1970'lerin ortalarında, pek çok eski ve usta yöntemenin düşüşe geçmesi, onların yaşlanmasından ya da daha genç kuşakların zevklerine hitap etmemekten kaynaklanmıyordu yalnızca. Birkaç tanesi gerçekten böyleydi, mesela Don Siegel, biraz daha mesafe kaydedebildi. Bir şekilde daha genç yönetmenler daha ön saflara geçmeyi başardılar. Bir çok iş yapabilen çok yönlü bir yönetmen olan John Boorman kendi kariyerine Beatles düzenbazlarını anlattığı *Catch Us If You Can* (1965) ile başladı ve *Deliverance* (1972) filmini yöneterek yeterince prestij elde etti, ama yeni yükselen bilim kurgu gibi türler içinde (*Zardoz*, 1974), korku (*Exorcist II: The Heretic*, 1977) ve kahramana dayanan fantezi (*Excalibur*, 1981) gibi filmlerde amatörce uğraşmanın ötesine geçemedi.

Pek çok eski yönetmen bu yeni trendler içinde yoğun ve genişletip uzatılan fiziksel aksiyonun merkezi önemini kavrayamamış olabilirler. 1930'lar hızlı adım atmanın ödüllendirildiği yıllardı, ama 1950'ler ile birlikte, Hitchcock, Ford, Hawks ve John Huston modern standartlar içinde enerji dolu ve sürükleyici yönetmenler değillerdi artık. Fuller, Mann, Richard Brooks, Robert Aldrich canlı bir fizikselliğe karşı güçlü bir angajmana sahip oldular, ama korku ve bilimkurgu gibi düşükçe türlerin rehabilitasyonuna uygun değillerdi; onların kuşağı için, savaş filmleri ve Westernler dikkat çekici aksiyon türleri idi. Bir sonraki denemede, üsluba dair bir seçenek olarak "derin etkisi olan bir estetik" adını verdiği şekliyle, Geoff King'in düşüncelerini inceleyeceğim, ama burada şuna dikkat çekmek gereklidir, bu nasıl yeni tür ekolojisini oluşturdu ve onu sürükleyip yenileri peşine taktı. Jaws filmindeki köpek balığının takip edilmesi ve Raiders filmindeki kamyonun akrobasisi ve uçuşu Hatari! Filmindeki hayvan avının gevşek, insanın kafasını dinlendiren ritmiyle karşılaştırıldığında oldukça yabancı, onlara göre çok daha agresif anları gösterir ya da Torn Curtain (1966) filminde-

ki gittikçe zirveye doğru ilerleyen sınırı aşan kovalamacanın ağırbaşlılığı ya da oturmuşluğu ile tezat oluşturuyordu. *Rio Bravo* (1959) ile karşılaştırırsak, ondan ilham alan *Assault on Precint 13* (1976) gittikçe daha çok görsel şiddeti içerir, onu yaygınlaştırır, hatta belirli bir kabalıkla titizliği bir araya getirir, gittikçe daha keskin yönetimsel hassasiyeti, duyarlılığı gerektirir. Hala, Hitchcock'un gittikçe artan kan dolu cinayet sahneleri (*Psycho* [1960]; *Torn Curtain* [1966]; *Frenzy*, 1972) ve *What Ever Happened to Baby Jane?* (1962) gibi *Psycho*-sonrası devam filmlerinin şok etme taktikleri, *Bonnie and Clyde* (1967) ve *The Wild Bunch* (1969) filmlerin de yardımıyla, muhtemelen Friedkin'in, Spielberg'in ve diğerlerinin bütün bunları bir adım öteye götürmesinde yardımcı olmuşlardır, bütün bu yönetmenler "enerji" olarak bilinen ve harekete övgü düzen ne varsa bunları bir görsel şov havuzuna doldurur gibi çalışan yeni türlerin oluşmasına neden oldu.

Saygın olarak ele alınan, gittikçe daha çok enerji ve hareket içeren adımlarla ilerleyen filmler stüdyo-dönemi Hollywood'un ayırt edici özelliği idi, özellikle de komedilerde, gangster filmlerinde ve müzikallerde. Warner Bros. Firmasında Darryl F. Zanuck şunu talep etmekteydi: *The Crowd Roars* (1932) "yoğunlaştırılmış dramaya dair modern tarzda... bizim başarmak istediğimiz hikayenin hızlı bir şekilde ilerlemesini sağlamaktır, bunları da *The Public Enemy* ve *The Dawn Patrol* içinde başarabildik."[78] Şaşırtıcı biçimde, bununla birlikte, 1930'tan 1960'a kadar filmlerin çoğu her bir sahne için ortalama 2 ile 4 dakika sürmektedir, pek çok sahne 4 dakika ya da daha fazla sürmektedir. 1950'ler boyunca, A-tipi filmler daha çok yavaş bir şekilde akmaya eğilimi gösterirler. Hawks ve Hitchcock zevk alarak ve boş zaman bırakarak ilerlemeyi sevdiler, hatta *Rio Bravo* filmindeki bar kavgası gibi onlar dramatik perdeyi kaldırmak tarzını kullanıldığı zaman ve Vertigo filmindeki çatıdaki kovalamacada olduğu gibi sahneleri kullanırken bile, boş zaman bırakıyorlardı. *Family Plot* (1976) filmi için senar-

yo yazarı filmin açılış sekansındaki arka-plan hikâyesinde daha çok büyük geniş ve tıknaz haline itiraz etti, ama Hitchcock bunu yaptı ve bildiğini okudu.[79]

Eskinin yıllanmış ve ustalaşmış yönetmenleri kafayı sıyıran hikâyelerin anlatılması döneminde artık modası ve çağı geçmiş hale gelmişlerdi. 1961 yılından sonra yapılan filmlerde sahnelerin çoğu 1,5 ile 3 dakika sürüyordu artık. Bu pratik çağdaş senaryo yazarının elektrikteki baş parmak kuralı olarak işlemeye başladı, bir sahne iki ya da üç sayfadan daha fazlasını tüketmemeliydi artık (perde zamanı açısından bakıldığında bir dakikalık süre yaklaşık olarak 1 sayfa ile anlatılıyordu). Ortalama iki saatlik bir film senaryosu, pek çok senaryo el kitabına göre kırk ya da altmış sahne içermeliydi.[80] Daha yakın geçmişte, tempo giderek daha da fazla hızlandı. *All the Pretty Horses* (2000) filminde ortalamalar yaklaşık her bir sahne için 76 saniyeden oluşuyordu, bu arada *Singles* (1992) filminde ortalama ise yalnızca 66 saniyeden oluşmaktaydı. Bu ivmelenmenin bir nedeni sahnelerin içine hızla dalınıp hemen çıkılmasıydı, bu artık yeni bir alışkanlık haline gelmişti. Yerel mekânı ve karakterleri zaman içinde ve tedrici olarak geliştirmek yerine, tam da yani 1960'larda ve 1970'lerde A-tipi filmlerde yapılanın aksine, yönetmenler şimdilerde bir sahnenin düşen eyleminden bir başka sahnenin yükselen eylemine doğrudan kesme yapmaktadırlar.

Benzeri biçimde, 1960'lar sonrasında filmler bir şekilde 1930'lar ve 1950'lerdekinin yaptıklarından çok daha fazla çapraz-kesim denilen, bir sahneden diğer sahnenin içine kesimi kullanmakta ve bu yeniliğe güvenmekteydiler. Bir açılış muhtemelen yumuşak bir salınım ile karakterleri takdim etmektedirler (evde Anne/ Baba işe arabayla gidiyor/ Anne evde/ Baba işe varıyor). Öngörülemez biçimde yerel mekânlar içinde kaymaların olması, çapraz kesimlerin izleyiciyi doğrudan ekrandakine yöneltmesi, ekrandaki her şeyi kolay yoldan belirli

adreslerle ve varsayımlarla buluşturmasını sağlar. Hızlı kaymalar, sahnenin buna göre düzenlenmesi, 1920'lerin sessiz sinemasını çağrıştırmaktadır, muhtemelen bu da filmin özel olarak son sahnesini ve hareketini baskın hale getirir, büyük oranda nihai aşamada elde edilen sonucu yönlendiren "bu iş bitti dedirten zaman göstergesi" ya da son hareketin olması gerektiği içindir, final son ve bitirici kılıcı saplamalıdır.

Daha minör türlerin geliştirilmesi, onları görsel eylemlerle doldurmak, adımların hızlandırılmasını yaygınlaştırmak, bunlar artık yerleşiklik kazanmış icatlardır ve modern Hollywood bunları benimsemiştir. Daha az yaygın olan, ama yakın geçmişte çok daha çarpıcı olan, "dünyayı-kurmak" olarak adlandırdığımız şeydir. Gittikçe daha fazla filmler eylemi giderek daha zengin, tam olarak dayanmış döşenmiş bir ambiyansı kurmak için zorlu bir şekilde uğraşmaktadır. Stüdyo döneminde, set tasarımcıları ve kostümcüler akla uygun somut bir ortam kurmak için uğraşırlardı, ama şimdi ele aldığımız dönemde, bu çaba yeni bir düzeye ve farklı bir uğraşa dönüştü. İlk güçlü itki, inanıyorum ki, Kubrick'in *2001: A Space Odyssey* filminden gelmiştir, onun için yapılan araştırmalar daha önceki hiçbir bilim kurgu filmi için yapılmamıştı. Onun kurduğu set Bell Telephone, the Defense Department ve General Dynamics gibi şirketler tarafından her sahneye yerleştirilen araçlarla nedensel olarak donatılmıştı. Buradaki tuzaklar Star Gate optikleri gibi eğlenceli ve onlar kadar baskın olacak şekildeydi: Kubrick şunun üzerine düşünüyordu, bir astronotun öğünü nasıl olabilirdi ya da SesBaskı tanımlanması nasıl çalışacaktı. Sanki Kubrick'in uzay gemisinin antiseptik önceliğine bir yanıt olarak, Ridley Scott daha kirli, daha yıpranmış, ama daha az ayrıntılı bir çevreyi Alien filmi için kurdurttu. Blade Runner filminde daha da ileri gitti, Deckard'ı harekete geçirerek, yeniden kopyalayan araçlar ve neo-neo-vahşi şehir mekânları kurdu, döküntülerle dolu odalar, gittikçe daha çok sarsılan, sallanan mekânlara eğilim gösterdi ve gittikçe insanı daha çok

rahatsız eden ışıklara filmde yer verdi. Anlatılan dakikalar gittikçe birikir ve bir tür üst üste yığılmış bilgi yığınına dönüşür, bu nedenle kahramanı ele alırken onu süzmek, Şehir hoparlöründen İncil'deki tanınan bilinen İngilizceyle söylenilenleri dinlediğinizde şunu fark edebilirsiniz, yurttaşlar aydınlatılmış şemsiyeleri ellerinde süreklileşmiş asit yağmuruna karşı taşımalıdırlar. Scott kendi stratejisini "katmanlaştırma" olarak nitelemektedir ve şuna dikkatimizi çeker: "bir film yedi yüz katmanlı bir keke benzer."[81]

Belirli katmanlardan oluşan dünyalar, marka adları ve logolarla tamamlanır, bunlar da bilim kurgu için esası oluşturur, ama taktik kendi yolunu diğer türler içinde de gösterir, onlara taşınır. Belki de bunun nedeni 1970'lerin filme alınan mekânları Hollywood'u ışıksız setlerden ve doğal ışıklardan tümüyle uzaklaştırmıştır, yönetmenler zengin bir şekilde birbirine eklemlenmiş dünyaları ıstırapla ve kederli biçimde kurmanın yollarını aramışlardır. Basın odaları 1950'li yıllardaki gazetelerde geçen filmler çok daha az karmaşıklık ve düzensizlik gösteriyorlardı, ama *The Paper* (1994) filmine geldiğimizde ve *All the President's Men* (1976) durum değişmiştir, bu filmler gerçek bir Washington Post ofisinden atılan döküntüleri ve yırtık sayfaları filmin içine yerleştirirler. *İnsan Ben Hur* (1959) filminin havalı ve düzenli setleriyle *Gladiator* (2000) filminin her anı hareketle doldurulmuş ve sıkıştırılmış mekânlarıyla karşılaştırmaya ihtiyaç duyuyor.

Star Wars kitlesel düzlemde ve tümüyle ayrıntılı olacak şekilde pazarlama potansiyeline dikkat ederek yapıldı ve bu süreçte bir dönüm noktası oldu. Lucas 1977 yılında şuna işaret etti: bir tırnak izinden başlayarak her şeyi icat etmek –elbiseler, gümüş-donanım, kostümler– "çok katmanlı bir gerçekliği" tasarlamak: "Filmlerde, siz genellikle verili bir kültürü ele alırsınız, verili bir zaman aralığı vardır, bazı toplumsal faktörler devreye girer, filmin[82] hikâyesi bunlara göndermede bulu-

nur. Oysa benim hiçbir şeyim yoktu." Kubrick ve Scott'tan farklı olarak, Lucas bir dizi film boyunca kendi hikâyesinin kıvrımlarını tersinden açtı, bu dünyanın dışarıda kurulmasından ekranda görünmesine kadar her şey iç içe geçmişti. Film gösterime girmeden önce, *Star Wars* filminin hikâyeleştirilerek ve komik bir kitap haline dönüştürülmesine kadar pazarlama süreçleri kullanıldı, bu süreçte hemen anlaşıldı ki farklı medya türleri ile dünyayı kurmak B-tipi dizilerin stüdyoda fikrin genişletilmesi, sürdürülmesi çabasıyla benzeri bir süreçtir ve bunun belirli bir yöntemi vardır.[83] Disneyland'i ziyaret eden izleyiciler ve komik bir kitabın karakterlerinin TV kahramanlarına dönüştüğünü görüyorlardı ve pek çok medyanın da içinde olduğu uzayıp giden bir evrenin her türlü unsurunun kendi içinde bulunduğunu, böylece yeni bir evrene girdiklerini görüyorlardı.[84] Dünya zenginleştikçe, bu dünyanın fanatiklerinin onu daha çok keşfetmek istemeleri de daha muhtemel hale gelmekteydi. *Star Wars* masalı bir sagaya dönüştü, onun evreni bir Macera Takvimine benzemeye başladı, orada yeni bir şey her bir pencerenin ardında imgeselleştirilebilir. Bu tip kurmaca filmler hikâyenin belirleyici anlarını bize sunarlar, ama burada dönüm noktaları, bunların ön-gerektirdikleri ve geriye dönüşler bu esere yardımcı diğer yan bölümler, yan mecralar da bulunur, dışsal ürünlerle desteklenebilir –romanlar, mizah eserleri, bilgisayar oyunları, video oyunları, tema parkı oyuncakları. "Bütün bir yaşamı içerecek şekilde, onun her parçasını oluşturduğunuz zaman bu yeni bir dünyanın tamamlanması ve mükemmelleştirilmesi için insan bütün yaşamını harcayabilir, Lucas bu kurgu dünyaya dikkatimizi çekiyordu.[85] Kendi evreni üzerinde küçük değişiklikler yaptı, nihai aşamada belirli bir çerçeveye sığdırmak için daha fazla farklı kültürden ona parçalar taşıyarak, o kültürlere gönderme yaparak *Star Wars* üçlemesini yeniden tartışmalı hale getirdi, seriyi tamamladı.

Hikâyenin kavranması şimdi çok-boyutlu hale gelmiştir: bir yenilik hikâyenin temelini, olay örgüsünü takip etmektedir,

ama filmin içinde ya da onun dışında bir yerlerde bu küçük mikro dünya içinde her şeyi karıştırıp, araştırıp, altını üstüne getirip ondan insan keyif de alabilir. Yüzyılın dönüm noktasında, birkaç yönetmen dünya-kurma işini daha ileri noktalara götürdüler. *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesini yapan insanlar Orta Dünyanın daha detaylı bilgileri için bir talep oluşacağını net olarak öngördüler, bununla bağlantılı kitaplar bastılar, karakterlere bir arkaplan oluşturmak için çabaladılar ve tarih hakkında bilgi tabanı oluşturmaya çalıştılar. *Matrix* filminin tasarlayıcıları daha da cüretliydiler, temel olay örgüsü noktalarını canlandırma filmlere ve video-oyunlara taşıdılar.[86] Filmlerin tam olarak izlerini sürmek için, insan pek çok medya portalından *Matrix* hakkında bilgi toplamak zorunda kalabilir. Böylesine tasarlanmış dünyaların içine gömüldüğünüz zaman genç profesyonellerin refah düzeyini yükseltmek için istekliliği üzerinde düşündüğünüzde, bir İngiliz gazetesi şuna dikkatimizi çekmişti: "Biz hepimiz şimdi inek öğrenciler haline geldik."[87]

Archnerd Quentin Tarantino bu işin başını çekenlerdendi. *Pulp Fiction* (1994) filmlere ve TV şovlarına *(Saturday Night Fever, Happy Days)* ve kurmaca marka adlarına (Red Apple sigaraları, Big Kahuna burgerleri) gibi tuhaf şeylere verdiği yoğun referanslarla bir şehir kurdu. Tarantino Larry McMurtry gibi yazarlara hayrandı, bir kitaptan başka bir kitaba karakterlerini taşıyordu: "Filmlerimi sattığım zaman, karakterlerimin haklarını saklı tutuyorum, böylelikle onlarla yeni maceralarda buluşabilirim. Pumkin'in ardından gidebilirim, ya da Honey Bunny ya da başka bir kimsenin ardından gidebilirim, bu bir *Pulp Fiction II* olmayacaktır."[88] Steven Soderberg'in *Out of Sight* (1998) filmi *Jackie Brown* (1997) gibi aynı Elmore Leonard'a, Florida içinde yer alması önerildiği zaman, insan bundan keyif almalıdır: bir FBI ajanı her iki filmde de Michael Keaton tarafından oynanmaktadır. *Kill Bill* filmleri ile (2003-2004), Tarantino Avrupa tarzı süprüntü eser sömürüsünü, Japon animesini ve

Asya aksiyon filmlerinin onlar adına yapılan ve onlara aitmiş gibi görünen evrenini yeniden kurar, kabataslak biçimde bir araya getirir. Film referansları, serbestçe kendi başına ayakta duran hikâyeçizgisini kullanmak yerine, hepsi zahiri bir dünyada bir araya getirilir. Aktör Sonny Chiba'nın tek başına varlığı bile bir şeyi hükümdara sadakat yeminine dönüşürür. Lucas'tan farklı olarak, ki Lucas sessiz ve açık etmemeye çalışarak *Star Wars* filmindeki uzay savaşlarını İkinci Dünya Savaşının çatışmalarını anlatan filmlerden çıkarılan model üzerine kurmuştu, Tarantino ise yeni bir düzeyde angajman kurulacak biçimde kendisini popüler eserlerin uzmanlarına alay ederek sataşmak için kendi kaynaklarını açıkça söyledi. Websiteleri, hem yetkinliği ve uzmanlığı olanlar, hem de amatörler *Kill Bill*'in iki filminde anıştırılmış gibi olan düzinelerce filmlerin listesini yayınladılar.[89] İkinci bölümü tamamladıktan sonra, Tarantino şuna dikkatimizi çekti: bu dünyayı arkasında bırakmakta isteksizmiş ve anime bir öndeyişe saygı duyuyormuş ve canlı olarak yapılan hareketler in ardından gidip onları birleştirmek istiyormuş.[90] Andre Malraux sanat tarihinden *le musee imaginaire* –yani zihinsel bir müze– olarak söz eder, duvarları olmayan bir müzedir; Tarantino Geek Chic'e zahiri düzlemde bir video-tek vermiştir.

Başka türlü bir yoğunluk, klasik öncülleri derinleştirmek için bir diğer stratejinin niteliğini oluşturur. *Storytelling in the New Hollywood* adlı kitapta, klasit anlatısal modeller oluşturmanın ilkelerinin bir taslağını çıkardıktan sonra, Thompson birçok filmi analiz eder ve "kendi halinde, dikkat çekmeyen zanaatkârlığın" sıradışı düzeyini göstermektedir: "Hollywood sisteminin övünç duyacağı şey onun en başarılı senaryo yazarların, yönetmenleri ve diğer nitelikli çalışanları kullanma kabiliyeti, böylelikle karakterin, olayın, zamanın, mekânın saydam bir ortamda açıkça görülebilir hale gelen karmaşık bir ağ oluşturan ilişkilerini iç içe dokuyabilmesidir."[91] Bunun bir prototipi *The Godfather* filminin açılışındaki düğün için verilen parti-

dir. Bu yaklaşık olarak 26 dakika sürmektedir, bu sekans neredeyse bütün önemli karakterleri bize takdim eder ve dramatik meselelerin çoğunda yer alacak kişiler bu sahnede görülür. Sonny karısıyla ufak bir meseleden dolayı tartışır ve bir başka kadını baştan çıkarır. Michael Kay'a şu güvenceyi verir: o kendi ailesinin işlerine katılmaz, bu işlerin bir parçası değildir. Don Vito'ya Johnny Fontane ricada bulunur, Hollywood'da yapımcı olan Woltz'a karısını oynatmayı reddettiği için onun ikna edilmesi için "yardımcı olmasını" ister. Tom Hagen gelecek hafta Sollozzo ile buluşacaklarını Don Vito'ya hatırlatır. İnsan daha çok baktıkça, önceden izleri görülebilecek daha çok şeyi bulabilir. Michael'in evlilik portresi için geç kalması onun böyle aile işlerinden ne kadar uzak birisi olduğunu göstermektedir. Michael Kay'e Luca Brasi'nin nasıl kendi babasına işinde yardım ettiğini, Luca'nın Don Vito için Sollozza üzerine nasıl casusluk yapmak için altyapıyı hazırladığını anlatır. Gördüğümüz ilk konuşma bile, Babanın cenazeciyle tartışmasında, cenazeci kendi kızının kötüye kullanılmasından dolayı intikam ister, bu daha sonrasında kritik bir rol oynar: minnettar olan cenazeci Sonny'nin delik deşik olmuş naaşını bir seyirlik haline getirmeyi üstlenir. Evlilik töreni bütün dramatik insanları bir araya getirir ve sekans Don Vito'nun çalışmasında işi mekanik bir sürece indirecek şekilde bahçede yapılan partide devam eder. Filmin geri kalanı için nasıl bir yörüngede filmin devam edeceğinin öngörülmesi ve yumuşak bir şekilde karakterleri birbirine bağlayarak her şeyin açık ve anlaşılabilir hale getirildiği anlatının inşa edilmesinde temel işlevi görür.

1960 döneminden sonraki yıllardan on diğer filmi incelerken, Thompson şunu gösterir, bazıları nedensel olarak içten bağlı anlatı standardının ötesine geçmişlerdir. Her maden filizinin içinde taşıdığı boşluğu doldururken, sanki hava atan cakalı bir gururla hareket ediyormuş gibi görünüyor. Her bir sahne birkaç amaca birden hizmet eder; diyalog çizgileri bek-

lenmeyen biçimlerde ilerler; görsel ve işitsel motifler, çoğunlukla birçok görüşmeden sonra hala görünmez haldedir, daha ilerleyen bölümlerde ise bunlar sessizce ve ustalıkla birbirlerine iliştirilir, örülür. *The Silence of the Lambs* (1991) filminde örneğin, bir dizi zarif motifin kontrolsüzce hareketi ilerleyen bölümlerde çok daha net ve anlaşılır hale gelir. Herkes fark eder ki ölüm tekrarlamaktadır –gece kelebeği kafası görünür, ama birkaç izleyici belki ilk kurbanın yatak odasındaki kelebek motifli duvar kâğıdını yakalayabilmiştir. Kuzu motiflerini hatırlarız çünkü bu tam da Clarice'in "içsel motivasyonu" gibi işlev görür, ama Thompson şuna işaret eder, Hannibal Lecter'in yaptığı Florence Katedrali çizimi Belvedere'den görünüyormuş gibi, (taraçadan) "güzel bir görüntünün" bir hücre için yapılmış gibi bir hasreti ve özlemi ifade ederler, bu aynı zamanda Ohio'daki Belvedere şehrinde katilin gizli barınağına işaret etmektedir.[92] Aynı zamanda isimlerin art arda sıralanması, tekrarlanması, birbirine uyarlanması da görülür:

> "Kuruluş sürecinin en başında kahramanımız "Starling" olarak takdim edilir, ardından "Clarice" olarak devam eder, sonrasında ise "Starling M." Şekline bürünür. Bununla zıt biçimde, epilog bölümü podyumda bir adamın şu şekilde duyurulmasıyla başlar: Clarice M. Starling" Clarice mezuniyet törenindeki özel ajan unvanını almak için belgesini almak üzere ilerler. Şimdiye kadar iki amacını başarmıştır, seri katili yakalamak ve bir FBI ajanı olmak. İsimler motifi bu yüzden onun büyümesini, yetişmesini izlemekte, ona göre anılmaktadır. Epilog onun tam adının söylenmesiyle başlar, doğru bir düzen içinde, film içinde yalnızca zaman içinde bu unvan ona verilmiş olur."[93]

Thompson Lecter'in isimleri kullanmasından nasıl bir ima etme biçiminin ortaya çıktığının örneklerini göstermekle devam eder, bunların arasında Clarice'in soruşturmasının adamın uydurduğu harflerin yerlerini dolaştırarak bilinmez hale getirmeye çalıştığı şeyleri nasıl çözdüğünü bu süreç içinde anlatır.



Şekil 1.7 *Groundhog Day* Filminde: Phil'in Kunduz Festivaline dair her şeyin farkında olduğunu gösterdi işaret.

Bu gibi yöntemlerle Kuzuların Sessizliği Hollywood'un geleneksel birlik ilkelerini nasıl bir başka düzeye ulaştırdığı gösterilebilir. Film "maksimum düzeyde" klasik haline gelir –olması gerekenden daha da fazla klasiktir diyebiliriz. Thompson şunu gösterir: aynı nitelikler *Groundhog Day* (1993) filminde de işleyişe dâhil edilir, bu film içinde Phil sinik bir meteoroloji uzmanıdır, aynı gün içinde düzinelerce tekrar olur hayatında, Rita"nın sevgisini kazanır, bir yorganın önünde çerçevede görünür, yorganın dağsıçanı örneği onun etrafında bir haleye dönüşmüştür (Şekil 1.7) Thompson'un örnek olarak aldığı filmlerin birçoğu, mesela *Tootsie* (1982), *Back to the Future* (1985), *The Hunt for Red October* (1990) ve *Hannah and Her Sisters* (1986) onun hiper-klasik stratejisini açığa çıkartır. Bunun gibi, *Die Hard* (1988) aksiyon türünün dönüm noktalarından birisi haline gelir, ama o aynı zamanda sıkı biçimde birbirine bağlanmış senaryo modeline uyar, hem diyalog hem de motiflerin hayali düzlemde birbirine eklemlenmesi (bardak, yükseklik korkusu, klasik Westernlere ve TV şovlarına göndermeler, New York/California arasındaki zıtlıklar, Amerika/Avrupa arasında yapılan ayrımlar, Asyalı/siyah/ beyaz arasındaki tezatlar).[94]

Buradaki yoğunluk aynı zamanda işitsel düzlemde de kurulabilir. *American Graffiti* filminde, Lucas şunu fark etti: Pop soundtrack'in toplama parçalardan oluşturulması, başlangıçta Kurtadam Jack'in gece-yarısı şovundan yayın yapılırken gösteriliyor, bir yankı odası gibi hikâyenin olay akışını güçlendiren

bir etki yapıyor. Curt bir görünüp kaybolan sarışını T-Bird içinde ilk kez gördüğü zaman, Kurt-adam etrafında dönüyor, "Niçin Aptallar Âşık Olur?" Daha sonra, Curt ona bir an baktığı zaman, ama onu yakalamakta başarısız olur, o an "Bu bir Utanç Değil mi?" şarkısını duyarız. İnek öğrenci Toad radyoda "Büyük Düzenbaz" ve "Neredeyse Büyümüş" şarkılarını duyar. John, reşit yaşından küçük olan Carol'u baştan çıkarmaya soyunmuşken, radyodan duyarız ki "Sen On Altı yaşındasın (Sen Güzelsin ve Sen Benimsin). Yankı etkisi filmin Klimaks noktasına kadar devam eder. Steve "Yalnızca Sen"i duyduğu zaman Laurie ile yeniden birleşir. Şafak sökerken, Curt "İyi Geceler, tatlı kalbim" ile sarışın tarafından terk edilir, gecenin eski dönem şarkılarından birisi olan "Şimdi Rock yapacağız, sallanacağız, sallanacağız, tam da gün ışığına kadar çılgınca" şarkısının ritmiyle hareket eder. Bunlar bire bir karşılığı olan şeyler değildir, ama daha çok daha geniş formel bir bakışın temel ilkeleriymiş gibi duruyor, eğer bazen yalnızca hafiften işitilebiliyorsa, müziğe dair yapılan yorumlar da filmin anlamı için genişletici oluyor.[95] Bir sahneden bir başkasına geçerken, bir şarkıyı kanatırcasına çalmak, radyo işitsel alanında eylem ile seyirciyi tamamen havaya sokar, onu hazırlar, onu paklar, bütün karakterlerin işin içine daldığı sanki bir müzik-gökdelenine girmiş gibi her birisini bir şarkı odasına alır gibi hareket eder. Amerikan Graffiti yalnızca duvarlara yazılmamıştır, ama aynı zamanda hava-dalgalarında çalınmıştır.

Bu eğilim en yüksek düzeyde bir tasarım olarak nereden gelmektedir? Thompson şunu şüpheli bir şekilde ileri sürer: yıllar boyunca senaryo geliştirmede çalışan çok sayıda farklı şahsiyetin ekiplerin içine girmesi değişik tasarımcı insanlara elde edilen karışıma her birinin kendi katmanını eklemesine izin vermektedir. Ben böylesine birlikteliklerin diğer yönetmenler için de yol gösterici olup olmadığından şüphe ediyorum, onlar da böylesine bir ustalık olduğunu düşünmüyorum. Bunlara ek olarak, çok geniş bir seyirci topluluğuna seslenme-

si düşünülen pek çok filmin ancak çok azı böylesine detaylı biçimde bunu başarabilir ve detayları böylesine yakalayabilir. "Gerçekten bunun başarılması gerekli ve olağan bir durum değildir", diyor bir senaryo yazarı fikirlerini anlatırken, "filmin içindeki her şeyin her seyirci tarafından anlaşılması gerekmez. Filmin içindeki her şeyin anlaşılabilmesini sağlamak, asıl zorunlu olan budur."[96] Geleneksel hikâye anlatma biçimlerinin tökezlediklerine ilişkin iddiaların aksine, bunlar tamamen filmlere yüklenirler, çoğu klasik filmin bazıları 1960'lardan beri gösterime giren filmlerde seyircilere böylesine modern-temalı ve toplumsal iletişim unsurlarındaki pek çok gönderme filmlerde yer alır.

Her Zaman Olmak İstediğim Ben

Jerry Maguirre (1996) filmi ideal zamane filmi gibi görünüyor. Erkekler için sporu sunuyor, kadınlar için romans var filmde ve hepsi için insanın yüreğini ısıtan bir mizah var. O saf anlamıyla Hollywood'un kendisiymiş gibi görünüyor, pek çok klişeyi yeniden dolaşıma sokuyor: yırtıcı bir ajan, akıl alan bir kız kardeş (Joan Blontell ve Eve Arden'in mirasçısı), Tom Cruise'in cool imgesi (Ray-Bans şimdi siyah gözlerini saklıyor). Yine de herhangi bir zamanı tüketen romantik komedinin olması gerektiğinden çok daha kompleks bir yapıya sahip. Klasik filmin inşa ediliş öncüllerinin dışında, yazan-yöneten Cameron Crowe entrikalı bir olay örgüsünü öne çıkarmış ve nadir görülen imalar ve motiflerle dolu bir film. Geç kaldığı özür dilemesine gerek yoktu; Ernst Lubitsch ve Billy Wilder'ın mirasına ihanet etmemişti.[97] *Jerry Maguirre*, sıkı "hiper-klasik" hikâye-anlatma tarzının bir başyapıtıdır.

İşin ve aşkın geleneksel iki katlı hikâyeörgüsü eylemi bir araya getirmekte ve ona akış kazandırmaktadır. Jerry, yumuşak bir spor ajanı, geçici bir vicdan saldırısından çekmektedir ve temsil ettiği oyuncular için daha fazla kaygı talep eden "bir

görev bildirisi" yazar. Ne oldu diye sorar bizim oyun aşkımıza? Şimdi her şey para demektir. Bu manifesto onun firmasından kovulmasına neden olur, ama onunla muhasebeci Dorothy Boyd da gider, o Jerry'nin bildirisindeki idealizminden etkilenmiştir. Jerry en büyük müşterisini kaybettiği zaman, nişanlısı Avery onu terk eder, Jerry'de Dorothy'e yakınlaşır, sürekli başaran bir oğulun tek başına yaşayan annesidir Dorothy. Son aşamada çiftimiz evlenir, ama Jerry işinde olduğu gibi iyidir, kadınlarla yalnızca yapay ve yüzeysel ilişkiler yürütür. Küçük Ray'e gönülden bağlanır, ama gittikçe daha fazla Dorothy'nin susmasına neden olur, konuşturmaz onu. Jerry böylelikle standart çift-çatışmalarının ortasında bulur kendini: dışsal, rakip ajanslarla ve günü gününe uymayan müşterilerle iş başı anlaşma yaparak uğraşır durur, içsel olarak ise, başarısız bir kocadır, kendisine sadakati nedeniyle onunla evlenmiştir, üstelik şimdi onun oğluyla birlikte yaşamaktadır. Jerry'nin istediği şey başarıdır, ihtiyaç duyduğu şey ise aşktır.

Bu pek çok film için bir ilerleme hattı boyunca yeterli olabilir, ama Crowe buna bir paralel olay örgüsü eklemektedir. Arizona Kardinalleri için geniş bir alıcısı olan Rod Tidwel Jerry'nin tek müşterisi olur. Rod ekili bir aile babasıdır, onun karısı Marcy için beslediği büyük aşk Jerry'nin Dorothy için zorla gösterdiği duygusal yakınlığın karşı kutbunu oluşturur. Ama Rod "bir paralı oyuncu" haline gelmiştir, oyun oynamak için hiçbir isteği yoktur, sadece azim ve yetenek sergiler. Rod'un kontratının zamanı dolmak üzeredir. Ailesinin geleceği için bir plan yapması gerekir, kontratı uzatmamaya karar verir, sezonun sonunda büyük bir teklif almayı umut etmektedir. O tam da Jerry'nin zıddı olan bir insandır: kendi mahrem hayatında güçlü, kendi işinden ise ondan daha az keyif almaktadır.

Tam da zirve anında Pazartesi gecesi oyununda iki olay örgüsü birbirine bağlanır, Jerry ile birlikte, bir şeylere karışmadan Tidwell ailesi Televizyon seyretmektedirler. Heyecan veri-

ci bir oyunda, Rod başarısız olmuştur. Oyun alanı içinde sessizce yatar. Son aşamada, kalabalığın ona cesaret vermesiyle, ayağa kalkar ve çoşkulu bir şekilde asla yapmayacağı bir şey üzerine yemin eder: top ile dans eder. Oyunun kahramanı gibi ortada dolaşır ve Jerry şunu fark eder, Rod'daki gibi kendi gururunu paylaşabileceği kimsesi yoktur, hemen eve koşar ve Dorothy'e tutkulu bir şekilde aşkını ifade eder.

Crowe'un rahatlıkla bu oldukça karmaşık olay örgüsünü dört bölümden oluşan yapısı boyunca Thompson filmin ve senaryonun izini sürer. Filmin kuruluş süreci (33 dakika) Jerry'nin şirketten ayrılmasıyla sonuçlanır, ona Dorothy ve havuzdan kepçeyle çıkardığı iki Japon balığı eşlik eder. Olayların bir çatışmaya dönüştüğü (Komplikasyonu oluşturan eylemler) bir başka 31 dakikalık bölümü oluşturur, sorunlar üzerine bir karşı-kuruluş bölümü gelir, sürecin içine temel olacak yeni kazıklar çakılır. Jerry'nin işi mücadele etmektir, boğuşur durur, oyunu kuran star olan Cushman'i kaybetmiştir, Avery onu aptal yerine koyar. Daha da kötüsü, sarhoşken Dorothy'ye pas atar. Filmin orta bölümünde, kafası dumanlı Jerry bir taksiden sendeleyerek çıkar ve şunu söyler: "Geri döndüm!" Çiftimizin romansı komik bir biçimde morallerin bozuk olduğu bir durum üzerine yerleştirilmiştir.

Gelişme bölümünde (32 dakika) Jerry'nin Rod'un hareketinin yörüngesiyle Dorothy ile evlilik töreni serbest-ajan statüsü oluşacak şekilde iç içe dokunur. Arizona teklifinin zayıf olduğu anlaşılınca, Dorothy bir başka işi yapmaya karar verir, ama Jerry daha ileri bir adım atar ve ona evlenme teklifinde bulunur. Dorothy kabul eder, bu da eylemin doruk noktasına gidecek gelişmelerin yolunu açar. Bu final (bir başka 32 dakikalık bölümü başlatır) iki aşamaya bölünmüştür. Birinci kısımda, Jerry'nin Dorothy ile evliliği kötüye giderken, neredeyse her zaman kendini hırpalarcasına Rod azimle oyununu oynar. Final aşaması Pazartesi gecesi oyununda işin merkezindedir,

Rod'un kendini yenilemesi sahnesi ve bunun Jerry'nin Dorothy'ye aşkını ilan etmesini tetiklemesi son bölümün işidir. İki erkek de en karanlık anlardan geçmiştir ve sonuçta zafere ulaşmıştır. İki büyük olay örgüsü vardır, film iki epilog üzerine kurulmasına izin verir. Tidwell istediği çok kazançlı bir kontrat imzalar ve Jerry'nin işi düzelmeye başlar, o ve Dorothy yeniden birleşir ve gerçek bir evlilik haline gelir.

Burada merkezi karakterler kendilerine dair bilgileri açısından gelişirler, kendilerini daha iyi tanırlar, ama daha derin bir yolla, acılı bir süreçten geçerek başarırlar, yoksa bedenlerini işgal eden "hayaletlerin" göstermelik çıkarılması dolayısıyla bir ferahlama değildir bu. Jerry kendi yeteneklerini iyi kullanarak gelişir –kendi misyonunu bildiren neredeyse kendiliğinden oluşmuş bir idealizmi bunu gösterir- ama yapay bir çekiciliğe büyük bir övgü düzer, Dorothy ya da Rod onun blöfünü ispat etmesine davet edene kadar tepetaklak düşer. *Jerry Marguirre* Hollywood dramaturjisinin şahsi değişimi olayların gelişimi sırasında birbirine zıt itkilere sahip iken karakterleri bize sunarak nasıl anlattığını iyi gösteren bir örnektir. "Onu seviyorum" der Dorothy kız kardeşine Jerry'yi anlatırken, "tam bir erkek" der onun için. Tam da aranılan erkek olmak için, Jerry yüzeysel konuşmayı bırakıp, gösterişi bırakarak yürekten konuşmayı öğrenmelidir. "Yaşam odasının efendisi", gümüş-dilli her tartışmayı kapatan adam, her şeyi sessizce ve dilsizce belirten kelimeler yankılanırken aşk için dil dökmek durumunda kalır: "Sen beni tamamlıyorsun."

Bunun gibi, film oldukça karmaşık yollarla aşk ile parayı karşı karşıya getiren aileye has ikili durum üzerinde yeniden durur. Jerry'nin karakterinin iki yönü, hilekâr profesyonellik ve azimli idealizm bu gerilimi iyice açığa çıkarır. Dorothy kendi idealleri için parayı kurban eder, kendi kariyerini ve oğlunu riske atar, çünkü Jerry'nin misyon bildirisi onun için daha yüksek ideallerin çağrısı için davet etmiştir. Bunun son-

rasında Dorothy, Jerry'nin oluşturduğu ve bir araya getirdiği ilkelere uyması için, Jerry'nin dümenini elinde tutar, onu yönlendirir. İlk önce, tam zıt biçimde, Rod yalnızca kendi gelirinin büyüklüğü ile ilgiliymiş gibi görünür. "Bana parayı göster!" diye Jerry'ye haykırır. Daha sonra, Rod bundan sonra oynayabileceği yalnızca beş yılının daha olduğunu anlatır, bu nedenle kendi ailesini güvende tutmak için sağlam bir gelire ihtiyacı olduğunu hatırlatır. Rod kendi amacını bir paket halinde ifade eder: "Aşk.. saygı... içinde yaşayacağı bir topluluk... ve elbette dolarlar –tam bir güvenli paket."

Stüdyo döneminde, insanlar yüzlerindeki ifadeler ve hareketler ile nitelenirlerdi. Jerry'nin imzası haline gelen jesti, iki işaret parmağının emir verecek halde havaya kaldırılmasıdır, bu gösterir, alay eder ve söylenilenin altını oyar (Şekiller 1.8-1.9). İşinden kovulduktan sonra ofisine döndüğü zaman, bedeni haykırır, meydan okuyan dilekçesini diğerlerine gösterir, ona katılmalarını ister. Kendi acısına boğulmuş ve güneş gözlüklerinin arkasına saklanmış Jerry kendi kendisine uyarıcı bir masal anlatır, ama Rod'un parlak bakışı ve emreden tutumu onun yerini bulmasını sağlar. Evlilik sonrası yeni, çelimsiz ve albeniden yoksun şekilde gerçekleştirilir ve güldüren bir rahatsız ediciliği vardır. Odanın zıt taraflarında ayakta duruyorlar, Rod onları zorla rahatlatır ve bir araya getirir, olay örgüsünün bu aşamasında son aşamaya kadar sürekli biçimde bir araya geleceklerdir (Şekil 1.10).

Ardından oğul Ray ile Jerry'nin birbirine bağlanması süreci gelir. Bir havaalanı bagaj taşıma konveyörünün orada karşılaşırlar, Jerry şunu keşfeder, Ray'in ellerinin arasından kayıp Dorothy'nin kollarına geçmesi hoşuna gitmiştir. Daha sonra, Jerry ve Ray saçma soruları art arda birbirlerine sorarak sataşırlar. Evin sofasında başbaşa kaldıkları zaman aralarında daha derin bir bağ kurulur, kendi babaları hakkında tereddütsüz biçimde samimi konuşurlar. (Öğreniriz ki Jerry'nin babası



Şekil 1.8. *Jerry Maguire*: Güvenli bir adamın temsili ifadesi.



Şekil 1.9. Bir videokasette görüntü önceki kız-arkadaşın ifadesi Jerry'in jestini tekrarlıyor.



Şekil 1.10. Çekinik evli çift, mutlu bir evliliği olan Rod çifti i ziyaret ediyor.



Şekil 1 11. Yatakta, Jerry Dorothy ile Ray'in arasına giriyor.

hayırseverlik için çalışırmış, bu da Jerry'e bencilce olmadan sürekli çalışma mirası bırakmış). Jerry'nin ortaya çıkan babacan rolünü küçümseyen ani bir telefon gelir Rod'dan, küçük oğluyla bir saunada gösterilmiştir. Bir başka gecede, Jerry kendi yıldönümleri için Dorothy ile yemek yerken karşımıza çıkar, Ray Jarry'i öper, o bunu babası dışında hiç kimseye yapmamıştır. Ertesi sabah Jerry oturur Ray'ın kahvaltılık gevreğini hazırlar. Becerikli bir şekilde senaryo Jerry'nin oğlu için büyüyen sevgisini gösterir, bu da Dorothy'nin Jerry için umutlanmasını güçlendirir, ama bir kez daha Jerry Dorothy'e karşı bir tampon olarak Ray'i kullanır, kocasıyla ilişkisi belirsizleşir. Bu yine jestlerle gösterilir. Jerry Dorothy ile ciddi bir konuşmasına ara verir ve oğlanı yatağına götürür ve ona sıkıca sarılır (Şekil 1.11).

Herhangi bir sahne üzerinde durursanız, imge ve söz arasındaki bağların, ilmiklerin nasıl kurulduğunu, nasıl başlatıldığını ve geliştirildiğini gözlemleyebilirsiniz. Jerry Avery'e sadakati olup olmadığını sorar; o Dorothy ile evlenmiştir, çünkü o sadık-

tır; Marcy Rod'un genç kardeşinden aileye sadık olmasını ister. Üç ayrı sahnede San Diego'ya gitmek için eşyalarını hazırlamadan önce, duyarız ki Dorothy ayrılmanın şartlarından söz etmektedir (bir kez perdede görünmüyorken ve hemen hemen işitilemez derecede düşük bir sesle). Ray sürekli biçimde hayvanat bahçesine gitmek ister; son sahnede aile hayvanat bahçesinden dönmektedirler. Dorothy ve Jerry asansörde işe gitmek için ayrılırken, sağır bir çiftin işare diliyle birbirleriyle konuşurken görürler, Dorothy bunu çevirir. Bu diyalogun kendisi ("beni tamamlıyorsun") tekrar edilecektir, ama tam da buradaki önemi Dorothy'nin onun fedakârlık yapma kapasitesini açığa çıkartır. (O çok sevdiği halası ile iletişim kurabilmek için işaret dilini öğrenmiştir). Rod "herkesin bağırıp çağırdığı" bir TV spor şovunu eleştirir, ama elbette epilog bölümünde orada ortalığı birbirine katar, kendi ailesine minnettarlığını hıçkıra hıçkıra ağlayarak bildirir.

Bütün film boyunca eylemler önceden ima edilir, hatırlanır, değişik tekrar ile anlam canlı ve sıcak bir şekilde verilir. Telefon kavgası boyunca, Jerry rakibinden önce müşterilerinin sadakatini kazanmak için uğraşır, Bob Sugar müşterilerini tatlı bir dille olumsuz şeyleri yapmaya ikna eder, Crowe kısa ve özlü biçimde bu iki adamı onların her birinin iş anlaşması yapma biçimlerini göstererek niteliklerini ve niyetlerini açığa çıkarır. Jerry mantıklı ve makul olmaya çalışır, ama Sugar bir köpek balığı gibi yırtıcıdır, Jerry hakkında yalan söyler, bir müşterisine Jarry hakkında atıp tutar. Sekansın sonunda, Jerry'nin gittikçe sarkan beklentileri onun arama kaydını veren telefon bandında açıkça görülür; son aşamada ise hepsi artık gitmiştir. Evde Dorothy kız kardeşi Laurel ile boşanma terapi gruplarının erkekleri elinde tutamayan kadınlar için faydalı olabileceğini, ama bunların aslında bir Yunan Korosu gibi iz sürücülerin iyi bir tanımını tartışmak için gözüyaşlı bir sığınak olduğunu anlatır. Jerry sarhoş bir şekilde Dorothy'i aradıktan sonra, iz sürücülüğün yeni bir tanımı üzerine tartışırlar –"davet



Şekil 1.12. Etki ve tepki aynı çekim içinde: Jerry, Dorothy'ye kız arkadaşından ayrıldığını anlatıyor.



Şekil 1.13. Jerry kendisinin bu oyuna nasıl aşık olduğunu açıkça gösteriyor, bu sırada para peşinde olan insanlar gözlerini ondan ayırmıyor.

edilmeden bir şeyin üzerine gelen erkekler" Romantik olay örgüsünün doruk noktasında, tam da Jerry'nin Dorothy'ye aşkını itiraf etmeden önce, kadınlar kendi aralarında insanın değişmesinin ne kadar zor olduğu üzerine fikirlerini anlatmaktadırlar.

Hollywood'un geniş kapsamlı anlatısı Dorothy'nin ve Jerry'nin yörüngelerini film boyunca birbirini tamamlayıcı hale getirmektedir, birinin diğerini nasıl etkilediğini, eylemlerinin diğerine nasıl yansıdığını fark etmemizi sağlamaktadır. Sahnelerin iç içe kesmek karşılaştırılabilir bilgininin kontrol edilmesini sağlamaktadır, olayın çekirdeğine karakterin verdiği reaksiyonları katman katman birbirine eklemektedir. Jerry kiralık kamyonun yanında Dorothy'ye evlilik teklif eder. Jerry'nin Ray'a nasıl baktığını gördükten sonra, Jerry ciddi bir şekilde Dorothy'yi onun kendisini sevdiği kadar, kendisinin de onu sevdiğini ikna eder. Ama patos yani duygusal anlam mizah ile karışık verilir, Laurel'e kesme yapıldığında, onları mutfaktan seyrederken Dorothy'ye Jerry'yi yumuşak bir şekilde terk etmesini ister. Her şeyi bilen karşılaştırmalı bir etki tek bir çekim içinde verilebilir, başarılabilir. Jerry, kendisinin ve Avery'nin arasının bozulduğunu itiraf ederken, Dorothy'den yüz çevirmek ister, onun reaksiyonundan bir çıkar elde ederiz (Şekil 1.12). Jerry ile onun rakiplerinin karşılaştırması hala zekicedir, Avery ve Bob Sugar, giderek zirvede yer alan oyunun içindedir. Tek bir çerçeveleme içinde, onun oyundan zevk aldı-

ğını görürüz, aynı anda o fark etmeksizin öbürleri onların acımasız kar hesaplamaları ekrana gelir (Şekil 1.13).

Jerry Maguire filmini "hiper-klasik bir film" gibi analiz ediyor Thompson, tekrarlayan bir motif gibi bol ürün verir. Profesyonellerin telefonlarla çalıştığı bir dünyada, Jerry'nin Cush için aradığı bir sırada cevap verirken Sugar'ın ihanetini öğrenmesi şaşırtıcı değildir. Karakterler Jerry'nin hafızasına değinirken, onlara duraksayan bir alınganlıkla bunun bir "misyon bildirisi" olduğunu hatırlatır. Bir rock-and-roll eleştirmeni olan Crowe *American Graffiti* dersini öğrenmiştir; pop şarkıları bir dizi imalar serisi üretir. Jerry Cush'un bağlılığını över, onunla birlike "Free Fallin'," şarkısını söyler, ama o gerçekten bir serbest düşüş içindedir, çünkü Cush'un babası ona ihanet edecektir. Evlilik bandosu restaurantta Jerry ve Dorothy'ye serenat yapar, bu da düğünde Rod'un "What's Goin' on," parçasına eşlik ederken gösterilir, aşk ve aile uyumu için bir dilektir, bu da ironik yaklaşımı ispat eder: bu evlilik daha başlamadan önce bitmiş gibi görünür. Müzik nihai aşamada Jerry ajansından kurtulurken görüntü Japon Balığına bizi götürür, aradaki bağ müzikle kurulur. İlk önce balık çalışanlarından ona gelen küçük bir desteğin geldiğini (They're going with me) ve patronlarının ona ne kadar az saygı duyduklarını ("These fish have manners") bize işaret etmektedir. Sonradan tam da Jerry sarhoş bir şekilde Dorothy'nin şömine çerçevesinin üzerindeki balığa bakarken, onlar Jerry'nin başarısızlığının ("İşte, yine karşılaştık") bir hatırası haline gelir. Daha sonra akvaryumdaki Japon balığı Ray'in yatağının başucundadır ve şunu düşündürür: şimdi Jerry de oğulun sorumluluğunu almıştır, umutsuz bir şekilde balığa döner: "O tam anlamıyla bir misyon bildirisiydi." Daha öncesinde Cush gitar ile beceriksizce Nirvana şarkısı olan "Something in the Way"i çalar, "It's okay to fish because they haven't got no feelings." (Balık tutmaya varım, çünkü balıkların duyguları yoktur). Bu şarkı sözü, Jerry'nin

gittikçe kayan duygularını yansıtma biçimlerini çağrıştırırken, Japon balığına yönelik Jerry'nin kuruntularıyla zıtlık gösterir.

İki motif özellikle zekice yankılara sahiptir. Kardinallerin kilitli odasında yapıştırılmış olan moral yükselten sloganları Jerry'nin Rod'dan işi kapmak için gösterdiği çabaları yorumlamak gibi olur: "Bana yardım et, ben sana yardım edeyim" Bir göstergede şu okunur: "pozitif olan herhangi bir şey negatif olan her hangi bir şeyden daha iyidir," bu da Rod'u rahatlatmak için Jerry'nin işi kapma çabasını güçlendirir. Bir başka işaret, çoğunlukla ayna yansımalarında görülmektedir, şunu ifade eder, "Başarı en yalın haliyle düştükten sonra bir kez daha ayağa kalkmayı bilmektir" (Şekil 1.14). Bu atasözü oyunun en yüksek noktasında Rod'un yükselişini sezdiren ve Jerry'nin bırakmayı asla kabul etmeyen haline uygulanabilir. İkinci bir motif gördüğümüz birinci imgeyi düşündürür: Dünya gezegeni. Jerry'nin sesiyle bize sunulur, Evrenin dondurucu bir Ustasını zaten düşündüren bir nedensellikle bağlantılıdır (Şekil 1.15), bu nedenle Jerry'nin ofisinde tarzı olan bir yerkürenin bulunması bizi şaşırtmaz (Şekil 1.16). Ama bir müşteri olarak Cush'u kaybettiği zaman ve Avery onu reddettiği zaman, bir spor karşılaşmasındaki sınır çizgisi ironik hale gelir: "İşte bu benim evrenim" (Şekil 1.17). daha sonraki sahnelerde, ufak küre Dorothy'nin kahve masasının üzerinde parçalanmıştır, bu da şüphesiz Jerry'nin yeni ve küçük yerinde işlerin iyi gitmediğini düşündürür (Şekil 1.18). Tam da Groundhog Day filmindeki Phil'in arkasındaki kunduz başıboş kunduzlar gibi, ortamdaki ufak detaylar eylemi yorumlar.

"Baba" bize şunu hatırlatır: hiper-klasik bir filmin bir işareti havada asılı kalan nedenler bir araya getirilince açılıştaki art arda olaylar işaretlere dönüşür ve ileride ortaya çıkan motiflerin ön gelişmelerini gösterir. Jerry Maguire pratik olarak bir film kendi içindeki canlı montaj sahneleri ile oluşturulmuştur. Jerry dünyanın içindeki bir insan olarak bize takdim edilkten



Şekil 1.14. Duvarda, Rod'un son ana kadar gitmesi gerektiğini söyleyen tavsiye.



Şekil 1.15. Jerry Maguire'nin açılış çekimi: "Bu nedenle, işte dünya böyledir," hazırlıksız bir şekilde söyler bize bunları.



Şekil 1 16. Jerry'nin ofisinin özellikleri, çerçevenin merkezinde, onun kendine has dünyası.



Şekil 1.17 Jerry yukarıdan onunla alay eden geleneksel bir işaretle düşük getirili bir çıkış yapıyor.



Şekil 1.18. Küçük küre Jerry'nin yeni statüsüne uygundur, Dorothy'nin kahve masasında orada öylece durmaktadır.

sonra, genç atletlerin arasında gezinip durur. Birisi, genç bir kız olan boksördür, bir önceki sevgilisini düşünür, o bize der ki; bu Avery'nin tembellik eden eski sevgilisini düşündürür, bu da Jerry'nin tam da kendisidir. Jerry'nin yaptığı yorumlardan Cushman'ın en genç umut vaat eden atlet olduğunu düşündüğünü anlarız, birinci ve ikinci bölümlerde kritik olaylarda gelişmeleri hazırlayacak olan bu atlettir. Genel düzlemde, açılış sahneleri Jerry'yi çocuklara bağlamaktadır, bu da Ray ile iliş-

kisinde onun sevgisini gösteren önemli bir hazırlık demektir. Daha da özgül olarak söylersek, Jerry onları sadece kıçlarında dolarlar olan insanlar olarak görmemektedir; bir çocuk eve doğru koşarken, onun yüzden çekimini görürüz ve Jerry'nin ona yaptığı yorumu işitiriz: "Dikkat ettin mi nasıl da saf bir neşe taşıyor yüzünde." Jerry'nin idealizmi mest olmuş başarılarla dolu bir arena olarak spora olan inancıyla şekillenmiştir, bu onun yalnızca tartışmalı anılarını tetiklemez, ama aynı zamanda onun Rod Tidwell'e yaptığı eleştiriyi de gösterir: maaş çeki oyuncusu olmak.

"Ben senin genelde gördüğün adamlardan değilim; Ben bir spor ajanıyım." Jerry monitörlerin bulunduğu yerin dışından süzülür, görüntüde futbolun insanı zorlayan tehlikeleri görünür (Klimaks bölümünde, Tidwell'in yaralanmasını hatırlatır), güvenle durur ve uzun adımlarla lobiden geçer. O yeri geldiğinde kibirlidir, güvenle ellerini uzatır, sporcuya iyi moral verir. Yüksek bir ücret için bir koçu sıkıştırır. Bir ajans toplantısında viski içmişken, Jerry'yi kendi akranlarıyla tartışırken görürüz (gelecekte can düşmanı olacak olan Bob Sugar'ın yanında oturmuştur). Eğer dikkatli bir şekilde dinlersek, patronunun ona dediğini duyarız, "Sen biraz daha sert olmalısın" –bu da Jerry'nin dokunaklı-hisli anılarında yer alan onun başlangıçtaki reaksiyonun ilk işaretlerini vermektedir. Genel olarak bakarsak, özel mekânında köpek balığının böylesi bir portresi, çocukların montajı boyunca onun sesinden işittiğimiz Jerry'nin daha idealist yönlerini karşı-yönden dengelemektedir.

Filmin içindeki üç dakikada Jerry'nin çatışmasının dip noktada gezinmek ile hayran olunacak saf sportmenlik arasında olduğunu görürüz. Bir rahatsız olaylar dizisi erişkin oyuncuların çocukların ideallerini kırdıklarını gösterir. Bir oyuncu yasalara uygun bir tecavüzden suçlanır, bir başkası yasal izni olmayan beysbol kartlarını imzalayamaz. Daha da ileri aşamalarda, bir hokey oyuncusu kendi ekstra kazancı için oynamaktayken

dördüncü çarpışmasını yaşar ve sarsıntı geçirir, Jerry küçük oğlunun endişelerini kafasına takmaz. Geceleyin geç saatte, Miami'de bir otelde, Jerry bir vicdan krizine tutulur ("Bir çöküş mü? Büyük atılım mı?") Burası çok kritik bir geçiş noktasıdır. Daha önceki konuşmalardaki parçalardan yıpranmış bir biçimde (en sık ve ısrarcı olanı, bir doktorun bilinci yerinde olmayan hokey oyuncusunu sorguya tutmasıdır: "Adınızı biliyor musunuz?") Jerry Hollywood'un ürettiği kahramanların sürekli tekrar eden sorusuyla karşı karşıyadır: "Nasıl biri oldum ben?"

Filmin başlangıcında Jerry'nin burnu havada konuşması gösterilir, yeryüzü üzerine der ki: "Tamam, öyleyse işte bu dünyadır," ama şimdi itiraf eder: "Bu dünyadaki yerimden nefret ediyorum." Spor ajansları için "misyon ilanı" adını verdiği bir yazı yazmaya başlar. Ajanslara daha yüksek bir görev için çağrıda bulunur, dolarları görmezden gelin ve kendilerini kişilerin yetiştirilmesine adayın. Crowe ılımlı bir şekilde Jerry'nin "öyleymiş gibi havalarıyla" alay eder ("Ben yazdım ve yazdım ve yazdım ve yazdım, ve ben bir yazar bile değilim"), ama buradaki takdim büyük oranda sempatiktir: "Her zaman olmak istediğim bendim." Karakter değişimi dünya çürümeden önce sen neysen ona dönüş gibi sunulmaktadır. Jerry kendi içsel çocuğunu yeniden keşfeder, diğerlerine hizmet eden birisi gibi tanımlanır: "Ben tekrar işte babamın oğlu gibiyimi şimdi." Yoldan saptığı zaman, Dorothy onun geçmişinde kalan idealizmini bize hatırlatır, neredeyse olduğu gibi bir insanı sevmektir.

Çocukluk motifi, Jerry bir fotokopiciye koşarak gittiği ve misyon bildirisini tasarlayıp bastığı zaman tekrarlanır. "Hatta kapak bile *The Catcher in the Rye*'daki gibidir." Hazırlıksız yapılmış referans bütün proloğun tam tasarımının izlerini taşır. Salinger'in romanı "şarlatanlara" bir saldırıdır, bu Jerry'nin artık daha fazla içinde yaşamak istemediği bir dünyanın "sahtekârları"dır. Romanın kahramanı, Holden Caulfield, "yakala-

yan" olmayı düşler, aksi halde tehlikeye düşecek olan çocukluğun koruyucusu olmayı düşler. Jerry'nin idealizmi edebi gönderme ile pekiştirilir, ama bildirinin rengi dinsel değildir, resmi değildir; Crowe, Jerry'deki hafiften naif bir biçimde kendini önemseyen havadaki sözleriyle alay etmeye başlar. (Yakalayan *(Catcher)* onun şimdiye kadar okuduğu tek roman olmalı.)

Filmin dokuzuncu dakikasında, senaryo bir dizi hızlı provaları yerleştirir. Gün bitiminde Jerry firmadan edindiği kısa hatırlatıcı notları geri yerine koymaya çalışır. Çok geç olmuştur. En kötüsünün olmasından korkmaya başlar, asansör gelinceye kadar şüphe içindedir, duraksar (sonunda bir daha dönmemek üzere ayrılacaktır). Ama içeri girmesiyle, ajansın çalışanları tarafından onaylanır. Kendine gelmiştir, morali düzelmiştir. "Otuz beş yaşındaydım. Hayatıma yeni başlıyorum." Ardından ilk kez onun bilgisinden uzaklaşır ve onun iki meslektaşını duymaya başlarız, onlar Jerry'i onaylarken, bir haftadan daha uzun sürmeyeceği konusunda spekülasyon yaparlar. Bu havada asılı duran bir neden haline gelir, bu kariyere dayanan olay örgüsünden romansa dayanan olay örgüsüne bir kayma olmasına neden olur senaryo içinde. Bunu izleyen sahneler Dorothy ve Ray'i takdim edecektir (bir uçaktadırlar, koltukta otururlar, bu sırada Jerry ön sıradadır) Avery'i yabani bir şekilde kendini düşünen bencil bir şekilde çizer, Jerry'nin kendi mezuniyet partisindeki videosundan rahatsız olduğunu görürüz. Bir sonraki gün, Jerry işinden kovulacaktır, filmin Kuruluş Süreci kendi müşterilerinin onunla çalışması için ikna etmeye çabalarken başarısız olması ile son bulur.

Bu mini-film boyunca dağılmış biçimde bize hala diğer motifler sunulmaktadır, bu da bütün film boyunca serpilip gelişecek olayları hazırlar. Açılışın yetenekli çocukları epilog bölümünde bir beysbol topunu fırlatırken Ray'in umulmadık yeteneğini bize göstererek hatırlatır, bunlar tam da Jerry üveyoğlunun kariyer potansiyeli üzerinde derinden düşüncelere

dalmışken son bir parça mizah duygusu oluşturmasına yol açar –bu da klasik sinemanın o kadar sevdiğimiz her şeyi bir plan dâhilinde yapma işini hatırlatır. Miami'deyken, kendi kendinden şüpheye düşmüşken, Jerry kendi misyon bildirisini yazar, çünkü "kendisinin o kadar çok söyleyeceği vardır ki ama kimse onu dinlemez." Konuşmak film içinde çok önemli bir bileşen haline gelmektedir. Jerry bunları Dorothy ile konuşmaktan daha çok Ray ile konuşmayı tercih eder, bu onun kolayına gider, bir kavgadan sonra Rod onun arkasından bağırır: "Sen bizim kavga ettiğimizi düşünüyorsun, ama bence nihayet biz de konuşuyoruz." Ama Rod aynı zamanda konuşmanın iletişimin ilkel bir formu olduğunu bize hatırlatmaktadır. Bu sağır-dilsiz âşıklar arasında bir diyalog değişimine dönüşecektir, bu da Jerry'e son aşamada kalbini Dorothy'e açması için ilham verecektir. Prolog bölümü iyi halli bir anlatı için Dicky Fox'un varolmasının zeminin hazırlar, Dicky Jerry'nin akıl danıştığı biridir, onun tavsiyesi Jerry'nin kendi aldığı notta şu şekilde geçer: "bu işin en temel noktası şahsi ilişkilerdir." Dicky filmin son sözünü söyleyecektir, nazikçe güler ve şunu söyler –çaylak Jerry'ye söylerken bize de söylemiş olur– "Karımı seviyorum. Hayatımı seviyorum. Ve Sana da benimki gibi başarı dolu bir hayat dilerim."

Açılış müziğin yayılması ile alttan alta metni zenginleştirir. Ajansın sıkı ve yoğun dünyasına "Magic Bus"un vurmalı müziğiyle (Ben) uyuşturucu dünyasındaymışım gibi bir parça eşlik eder. Durutti Column'ın insanı etkileyen "Requiem-Ağıt" parçası Jerry'nin umutsuzluğa düşmesine eşlik eder, bir başka Who grubunun şarkısı "Getting in Tune" parçasından önce, onun babasını oğlu olduğu tekrar sözlerin arasında geçirilir. "Magic Bus" parçası ile Jerry'nin hikâyesi anlatılırken, bu parçada sevdiğini ziyarete giden bir adamın hikâyesi anlatılır, filmin Bob Dylan'ın "Shelter from the Storm"dan final parçasını çalar, ortamı hassaslaştırır, bu parçada bir adam resmedilir,

sevilecek bir kadın olarak bir mülteciyi bulmuştur. Bütün bu şarkılar bir parça çağrışım ve uyarılma bölümlerini oluşturur, bütün bunların alt-yüzeyinde Jerry'nin soluk soluğa yorumları ve çok net duruşu ve yüksek alevlerle yanan imaj dünyayı yer alır.

Jerry Maguire filminin marifetli ekonomik söylemi tamamen Ortodoks film yapım tarzının ön-kabullerini bütünüyle uygular. Film bize klasik geleneğin konvansiyonlarını hatırlatır, hedefe yönelmiş kahramandan özetleyen ve her şeyi en yalın haliyle veren montajdan diyaloglarla bunların birbirine bağlanmasına kadar, randevular, uyarıcı ve çağrışımları harekete geçiren motiflere kadar bütün film ödül almış bir yönetmenin ellerinde bitip tükenmez bir kaynağa dönüşür. Gerçekten de, herhangi bir dönemden ancak çok az sayıda film böylesine etkileyici bir uyum içinde tutarlı bir şekilde akabilir ve bu kadar sıkı bir şekilde her parça birbirine bağlanabilir.

3. ÖZNEL HİKÂYELER VE BİR AĞ ÇALIŞMASI BİÇİMİNDEKİ ANLATILAR

Hollywood'un çıktısı, rutin çabalardan zengin biçimde detaylı dünyalara ve oradan hiper-klasik filmlere kadar, uzun süredir yaşayan ve yerleşmiş hikâye anlatma ilkelerine sıkı sıkıya bağlıdır. Bu sistem bundan dolayı katı ve esastan değişim göstermeye karşı dirençli midir? Hayır. Hollywood icat etmeye, yeniliklere karşı her zaman değer vermiştir, hem sanatsal hem de iktisadi nedenlerden dolayı yeniliklere açıktır. Yetenek havuzu yenilenmek zorundadır, insanlar uzun süredir farklı şeyler görmek istiyor, doğru türde yenilik her zaman satma kapasitesine sahiptir.

Stüdyo estetiğini maceracı olarak gören herhangi bir eğilim 1940-1955 yıllarında ortaya çıkan bütün dinamik hikâyeanlatma deneyimlerini çağrıştırarak, üretimi onunla sınırlayarak engelleyici ve gelişimi tıkayıcı olabilir. İki çığır açan geriye flashback içeren filmden sonra, (*Yurttaş Kane* ve *Vadim O Kadar Yeşildi ki*, ikisi de 1941) Hollywood güvenilmez flashback'leri seyircinin önüne getirdi (*Crossfire*, 1947; *State Fright*, 1950; *The I Don't Care Girl*, 1953); Flasback'ler içindeki Flashback'ler (*The Locket* içinde üç katmanlıdır, 1946); ve arka plandaki geçmiş eylemi ve ön plandaki şimdiki eylemi canlandıran sahneler (*Enchantment*, 1948; *Payment on Demand*, 1951). Bir açılış sekansı yalnızca klimaks bölümünde doğrulanabilen yanlış varsayımlara yönlendirebilir bizi (*Mildred Pierce*, 1945). Hikâyenin uzun açılımları kahramanın gözlerinden sunulabilir (*The Lady in the Lake*, 1947; *Dark Passage*, 1947). Eylem sıkıntı vermeyerek bir düş sahnesine kayabilir ya da bir düş sekansı olabilir (*Laura*, 1944). Hikâye birçok karakter tarafından anlatılabilir (*The Killers*, 1946; *All About Eve*, 1950; *The Bad and the Beautiful*, 1952), asla görmediğimiz bir antagonist tarafından anlatılabilir (*Letter to Three Wives*, 1949), ölü bir adam tarafından anlatılabilir (*Laura; Sunset Boulevard*, 1950) ya da bir Oscar

heykelciği tarafından anlatılabilir (*Susan Slept Here,* 1954). Bu dönem nefes kesici bir dönemdi, ama bütün o yeniliklere klasik hikâyeanlatımının kanonları adı verilebilir. Bununla birlikte yaratıcı biçimde bir film nedensel ya da geçici bir düzen içinde dönüm noktalarına sahiptir ya da belirli bir bakış açısına göre değişim olur, onun revizyonları her zaman ana-akım seyircilerin algısına göre zekicedir, kavranılabilir, algılanabilir.

Benzeri bir şey 1960'ların ortalarından 1970'lerin ilk dönemlerine kadar olan süreçte yaşandı. Önemli Avrupalı filmlerin dalgasından etkilenmiş olarak, yönetmenler dolambaçlı ve belirsiz hikâyeanlatma biçimlerini keşfetmeye başladılar. Kabul edilir ki, *Point Blank* (1967), *2001: A Space Odyssey* (1968), *The Last Movie* (1971) ve *Slaughterhouse-Five* (1971) gibi birkaç film sistemin şifresini çözmek için sabır gerektirir ve karmaşık şaşırtan sonlarla biterek bize yeni anlatım tekniklerini gösterir. Daha da yaygın biçimde, yenilikler, bütün özelliklerine rağmen, nihai aşamada açıklanabilir, anlaşılabilir olmak durumundadır, bir filmin cüret ettiği aygıtlar ve araçlar ne olursa olsun değişmez bu. *Petulia* (1968), *They Shoot Horses, Don't They?* (1969) ve *Images* (1972) filmlerinde, zıt duyguları taşıyan zamanları anlatan çerçeveler ve gizemli bir görselliği taşıyan unsurların çoğalması kendilerini diğerlerinden ayırır, farklı kılar. Bu sınırlı deneyler bile 1970'lerde nadiren de olsa denendiler. Yönetmenler tanıdık türler içinde karakterizasyon ve ruh hali ve çerçeveleme ile yönlendirilen bir gerçekçiliğe doğru yöneldiler (*The Last Picture Show,* 1971); *The Last Detail,* 1973; *Alice Doesn't Live Here Anymore,* 1975).

Deneysel hikâyeanlatma tarzının bir başka dönemi özellikle 1990'larde yerleşti, o dönemde bir dizi yeni filmler klasik normları parçalıyormuş gibi görünüyordu. Filmler paradoksal zaman şemaları üzerine oturtuluyordu, hipotetik gelecek zamanlar üzerine kuruluyordu, hikâyeler dağılıyor ve giderek eylem çizgileri iç içe geçiyordu, hikâyeler geçmişteki olayları

anlatıyorlar ve kendi içinde döngüler ortaya çıkıyordu. Olay örgülerini kahramanların kendisi anlatıyor, yaşıyor ve merkezde duruyorlardı. Öyle görünüyordu ki yönetmenler daha parlak olan ve uyum sorunları yaşayan bir başka anlatı tarzını ortaya çıkarmak için klasik olanı tahrip etmek için birbiriyle yarışıyorlardı. Uyumsuz ve aklı karışık bir hikâyeanlatma tarzı genel olarak işin asal bir parçası olmuş gibiydi. Senaryo el kitapları aykırı tipte metinler yazmak için yeni arayışları sunmaya çalışıyordu.[98] *The Simpsons* her zaman bu tip işlerde öncü olmuş gibiydi, 22 dakika içinde parodi içeren deneysel bir anlatıyı paket halinde her hafta karşımıza çıkarıyordu. Doğrudan çocuklara yönelik bir film olan *The Lion King* $1^1/_2$ (2004) farklı bir bakış açısıyla zekice bir oyunu bize sundu.[99]

Yine de ana akım yönetmenleri olay öyküsü kurmanın yeni ve karmaşık yanlarına kucak açarken bir problem ile yüz yüze geldiler. İcatlar ve yenilikler nasıl geniş izleyici topluluğu tarafından kavranabilir ve sevilebilir? İndie film yapan yönetmenlerin risk almanın uç noktalarında, örneğin Jim Jarmusch'un *Stranger Than Paradise* (1983) ya da Richard Linklater'in *Slacker* (1991) filmleri gibi, bunlarda muhtemelen akılla kavranamaz ve belirli bir noktaya götürmeyen filmler gibi görünüyorlardı. Charlie Kaufman bunu şöyle açıklamıştır: kendisinin orijinal *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) senaryosunun değiştirilmesi gerekiyordu, çünkü yetkililer onun hikâyesinin sergilenme biçimini haddinden fazla karmaşık olduğunu ileri sürüyorlardı: "Bu stüdyoda büyük bir tartışmaya neden oldu, her zaman da böyledir. Seyirci bıkıp usanmadan ne kadar bir süre seyirciyi belirsiz ve kafası karışık durumda tutabilirsin, sanki bu konuda belirli bir matematiksel formül varmış gibidir; bu şeyi açık hale getirmezsek, belirsizliği sürdürürsek, seyirciyi kaybetmeyecek miyiz?"[100] 1940'lardaki ve 1960'lardaki deneylere baktığımızda, 1990'lardan beri olan hikâyeanlatma tarzındaki değişikliklerin ve yeniliklerin çoğu her zaman bir ayaklarını klasik anlatı biçimlerinin üzerine koymayı ihmal

etmediler. Çünkü gereksiz dolambaçlı yollardan gitmek Hollywood anlatı sisteminin oluşturmaktadır, genel olmayan aygıtlar tanıdık ipuçlarının pek çoğunda sırtta taşınmakta, filme yük olmaktadır. Eternal Sunshine, şüphesiz Kaufman'ın da fark ettiği gibi, bir kızla karşılaşan bir erkeğin hikâyesini anlatır, erkek kızı kaybeder, erkek kızı elde eder.

Karmaşıklık ve Laf Kalabalığı

Anlatı yapısında deney yapma 1990'lara kadar geriye gitmektedir? Bizim asıl itkimiz –tetikleyici olarak bazı geniş kültürel değişimi aramaktır- daha yakın nedenler üzerinde düşünmek için yeterince uzun bir zaman içinde hesaba katılmalıdır. Bir faktör Hollywood dışı sinemadır, *Blue Velvet* (1986) ve *She's Gotta Have It* (1986) gibi yüzeyde yer alan filmlerle başlamıştır. Bağımsız üretimdeki patlama giderek daha büyük ve geniş bir alanın oluşmasına neden oldu, ürünlerin farklılaştırılmasına ihtiyaç duyuluyordu. Olay örgüsü manevraları, star üzerine dayanmayan düşük bütçeli filmlerin oluşturulmasında ve yaygınlaştırılmasında etkin bir rol oynamıştır. *Pulp Fiction* numaraları olan hikâye anlatma tarzının oldukça karlı olabileceğini ispatlamıştır, özellikle eğer bir türün yerleşik değerlerinde taze bir hava estirebiliyorsa. (Bundan dolayı öz bilinci olan çetrefilli filmlerin uzantıları bir suç ya da romansı merkeze koyuyorsa). Büyük şirketler kısa sürede şunu fark ettiler: sıradışı hikâyeler ile ilgili olan bir seyirci topluluğu var, özellikle eğer starlar onların içinde oynamak istiyorlarsa bu daha da etkin oluyor, böylelikle *Unbreakable* ve *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* akla uygun bahislere konu olabilirdi.

Aynı zamanda bir kuşak değişmesi gerçekleşmekteydi. Yeni Hollywood Eski Hollywood'un üzerinde yükselmekteydi ve 1960'ların sanat filmlerine dayanmaktaydılar, ama En Yeni Hollywood TV, mizah kitapları, video oyunları, ucuz-roman tatlarını filmlere taşımaktaydı, anlatıya dair özgür bir yaklaşım

giderek öne çıkmaya başladı. *The Sixt Sense* (1999) filmindeki bükülmeler, *The Game* (1997) ve *Fight Club* (1999) gibi filmlerdeki değişiklikler Rod Sterling'in *Twilight Zone* TV dizilerinin dışında oldukları düşünülemez. Genç seyirciler modern medyanın içinde büyüdüler, kablolu TV'den bilgisayar oyunlarına kadar, izleyiciler ana akım hikâyeanlatma tarzının standart oyunlarını, hareketlerini iyi biliyorlardı. Yenilikleri keşfetmeye tatmaya dünden hazırdılar, özellikle de fantezi ve bilim kurgunun konvansiyonları üzerine oturtulmuşlarsa (örneğin zaman gezintisi, nesnel ve öznel perspektifler üzerindeki oyunlar, "eğer öyleyse" diye yola çıkan varsayımlara dayanan filmler, mesela *What Women Want*, 2000). İzleyicisiyle uyum içinde, giderek öne çıkan yönetmenler kuşağı anlatısal olabilirlikleri keşfettiler, bunlar home-video devrimi tarafından bu kuşak için bilinebilir, keşfedilebilir hale gelmişlerdi. Videokasetlerine çok şey borçlu olarak, bu filmlerin sevdalıları belirli bir uzunluktaki zekice olay örgülerini incelediler, bir yönetmen detayları eksiltebilir, tekrar görüntüleme ve dondurulmuş çerçeve içinde tek başına onları görüntüye sokabilir. 2001 yılına kadar bir eleştirmen Memento'nun geriye dönük yapısını inceleyebilir, ortaya çıkarabilir, "Oh, DVD formatı üzerinde böylesi eğlenceli şeyler nasıl da keşfedilmeye hazır olacak!" diye keyif sürebilir.[101]

Cüretli hikâyeanlatma yöntemlerini arayan yönetmenler çok uzaklara gitmek zorunda kalmıyorlardı. Hollywood uzun süredir belirli bir tarza sahip filmleri yapma geleneğine zaten sahipti, Josef von Sternberg, Fritz Lang, Orson Welles ve diğer yönetmenler kendi eserlerinin merkezine biçimsel meseleleri koymuşlardı. Ticari olarak en başarılı denemeler Hitchcock'undu, tek bir hikâyeyi sınırlı bir mekânda çekmek için kendine sınır koymaya istekliydi (*Lifeboat*, 1944; *Rope*, 1948; *Rear Window*, 1954), kendi kahramanını öldürebilir (Psycho), aynı anda olan farklı hikâyeakışlarını birbiriyle iç içe dokuyabilirdi (*The Trouble with Harry*, 1955; *Family Plot*, 1976). Hitchcock hikâyeanlatma tarzını oluşturmak ve yeni yollar aramak isteyen

genç yönetmenlerin neredeyse en büyük azizi konumundaydı. Bir başka önemli ilham kaynağı Hollywood'un 1940'lar ve 1950'li yıllarda yaptığı denemelerdi, bunların içinde özellikle de kara filmler denilenlerdi. "Benim için", diye dikkatimizi çekiyor Cristhopher Nolan (*Memento*'nun (2001) yönetmeni) "kara film belirli bir bakış açısına sahip bir kavramdır, hikâye-anlatma tarzında oldukça önemli bir kavram olarak kabul edilmesi gereken türlerden birisidir, kara filmlerde geriye dönüşleri, ileriye gidişleri ve değişik bakış açılarını kullanabilirsiniz."[102] Bunun gibi, bazı 1970'lerin kanonlaşmış eserleri yönetmenlerin imgelemlerinde tetikleyici rolleri üstlendiler. Altman'ın *Nashville* filmi (1975) ve *A Wedding* (1978) filmi daha sonraki yılların "birbirine karışan, değiştiren kaderler" düşüncesini etkiledi, aynısı daha ana-akım bir çalışma olan *Network* (1976) filmi içinde doğrudur. *Coppola'nın One From the Heart* (1982) ve *Rumble Fish* (1983) gibi filmleri, bir sonraki on yıllık dönemde cesur girişimleri etkilemesiyle giderek artan yeni formlar bulma çabalarını azımsamamalıyız; Terry Gilliam'ın *Brazil* (1985); David Crononberg'in *Dead Ringers* (1988); Woody Allen'ın *Zelig* (1983), *Hannah and Her Sisters* (1985) ve *Crimes and Misdemeanors* (1989) bütün bunlar yeniliklere kapıyı açtılar. Hatta daha az prestijli korku ve fantezi ile dolu 1970'lerin ve 1980'lerin filmleri yönetmenlerin daha alıcı biçimlerde zaman sıçramalarına eğilim göstermesine ve belirli bir bakış açısına sahip oyunlar kurmalarına doğru onları yönlendirdi.

Diğer modeller ithal edilen "sanat filmleri" akımlarından gelmektedir. 1990'ların yönetmenleri 1960'ların klasiklerinin farkındadır, örneğin Fellini'nin *Sekiz Buçuk* (1963), Bergman'ın *Persona* (1966), İngiliz filmleri, örneğin *The Loneliness of the Long-Distance Runner* (1962) ve *This Sporting Life* (1963). Daha sonraları, Robert Bresson (*L'Argent,* 1983), Andrei Tarkovsky (*Nostalghia,* 1983), Wim Wenders (*Wings of Desire,* 1987), Christine Edzard (*Little Dorrit,* 1987), Krzysztof Kieslowski (*The Decalogue*, 1988-1989; *The Double Life of Veronique,* 1992;

Üç Renk üçlemesi, 1993-1994), Wong Kar-wai (*Chungking Express,* 1994; *Ashes of Time,* 1994) ve elbette Godard (*Sauve qui peut (la vie)*, 1980'den günümüze) gündemde maceralı hikâyeanlatma tarzlarında etkili arka planlar çizdiler. 1990'ların Amerikalı yönetmenleri, film bilinci olan karakteristik modern Hollywood yine biraz gecikmiş olarak ortaya çıktı, birkaç olgun geleneğin daha sonra ortaya çıkmasını tetikledi. Soderbergh sonuçta ortaya çıkan çoğulculuğun örneklerini verdi. Kara bir klasik olan (*Criss Cross,* 1949) filmini *The Underneath* (1995) filminde yeniden yaptı, *Kafka* (1991) filminde sanat eseri filmin bir dalını denedi ve 2002 yılında Tarkovski'nin *Solaris* (1972) filmini yeniden çekti. Hiç de şaşırtıcı olmayan biçimde, Richard Lester'i idolleştirdi, bir başka ticari yönetmende, o da deneysel çalışmalara ağırlık vermekteydi.[103] Soderberg'in ölümcül gülünçlükteki filmi *Schizopolis* (1997) özellikle Lester'in *How I Won the War* (1967) ve *The Bed Sitting Room* (1969) filmlerinden esinlenmişti, bu arada *Out of Sight* (1998) ve *The Limey* (1999) filmleri *Petulia* (1968) filminin mozaik zaman şemasını hatırlatmaktadır.

Nedenler ve etkiler ne olursa olsun, maceralı olay örgüleri profesyonel topluluk içinde rekabetin yeni bir arenası haline geldi. Bugün, bir senaryo yazarı ya da yönetmen hikâyeanlatma biçimi üzerinde bir şans yakalamak için çabalamaktadır. Soderberg ve Linklater birbirine paralel indie/stüdyo kariyerleri yaptılar, bu arada Robert Zemeckis, Joel Schumacher ve Spielberg bir yere kadar riskli projelerle uğraştılar, örneğin *Cast Away* (2000), *Phone Booth* (2003), *The Terminal* (2004). Bu eğilim muhtemelen devam edecektir, şimdi de *Reservoir Dogs* (1992), *The Usual Suspects* (1995) ve benzerleri klasiklere dönüştüler ve film okullarında parçalarına ayrılarak inceleniyorlar. Film yapımını öğreten benim meslektaşlarım bana şunu söylüyor: öğrenciler, hikayenin olay akışını incelemeden önce, çoğunlukla eksantrik biçimsel şemalar üzerinde durmaktadır. ("Kendi filmimde başlangıç ve bitiş sahnesini tama-

men aynı sahneyle yapmak istiyorum, açılış ve kapanış aynı olacak, yalnızca ikinci sefer gösterildiğinde farklı bir anlama gelecek.")[104]

Modern Amerikan Filminde bizim bulduğumuz cüretli hikâyeanlatma çabalarının çoğunluğu, zaman, mekân, hedefe ulaşma, nedensel bağlantı ve benzeri unsurlar açısından çok iyi oturtulmuş, belirli esnekliklere sahip stratejilerin meşru varyantları üzerine kuruludur. Hiçbir şeyden hiçbir şey çıkmaz. Her yeni sanatsal kazanım varolan pratikleri yeniden gözden geçirir, onlardan beslenir, sıklıkla "aykırı" bir strateji en yalın haliyle bir diğer konvansiyona dönüşür.

JFK (1991) filminde örneğin, Olivier Stone Kennedy suikastının birçok değişik versiyonunu sunmak için bir dizi değişik tekniği geçmişteki örneklerden ödünç aldı –ilk önce kaygı verici şekilde ekran dışından, ardından farklı detayları içine yerleştirerek yeniden oynattı. Arka plan hikâyeleri yumuşak montajlarla sunuldular, bunlara tanıkların görüntüler üzerine binen sesleri eşlik etti. Bir sahne renkli ile siyah/beyaz arasında değişebilir ya da 35 mm geçmişteki görüntüler ile 16 mm ve hatta 8 mm görüntüleri belge görüntü olarak birbirine karıştırabilir. Yine de böylesine farklı teknikler Ortodoks olay örgüleri içinde bir konum kazanabilir, kendine özgü bir yeri olabilir. Kahramanımız, Jim Garrison eser/romans olay örgüsünün akışı içinde kendi hedeflerine ulaşabilmek için mücadele veriyor (onun araştırması kendi evliliğine zarar veriyor) ve sağlam altıkısımlık bir yapı içinde (iki Karmaşıklaştıran Eylem Hattı, iki Gelişme bölümü) içinde akış sağlanıyor. Pek çok dedektif masalı içinde, anlatı hemen hemen tamamen araştırmacının bilgi düzeyi ve kapsamıyla sınırlıdır; tanıkların anıları Garrison ya da film ekibinden birisi onlarla görüşme yaparken ortaya çıkıyor. Filmin Klimaks bölümünde iki olay örgüsü hattı birbirine dönüşüyor, iç içe çözünüyor, bu da Garrison'un hükümetin örtbas etmesi için ilk bakışta haklı görülen bir dava açmasını

mümkün kılıyor, karısının ve oğlunun şunu fark etmesini sağlıyor: ailenin kurban edilmesi soylu bir amaca hizmet etmiştir.

Bu istikrarlı yapıyı verili olarak alırsak, Stone yeniden inşa etme biçimlerini, belgesel malzemesini iç içe geçirebilir, filmdeki daha önceki anları yeniden oynatabilir ve hatta burada organizasyon olabileceğinden de daha az ayrıştırıcı olabilir. Çağrışımsal imgelem düzeyinden ortaya çıkan bir dizi sahneler ile olayların anlatım biçimini bölme tekniği Alain Resnais'in *Hiroshima mon amour* (1959) filmini hatırlatmaktadırve Avrupalı sanatçılardan etkilenen ve esinlenen Amerikan filmlerinden birisidir. *The Pawnbroker* (1964) filminde aniden ve başlangıçtan itibaren gizemli geriye dönüşlerle bugünkü sahneler bölünmektedir, *The Conversation* (1973) filmi, *JFK*'nin tekrar ele almalarına benzer biçimde karanlıkta kalmış olayları yeniden göstermektedir. Stone belgesel tekniğine bizi götürürken, Emile de Antonio'nun kayda değer kolaj stili (*In the Year of the Pig,* 1968) ve Errol Morris'in (*The Thin Blue Line*, 1988) filmlerinde üst ses ile film takviye edilir ya da gördüğümüz imgeler ile içleri boşaltılır.

Benzeri biçimde, siyah/beyaz ve renkli olan geçmişteki görünülerin iç içe oynatılması 1966 yapımı olan *A Man and a Woman* ve 1968 yapımı *If...* filmlerinden beri modern bir konvansiyon haline gelmiştir. 1990'ların başlarına kadar siyah/beyaz geçmişteki görüntülerin kullanılması bir tür geçmişe gönderme ya da halüsinasyon sahnelerini düşündürecek şekilde kodlanmıştır (mesela *The Fugitive*, 1993). Stone şunu iddia ediyor: "Biz açık bir biçimde filmdeki olgu ve teori arasında farklılaştırma yapmaktayız. Film tekniği ile tanışık olan herhangi bir insan şunu bilir: siyah beyaz olarak bir hastanede bir kurşunu çıkartan Ruby gibi birine kesme yaptığımız zaman, bu hipotetik bir sahnedir... Farklı film formatlarının kullanımları film eleştirmenlerinin her zaman tanıdıkları, iyice bildikleri geçerli tekniklerdir."[105] Bir kez Stone bu konvansiyo-



Şekil 1.19. Bu ihtiyatsızca çekilmiş elden yapılan çekim Abraham Zapruder'in Kennedy'nin arabadayken katledilmesini göstermek üzere belgesel footage olarak bize sunulmuştur (*JFK*, açılış sahnesi).



Şekil 1.20. Vali Connoly yeniden sahneye konularak yapılan çekimle vuruluyor; kirli parça Zapruder'in filminin bir çekiminde adı kötüye çıkmış uçları birbirine bağlamak için kullanılıyor.

nu çağrıştırdığı zaman, bunu kendi yararına birleştirerek farklı şekillerde kullanabilir. Açılışta filmin künyesi çıkarken tarihsel olarak olayın sergilenmesi belirli bir geçmişteki gerçek görüntülerin kullanıldığını bize sunmaktadır, hem renkli hem de siyah/beyaz olarak bu arşiv görüntüler kullanılmaktadır. Burada bizim gördüğümüz her şey gerçeğe uygun olarak alınmalıdır. Ardından açık bir şekilde sahneye konan siyah/beyaz belge görüntü bir fahişe olan Rose Cheramie'i gösterir, bir arabadan atılmıştır, bir hastane yatağında kıvranmaktadır, o adamların başkanı öldürmeye gittiklerini söyleyerek etrafındakileri uyarır. Stone burada demek istedikleri ile zıt bir şekilde mi filmi kurmaktadır, bu sahnenin yalnızca bir olabilirlik olarak alınması gerektiğini mi ima ediyor? Hayır, çünkü ardından Dealey Plaza yolunda araba konvoyunda, bazı belgesel çekimleri iç içe kullanmaktadır, bazıları açık bir şekilde sahnelenir, bazıları çok daha az dikkat çekicidir (Şekil 1.19), hepsi serbest biçimde renkli imgeleri siyah beyaz olanlarla iç içe kullanmaktadır. Yedi dakikalık uvertür, temiz ve saf bir aktüel belge görüntünün toplanması, bir araya getirilmesi, daha gevşek aktüel görüntü ile kurmacanın birbirine eklendiği bir şekilde filmde anlatılır, sık sık keskin sınırlar kaybolur ve kimin kim olduğe bilinemez hale gelir.

Sonuçta ortaya çıkan film suikasti kimin yönettiği ve bu cinayetteki nihai amacın ne olduğunu açıklamak için pek çok hipotez üretmektedir. Ne Garrison ne de anlatı komplonun

bütün detaylarını saptamak için uğraşmıyorlar. Bunun yerine film Garrison'un Oswald'ın suçlu olduğu üzerine şüphe uyandırma çabasını ve Kennedy'nin üç farklı yoldan çarpraz ateşe tutulduğu yolundaki karşıt hipotezleri karşılaştırmak için uğraşmaktadır. Davanın nihai aşaması boyunca, görsel anlatı prolog olarak aynı görsel düzey üzerine kendi hipotezini ortaya koyarak Garrison'un olayın gelişimine dair yaklaşımını geçerli hale getirmektedir. Yeniden sahneye konan eylem bildiğimiz haliyle tarihsel olarak net ve açıktır, örneğin John Connoly'nin başkanın limuzininde arkasını dönmesi ve başını çevirmesi gibi, şimdi bu siyah ve beyaz olarak sunuluyor, ama bir renkli çekim Garrison'un formülleştirmesiyle işaretlenen bir insan çimenlik bir yerde bir tümsek üzerinde gösteriliyor. Stone hatta kendi kurmaca belge görüntüsünde sahte parçaları işaretleyerek göstermektedir (Şekil 1.20). Abraham Zapruder'in orijinal 8 mm belge görüntüsü ile onun yeniden canlandırmaları iç içe kurgulanarak, Stone Garrison'un kapanıştaki iddiasını göstermektedir. Anlatı bir karşı tarihi dile getiriyor, klasik film yönetimi ve buna bağlı geleneklerden türetilmiş bilindik şemalar üzerine filmi inşa ediyor.[106]

Mahkeme tanıklığı belirsiz şüpheleri birbirine karıştırmaktadır, ama Garrison'un araştırması ve ulaştığı sonuçları verirken *JFK* yarı-saydam bir film olmaya devam eder. Bundan dolayı güncel Hollywood deneyselliğinin daha genel ilkesine bir örnek teşkil eder: *araçlar daha karmaşıklaştıkça, hikâyeanlatma tarzının kurallarının daha da gereksiz olduğu ortaya çıkıyor.* Genel olmayan tekniklerin özellikle istikrarlı bir çerçeveleme içine yerleşirilmesi gerekir. Bir başka önemli an olarak bu verip alma işlemi *Memento*'da (2001) karşımıza çıkar, bir kere yakın geçmişin en konformist ve en yeni ve en farklı filmlerinden birisiydi bu film.

Karısının ölümünün ardından, *Memento*'nun kahramanı Leonard Shelby anterograd amnezi hastalığına tutulmuştur, bu

hafızaya işlerliğini kaybettiren bir hastalıktır. Film bu koşulu kendi hikayesnin arka planını oturtmak için biçimsel bir strateji haline getirir. Bu nedenle olayların ilk bağı Leonard'ı bir adamı öldürürken gösterir, ardından cinayetin öncesinde yer alan bir eylemi gösterir, ardından ondan önce meydana gelen bir eylemi gösterir, bu böylelikle sürüp gider. İşleri daha da karmaşıklaştırmak için, bir başka olayların bağları Leonard'ın giderek genişleyen motel odasında çoğunlukla geçer, telefonda konuşur, kendi kronolojik düzenini bağları çözecek, gizemi açacak şekilde yapar ve tersine ilerleyen bir düzen ile film salınıp durur. İleriye doğru ilerleyen sekanslar tersine çevrilmiş sahnelerde gördüğümüz son olaya yol açmaktadır (kronolojik düzende eğer sahneleri düzenlersek, bu bağ içinde ilk olay en sona gelmiş olur. Bu cesur icat ve yenilik kendi bedellerini de karşımıza çıkarır. Yazar yönetmen Chrisptopher Nolan bizi Leonard'ın amnezisi üzerine odaklanmamızı sağlamaktadır, bu da filmin öncüllerinin etkinlik kazanmasını sağlar. Bunlara ek olarak, olay örgüsü hangi eylem akışının ileriye doğru aktığını açığa çıkarmak zorundadır ki burada ileri olandır bu, film izleyicinin bazı tutarlı tarz içinde retrograd sahneler arasında bağ kurmasına yardım etmek zorunda kalır. Nolan bütün bu cepheler üzerinde lüzumsuzluğu sağlama almak için birçok klasik aygıtları kullanır.

Açılıştaki bütün o filmin yayılması süreci boyunca, Leonard'ın zihinsel durumu tekrarlanır. Motel çalışanına şunu söyler, "yeni anılarımı hafızamda tutamıyorum," resepsiyondaki adam da şuna işaret eder, bunu daha öncesinde birçok kez açıkladığını belirtir. Leonard barmene kendi hastalığı hakkında yeniden açıklama yapar, Natalie ve diğer karakterler ona bunu hatırlatırlar. Filmin açılışının beş dakikası içinde, Leonard'ın not yazma disiplini gösterilir ve bundan dolayı bunun üzerine yorum yapılır ("o açık veren ve göz alıcı tatolar," Natalie onları böyle adlandırır.) Ve elbette ki Leonard'ın karşı kutbunda, Sammy Jankis aynı hastalığa sahiptir. Kısa-dönemli hafıza kay-

bından mustarip bir kahramandır, bilgiyi sürekli tekrarlayarak kendini motive eder; Leonard unutabilir, ama bizim bunları unutmamıza asla izin vermez. Tam da paralel-hatta ilerleyen olay örgüsü çizgisinde olduğu gibi, geleneksel renk/siyah ve beyaz dikotomisi açık bir şekilde farklılığa işaret etmektedir. (Olay örgüsü, eğer her iki olayların akışı tek bir format içinde olsaydı, onları takip etmek çok daha zor olurdu). Bunun da ötesinde, Sammy Jankis'in geriye dönüşleri, şimdiki anın motel sahneleri ile karşılaştırıldığında, geçmiştekiler farklı siyah/beyaz ışıklandırma şemasını kullanır. Leonard'ın geriye dönüşleri onun karısını hayattayken gösterir ve onların evi yumuşak bir şekilde filme alınmıştır, elle taşınabilir imaj dünyası doygun olandan farklı bir renk düzeni ortaya çıkarır, ters düzendeki sekansların çekimleri sınırlandırılmıştır.

Olayların geriye dönük olarak akışı içinde, Nolan olay örgüsünün ilerlemesine yönelik olarak bizi birbiriyle sıkıca tutunmuş araçlarla tanıştırır. Sahneler fiziksel bağlarla birbirine bağlanmıştır: fotoğraflar, yüzlerde yer alan işaretler ve morarmalar, kırık bir araba camı, bir lisans tabağı, bir otel odası anahtarı, sürekli akan kâğıtlar üzerine notlar, bardaklar, şarap bardakları ve Leonard'ın teni. Kapanış sırasıyla son işleme doğru yürür, ama olaylar hala etki ve tepki yoluyla tuarlı bir şekilde işlemektedir. Leonard'ı bir kitabı ve bir sahnede bir duvar saati yakarken görürüz, bir sonraki sahnede kitap ve duvar saati komodinin üzerinde durmaktadır. Randevular, son tarihler, havada asılı duran nedenler ve duvarlara iliştirilmiş diyaloglara dair notlar hepsi birbiriyle ilişkilidir. Renkli olan bir sahnenin sonunda, Leonard bileğinde şunun yazdığını görür "Sammy Jankis'i Hatırla" ve bir sonraki sahnenin başlangıcında, bu sahne siyah beyazdır, Leonard telefondadır otel odasında açıklama yapmaktadır, "İş nedeniyle Sammy ile buluştum" Bunlara ek olarak, Nolan çoğu ters düzen içindeki sahnelerin kapanış ve açılış anlarında dikkatli bir şekilde tekrar etmektedir, sıklıkla aynı çekimlerle ve üst sesle, böylelikle aynı ize geri döndüğümüzde,

ayrıldığımız yeri hatırlayabiliriz. Böylelikle bileğinin üstündeki hatırlatıcı not ile Sammy Jankis'i farkettiğimiz zaman iki kez gösterilmiş olur: sahnenin sonunda, daha yeni gösterilmiş diyalogları hatırlatan duvara iliştirilmiş notları oluştururken, onlardan önceki bir önceki renkli sekansın başlangıcına gelmiş oluruz (hikâye düzeni içinde, eylemin ardından gelen parçadır bu). Sanki bütün bunlar yeterli değilmiş gibi, hemen her yazılan not parçası bize Leonard tarafndan yüksek sesle okunmaktadır, geniş ve yaygın iç diyalog anahtar motifleri tekrarlayan yorum akışını bize sağlar. Nadiren bir Amerikan filmi böylesine cüretli olabilir, böylelikle aynı zamanda bu kadar açık bildirimlerde bulunur.

Nolan'ın gerçek başarısı, bana öyle geliyor ki, kendi ters-düzen olay örgüsünü klasik olay örgüsü yapısına uyumlu hale getirebilmesindedir ve kara filmlerin dönüm noktalarına uydurabilmesidir. Tam da ilk sahnede, kahramanımız gizemli Teddy'i öldürür ve böylelikle açık bir şekilde kendi hedefine ulaşır. Ama eğer Klimaks bölümü başlangıca yerleştirilmiş ise, o zaman askıda bırakılan nedir, gerilim nereden doğar? Kısa süre sonra film Leonard'ın gerçek hedefinin "John G,"yi öldürmek olduğunu gösterir, amaçlı bir şekilde karısına tecavüz eden ve onu üldüren hırsızdır o. Filmin kuruluş bolümü (yaklaşık olarak 24 dakika sürer) yeni bir problemle sona erer: belki de Teddy, John G. değildir. Eğer değilse, Leonard yanlış insanı öldürmüş olmayacak mı (daha sonra onu öldürmeyecektir)? Komplikasyon oluşturan Eylem bölümü (yaklaşık olarak 30 dakika sürer) Natalie kendi şemasının içine girer ve yeni bir hedef oluşur, bu da Natalie'nin uyuşurucu satıcısını Dodd'u devreden çıkarmasına yardım eder. Gelişme bölümü (bir başka 30 dakika daha) geciktiren sahneleri hareketlendirir –Leonard karısını yeniden hatırlar, ondan geride kalan hatıraları yakar, bir orospuyu tutar, amacı karısının ölümünü yeniden canlandırmaktır –ve Leonard'ın aklı başında olup olmadığı hakkındaki şüphelerini bize sunar ("Belki de ilk önce kendini araştır-

makla işe başlayabilirsin"). Aynı bölüm Natalie'yi kara filmin klasik ihanet eden kadını olarak bize sunar. Teddy Leonard'ı ona güvenmemesi konusunda uyarır, Gelişme bölümünü dönüm noktasında, Natalie'nin unutkan Leonard'ı aldatırken görürüz ve şunu söyler "Gitikçe sana alışıyorum." Maalesef onun kendisine ihanet ettiği itirafını not alamaz, bu nedenle de bunu hatırlayamayacaktır. Bu bir femme fatale'in, yani çekiciliğine kapılanı ölümü götüren kadının onun bütün kalemlerini saklayarak kendi sevgilisinin sonunu getirdiği ilk kez olduğu görülüyor.

Memento'nun klimaktik 30 dakikalık bölümünde, Leonard Natalie'nin sevgilisi Jimmy'i öldürür, ondan sonra Teddy şunu açığa vurur, bu amaç için Leonard'ı kullanmıştır, diğerlerini öldürmek için kullandığı gibi. Bu kısım aynı zamanda kronolojik bir sergileme ile Sammy Jankis'in kaderini bize sunar. Leonard Sammy'nin karısını yeniden hatırlar, amnezi ile ilgili onun yalan söylediğinden şüphelenir, karısına tekrar tekrar insülin enjekte etmesine izin verir. (Eleştirmenlerin çoğu ve fanatikler, Jankis hikayesinin kendi durumuna dair Leonard'ın bir yansıtması olduğu konusunda anlaşmış gibi görünüyorlar, o yolla karısının gerçekten öldüğünü ima etmiş olur.) Eğer hikâyenin olayları kronolojik bir düzen içinde sunulmuş olsa idi, Teddy başlangıçta Leonard'ın Jimmy ve diğerlerini öldürmesi için nasıl aldattığını tam olarak açıklayabilirdi, bu da bize bütün zorunlu olan basamakların gösterilmesini mümkün kılardı. Ters düzen içinde ise, bununla birlikte, Teddy'nin açıklaması klimaktik anlamda bir içe doğuş gibi hizmet eder, pek çok belirsizlikleri çözüme kavuşturur. Klasik dört bölümlük örneği takip ederek, Nolan kendi olay örgüsünü yeniden başa sarması merak ve gerilimi kışkırtır.

1960'ların Avrupalı filmlerinin aksine, kendi beklenmedik anlatımsal taktiklerini açıklamayı çoğunlukla geciktirirler,[107] Memento ilk saniyelerinde minyatür biçiminde kendi öncülü-

nü bize bildirir, ters bir hareket ile Leonard'ın Teddy'yi öldürmesi Polaroid bir ani çekim imgesi ile art arda verilir ve bu imge yavaş yavaş kaybolur. (Oldukça keyfi biçimde) kısa dönemli hafıza kaybı ve olay örgüsünün ters yapısı arasındaki bağ Leonard'a otel çalışanın "senin derdin hep geridekilerle" diye söylediği zaman daha en baştan netleştirilmiş olur. *JFK* filminde olduğu gibi, karmaşık hikâyeanlatma büyük oranlarda dolambaçlı yolları gerektirir. Hakikaten, dolambaçlı yol filmin kendisinin önünde gider. Memento'nun reklamı web sitesinde ters düzen yapısını açıkça dile getirir (otnemem.com) ve promosyona yönelik eklerinde de durum aynıdır.[108] Videonun yapılması, şu şekilde duyurulur "sonundan başlayan bir hikâyeye nasıl başlarsınız?", besteci David Julyan'ın yorumları sürekli duyulur: "Aynı anda hem ileri hem geriye doğru ilerliyor." Böylesi yöntemlerle, DVD bonus materyali olay örgüsü içindeki tekrarları iki katına çıkarabilir.

Memento sıklıkla "bulmaca bir film" olarak düşünülür, yakın geçmişte bu kategorinin ortaya çıkması entrikalı anlatısal manevralarda yeni Hollywood'un bir övünç kaynağına dönüşmüştür. İzleyiciler oldukça yaygın biçimde bu kavramı uyguluyormuş gibi görünüyorlar, bir film her zaman bize "gerçekten ne olduğu" sorusunu sordurur, insan çok kez kendisine gösterilenin ne anlama geldiğini sorar ya da filmin merkezinde duran olayları anlamak için ipuçları bulmak üzere bir filmi yeniden seyredebilir.[109] Biraz daha ileri gidebiliriz ve bulmaca biçiminde düzenlenmiş filmlerin kapsamının izlerini sürdürebiliriz. En ılımlı durumlarda, hikâye dünyası orada olanı nesnel olarak ve tutarlı biçimde sunar, ama olup bitenler hakkında bizim bilgimiz içinde boşluklar vardır. Anlatı bilgiyi saklar, sıklıkla ne olup bittiğini işaret etmez. Bundan dolayı olay örgüsü bir kafa bulma biçiminde gösterilir, size muziplik yapmaya çalışır *(The Game-Oyun)* ya da bir güven oyunu oynar sizinle (*House of Games,* 1987). Burada bizim bilgimizin kapsamı ilkesel olarak tek bir karakterle sınırlıdır, son ulaşan bilgi

bir tür sürpiz olarak gelir, gizemli ya da dedektif türünde konvansiyon budur. Karşılaştırılabilir olay örgüsünün büküm noktaları doğaüstü korku filmlerinde bulunabilir. The Sixth Sense (1999) bunun uç bir örneğidir, çünkü bilgi parçaları gizlenmiştir, en azını söylemek amaçlanır, en temel bilgi en az söylenmiştir. Hala bu bilgi hikâye dünyası hakkındaki bir hakikat olarak kalmaya devam eder, dedektif filmlerinde olduğu gibi, içe doğan bize olduğu gibi kahramana da çoğu kez sürpriz gibi gelir. Böylesi filmlerde, anlatı muhtemelen Klimaks bölümündeki sahneleri yeniden oynatmak zorunda kalır, onları yeni bir ışık altında görebiliriz; dolambaçlı anlatım saklanan öncülü doğrular. Entrikalı eserlerin izleyicileri kendilerini neyin yanlış yönlendirdiğini görmek için filmi yeniden seyredebilir –tipik biçimde anlatının nasıl belirli bilgilerin üzerinden atlayarak geçtiği anlaşılır. Böylesine büküm yerleri olan filmlerin önde gelenleri şu klasik denemelerdeki aldatmalardaki gibi olmaktadır: *You Only Live Once* (1937), *Fallen Angel* (1945) ve *Blue Gardenia* (1953).

Böylesi filmlerde, anlatıya güvenilmez, ama güvenilmez olmak belirli şeylerin söylenmeden geçilmesi ve yanlış yönlendirmelerden oluşmaktadır büyük oranda. Bulmaca filmlerin en temel durumlarında, anlatı çok daha aşikâr bir biçimde yanlış yönlendirici bir şekilde yapılırlar. Tipik biçimde, belirli şeyler oluyormuş gibi eylem gösterilir, ama er ya da geç söz konusu olayların gerçekleşip gerçekleşmediği konusunda şüpheler uyandırılır içimizde. Genel içe doğuş halleri öznelliğe bağlıdır: bazı şeyleri karakterin fantezisi ya da halüsinasyonu olarak almamız amaç olarak bize verilmiştir. Aygıtın bu şekilde işleyişi en azından *The Cabinet of Caligari* (1920) filmine kadar geri gider ve bu durum *Occurence at Owl Creek Bridge* (1962) filminde yeniden canlandırılır. Bu taktik 1960'ların sanat sinemasında yaygınlaşmıştı, bunları *Sekiz Buçuk* (Fellini, 1963) ve *Persona* (Bergman, 1966) filmlerinde görebiliriz, aynı durum pek çok diğer filmde de karşımıza çıkar. İçe doğuş, *A Beatiful*

Mind (2002) filminde ya da klimaks bölümü olarak ise *Fight Club* (1999) filminde ve *The Others* (2001) filminde de karşımıza çıkar. Öznel strateji hakkında daha sonra daha fazla şey söylemek zorunda kalacağım.

Hatta içe doğuşlardan söz etmek çok ileri gitmek olur, çünkü bazı filmler uzayıp giden şüphe üretirler. Film sona erdikten sonra, içinde tam olarak ne olduğunu söyleyemeyeceğimiz belirsiz bir alan olabilir. *Memento* içinde, bana öyle görünüyor ki Sammy Jankis'in hikâyesi Leonard'ın kendi karısını kendisinin öldürmesine dair bir yansıtma olup olmadığından yalnızca şüphelenebiliriz; film bunu netleştirmek için yeterince dolambaçlı yollardan bilgiyi sunmaz bize. Hala, pek çok mesele, örneğin Leonard'ın Teddy'ye ateş etmesi, şüpheli değilmiş gibi görünüyor. Benzeri bazı şeyler *The Conversation* (1974) filminde de karşımıza çıkar. O şirketin başkanının genç insanlar tarafından öldürülmesi oldukça nettir, ama bize gösterildiği haliyle cinayetin detayları yalnızca Harry Caul'un tahmini olarak bize verilir.

Belirsizlik alanı daha merkezi olgular içerdiği zaman, bulmaca bileşeni artar. *The Usual Suspects* (1995) küçük ve büyük meseleler hakkında kaçamaklı ve kelime oyunlara yaparak konuşur. Verbal Kint'in gümrük müfettişine söylediği her şeyin yalan olup olmadığı üzerine özelleşmeyi reddeder. Çete içindeki diğer sahtekârların Verbal'in bildirdiği her şeyi o şekilde yapıp yapmadığı, o konuşmaların olup olmadığı belirsizdir. Sonunda gördüğümüz şoför bize tanıtıldığı gibi Mr. Kobayashi midir? Bunu bilemeyiz, ama hikâyenin ilerleyişinden bizim anladığımıza göre bunlar çok şeyi değiştirir, asıl dert bu değildir (ve daha iyisi olmadığı için, bize gösterilen gerçeğin yerine gösterilenle yetinilecek –kusurlu da olsa- ürün olarak hizmet eder. Daha da ciddi söylersek, Verbal Kint'in olduğunu iddia etttiği kişi olmadığını bilmemize rağmen, eğer bizim daha dolambaçlı da olsa ipuçlarımız olsaydı güven içinde onun ken-

disinin Keyser Soze olup olmadığı ulaşacağımızı söyleyemeyiz. Verbal muhtemelen bir üst-beyindir (Soze Macarcada "verbal=sözel anlamına gelir), ama bize Hitchcock'un *Stage Fright* (1950) filmindeki gibi yalancının kendisi tarafından bilgilendirilmiş ve düzeltilmiş olan, yalan da olsa bir flasback yoluyla somut onaylamak için doğru araçlar verilmez.

Bu bulmaca filmler kendi sağlamlıklarını belirli türlerden almaktadır (gizem, korku, kara-film), öz-bilinç özelliği gösterirler, parlak bir anlatısal özelliğe sahiptir. Bizim yanlış yöne gitmemizi sağlamaya çalışırlar, böylelikle bizim beklentilerimizin dramatik yanlıştan dolayı yeniden gözden geçirileceğini ve şaşkınlığımızın bize haz vereceğini umarlar. Türün konvansiyonları ile arada uçurumu oluşturan ve bu uçurumu dolduran oyunlar yoluyla bizler yönlendiririliriz, dolambaçlı anlatım ana akım hikâyeanlatmanın ilkelerini inşa ederler, bizim bunlara yakın geleneklere olan tanışıklığımız süreci yönlendirir: H. P. Lovecraft'ın kısa hikayeleri, Saki ve O Henry'nin eserleri böylesine eserin içinde net dönüm noktaları olan öncüller olara işlev görür, öznel-nesnel anlam bulanıklıklarının arenası olarak sanat filmleri bu edebi türlerin yerine oynar. Belirsizlik ve netsizleştirilmiş alan genişlerken, klasik kapanış üzerine olan bizim güvenimiz azalır, filmlerin bize sunduğu anlam bulanıklıkları ile oynamak için daha da nadirlermiş hale gelen kavrayış yeteneklerini bizim devreye sokmamız gerekir. *Blowup* (1965) filminde kahramanın parkta uzlaştıran sakin bir şeyi fotoğrafladığını varsayarız, daha sonraları da o orada bir ölü adam bulur. Ama eylem onun bilgisinin düzeyiyle sınırlı olduğu için, daha fazlasını öğrenemez, sonunda biz de onun kadar bilgi açısından engellenmiş oluruz. Blowup çözümü olmayan bir dedektif hikâyesidir. Daha nadir görülen durumlarda, mesela *Last Year in Marienbad* (1961), filmin bütün eylemi belirsiz ve sonsuzmuş gibi görünür, ardından bütün demir atacağımız ve her şeyin netleşeceği yerle bağlarımızı kaybederiz. Herhangi bir olayın ya da ilişki hallerinin akılla kavranılacağından ya da

akla uygun olduğundan emin olamayız, anlatı tam olarak güvenilmez olduğu açığa çıkar. Tamamen belirsizlik taşıyan filmler Amerikan sinemasında nadiren yapılır; *Point Blank* (1967) bunlardan biri sayılabilir, belki de yalnızca David Lynch'in filmleri günümüzde bu işlevi görmektedir.[110]

Bundan dolayı yeniliklere dair entrikalı bir kapsam bizim bulmaca filmlerimizde uygulanabilir hale gelirler, tam da 1940'larda ve 1960'larda olduğu gibi. İlerideki sayfalarda, modern Amerikan filmlerinde birkaç tane daha olağandışı ve alışılmadık olan seçenekleri keşfetmek için yeniden ele alacağım: kötü yola düşmüş kahraman, karakter öznelliklerinin düzeyleri, sıçramaları ve tökezlemeleri olan zaman şemaları, çoklu kahramanlar, toplumsal şebekeler ve birbiri içine geçen kaderlerin hikâyelerine dayanan olay örgüleri. Pekçokları yeniden gözden geçirilmek için bizi davet ederler, bu filmlerin nasıl inşa edildikleri üzerine niçinler ve nasıllar keşfedilmek için seyircileri çeker, üzerine düşündürür. Aynı zamanda, böylesine stratejiler klasik normları inşa etmek için dolambaçları yolları sonuna kadar kullanır ve sıklıkla stüdyo dönemi film yapımının az kullanılmış bazı kaynaklarını harekete geçirirler. Ve sinema ekranında icatlar çok taze görünürken, pek çokları büyük oranda popüler kültür içinde dolaşan hikâye şemalarıyla birlikte bizim tanışıklıklarımıza ve daha önceden onlar üzerine deneyimlerimize yaslanırlar.

Anti-Kahramanlar ve Zihinsel Mekânlar

James Stewart ve John Wayne klasik sinemanın güzellik idealini yeniden canlandırmış gibi görünmektedirler, sıradan adamlar kahramanvari gibi olurlar. Ama şunu hatırlamamız gerekir, 1950'li yıllarda onlar bazen oldukça çılgın karakterleri canlandırdılar. Orta düzey bir alkolik olan Elwood Dowd gibi birinde Jimmy görünmez bir dev tavşan olan Harvey'de en iyi arkadaşını bulmuştu. *Winchester 73* (1950) filminde intikamın sürük-

lediği bir adamı oynamıştı, *The Naked Spur* (1953) filminde ödül olarak verilen parayı almak için bir kelle avcısını, *Vertigo* (1958) filminde delirmiş bir tutkuya dönüşen bir dedediktifi oynadı. Dük de kendisini germektedir, *Red River* (1948) filminde acımasız bir patriyarkın portresini çizer ve *The Searchers* (1956) filminde kan için boğuk bir sesle bağıran çılgın bir savaşçıya can verir. Ya da *In a Lonely Place* (1950) filmini düşünün, o filmde Humphrey Bogart takıntılı ve sadist bir senaryo yazarını mükemmel bir şekilde canlandırır, bir seks cinayetine kendini kaptırır. Bayanlara daha verimli ve daha doğurgan kısımlarda çok daha az verilir: Bette Davis *The Little Foxes* (1941) filminde manzarayı maderşahi olarak çiğner, Joan Crawford kendi kızıyla *Mildred Pierce* (1945) filminde rekabet eder ve *Possesed* (1947) filminde kendisinden daha genç rakibiyle cazibe yarışına girer. Hollywood'un 1940'lı yılları popülerleştirilmiş Freud'çulukla gelişen aşk ilişkisi yarışları o dönemde psikopata yakın gerilim filmlerinin ilkelerini türetmiştir (*Hangover Square*, 1945), gangster filmleri (*White Heat*, 1949), polis filmleri (*Where the Sidewalk Ends*, 1950) ve melodramlar (*Leave Her to Heaven*, 1945). Cllifford Odets'in (*The Big Knife*, 1955) ve Tennessee Williams'ın (*Baby Doll*, 1956; *Cat on a Hot Tin Roof,* 1958) oyunlarından senaryolaştırılan filmlerin hemen hepsinde her harakter bir tür derin psikolojik problemlerden mustaripmiş gibi görünür. Parker Tyler, bu eğilimin tartışmasız uzmanıydı, "*The Saturday Evening Post* ve *Reader's Digest* dergilerinin okurları için kaleme alınmış bütün genelleştirmeler gibi, normallik ve mutluluk, ister ruhsal astroloji kalkanı isterse psikanaliz başlığı altında düşünülmüş olsun, çok nadir görülen göreli koşullar anlamına geliyordu."[111]

Hollywood'un kendi kahramanlarına ve kahramaniçelerine bir karakter birleşimi verebilmek için güncel kaygısı artık nörotik uç davranış normları oluşturacak biçimde gelişmiyor. Kahramanlarımızın çoğunluğu, Jerry Maguire'den tutunda *Mystic Pizza* filmindeki garson kıza kadar affedilebilir hataları

olan insanlar olarak gösteriliyor –tez canlılık, çekingenlik, naiflik, aşk ilişkilerinden sonra yaşanan derin hayal kırıklıkları. Onlar esasında ve özünde hoş insanlardır, filmler gittikçe onları daha hoş insanlar olarak gösteriyor. O zaman onları bir tür yenileştirmenin bir yöntemi kendi kahramanlarınızı uç durumlara doğru iteklemektir. Yoldan çıkma noktasına kadar gelmiş garip, kurnaz olabilirler, mesela Brewster McCloud ya da Donnie Darko gibi. Bir tür pasif-agresif manisi yaşayacak noktaya gelecek kadar çekingen olabilirler, mesela *Punch-Drunk Love* (2002) filmindeki Barry Egan gibi. Öfke ve başka bir dünyaya aitmiş gibi asetik (zahitlik) arasında kalacak kadar yoldan çıkmış olabilirler, (*Taxi Driver*, 1976) filmindeki Travis Bickle gibi ya da (*Fingers*, 1978) filmindeki Jimmy Fingers gibi, ya da mesela toplumsallaşmanın birçok aşamasını atlayıp geçecek kadar kendince başarı fantezileri içinde kaybolacak kadar kendinden geçmiş olabilirler, (*King of Comedy,* 1983) filmindeki Rupert Pupkin gibi. Belki de sizin kahramanınız gerçeklikle bağlarını kaybetmiş gibi görünen çok iyi bir hikâyeanlatıcısı yükünü fazlasıyla taşıyormuş gibi olabilir (*Big Fish*, 2003), ya da kendi işini kaybettiğinde fantezi dünyasına çekilen ve hayatını boşlukta hisseden bir karakter gibi (*American Beauty,* 1999). Belki de kendi erkek arkadaşının bir cinsiyet değişimi operasyonu geçirmesi için bir bankayı soyabilir (*Dog Day Afternoon,* 1975). Onun patolojisi duygusal bir sağırlık olarak kendini dışa vurabilir (*Falling Down,* 1993) ya da kendi korkunç suçlarına karşı insanı içine çeken bir aldırmazlık gösterebilir (*The Minus Man,* 1999). Bir polisin hikâyesi onun şükretmesini bilmeyen birisi olduğu için, yaralı polislerin büyük bölümü *Dirty Harry* (1971) filminden *Narc* (2002) ve oradan da *Dark Blue* (2002 filmine kadar gerilim uzayıp gidebilir. *L. A. Confidential* (1997) filmindeki adalet güçleri çöküp giden bir sanatçının kişisel bakımını üstlenmek de olabilir, kahverenkli bir kolejli gencin kazanılması ve itaatkâr bir haydutun hayata kazandırılması da olabilir.

Böylesine garipliklere ve toplum dışı olma hallerine erkekler kadınlara göre daha yatkınmış gibi görünüyorlar, ama nadiren ciddi kadın kahraman bizim filmlerimize sorunlu olarak karşımıza çıkar. O zaman 1940'lı yıllardaki kendi kızkardeşleri gibi derinden derine nörotik olabilir, garip halüsinasyonlarına düşebilir (*The Others*, 2001) ya da gizemli hastalıklardan çekebilir (*Frances*, 1982); *Safe*, 1995). Kendisinin doğru biçimde yetiştirilmesine ve iyi bir eğitim almasına rağmen, kadın riskli bir cinselliği tercih edebilir (*Looking for Mr. Goodbar*, 1977; *In the Cut*, 2003) ya da travmatize edici bir ilişki içine girebilir (*Girl, Interrupted*, 1999). Bir kadın bir cinayeti işlediği zaman, o bir seri katil haline gelebilir (*Monster*, 2003) ya da tam da çok hırslı bir kariyer kadını olabilir (*To Die For*, 1995). Tam da Jack Nicholson ve Robert De Niro daha önceki dönemlerde erkekleri çekici olmaktan uzaklaştırmalarında olduğu gibi, Christina Ricci bugünün genç kadınlarını kötü alışkanlıkları olan alkolik ve nemfomanyak gibi sunmasında da görülebilir (*The Opposite of Sex*, 1998; *Prozac Nation*, 2001). İstikrarsız kadınlar istikrarsız erkeklerle çiftler oluşturabilirler, özellikle de âşıkların her yerde giderayak yaşadıkları filmlerde. Sylvia Sidney ve Henry Fonda *You Only Live Once* (1937) filminde, tam da 1967 yapımı *Bonnie and Clyde*, 1973 yapımı Badlands ve 1994 yapımı Natural Born Killers filmlerindeki çiftlerle karşılaştırılabilir şekilde yurttaş modellerindeki gibi davranırlar.

Eserlerin kahramanlarını şu şekilde bir kahramandan uzaklaştıracak niteliklere büründürmek için varolan bu arzu ve eğilim muhtemelen karakterin zaafları için yeni talepler oluşmasına yol açmaktadır. Bir senaryo yazımına dair el kitabı şunu yansıtır, kahramana benzer bir eser-kahramanının yanı sıra, diğer seçenekler şunlardır: yabancı (Amadeus filmindeki Mozart, 1984) çılgın karakter (McMurphy, *One Flew Over the Cuckoo's Nest*, 1975 filmindeki gibi) ve bir kurban (*Enemies: A Love Story*, 1989), bunların hepsi hikâyenin akışına göre değişiklik gösterirler.[112] Korku ve fantezi türlerinin yükselişe geç-

mesi, karanlık ve lanetli kahramanların oynanması için starları daha çok cesaretlendirdi, tam da Cruise'un *Interview with the Vampire* filminde yaptığı gibi ve *The Shining* (1980) filminde ve *Wolf* (1994) filminde Nicholson'un yaptığı gibi. *Carnal Knowledge* (1970), *The Last Detail* (1973) ve *Shampoo* (1975) gibi filmlerde Yeni Hollywood'un karakter belirlenimli filmleri, "Dışsal olarak" yönlendirilmiş kahramanlara doğru alternatiflerin yönetmenlerce fark edilmesini sağlamıştır. Örneğin, *Five Easy Pieces* (1970) temiz bir şekilde ortaya konmuş bir hedefi olmayan bir anti-kahramanı çizerken Avrupa Sanat Sinemasının etkisini bize yansıtmaktadırlar. Robert Eroica Dupea iki insandır. Güneyde, Bobby geniş ağır ağır konuşan biriyle tartışır ve iyi yaşlı erkeklerin kıçına tekme atar ve kendisinin koca saçlı kız arkadaşı Rayette'i uzaklaştırır. Kuzeydeki evine geri dönmüş, Robert terzi elinden çıkma ceketini giyer, üst-sınıfa özgü bir şekilde vurgulu tane tane ve eğitimli bir sesle konuşur, kendi erkek ve kız kardeşine yeniden katılır, yetenekli fakat sosyal olarak beceriksiz bir müzisyen olarak hayatına devam eder. Karakterler, sosyal ortamlar ve motifler kendi iki şahsiyetli oluşunun etrafından organize olur: Tammy Wynette klasik parçalara karşı yanıt verir, garson Rayette piyanist Catherine karşılık gelir, kirli yağlı alanlar Oregon'un mantarlı ormanlarına karşılık gelir. Bu olay örgüsü neredeyse tamamen "içsel motivasyon" ile gelişir. Dışsal bir eylem, Robert Rayette'i terk etmek istediğini düşündüğü zaman başlıyormuş gibi görünür, ama Catherine onu reddeder, çünkü Robert hiç kimseyi sevemez. Robert hem kırmızı-burunlulardan hem de entelektüellerden nefret eder, sessiz ve kendi kalp hastalığından dolayı içi boştur, kendi içinde huzuru bulamaz. Hayatı boyunca hiçbir şeyi bir başka şeye eklememiştir. Robert etrafta dolanıp durur, "etrafından zaten çok şeyler beklediği için değildir bu", aksine nerede yaşıyorsa orayı terketmek istediği içindir. Final bölümünde Boby bir benzin istasyonunda Rayette'i terk eder ve bir kamyona atlayıp Alaska'ya gitmeye çalışır, orada ona denildiğine göre bütün işler buralara göre çok daha temizdir.

Epizotik treatment için çok iyi uyum göstermesine rağmen, kötülük yapmaya meyilli film kahramanı çoğunlukla belirli bir hedefe yönelmiş yapı için çok daha uygundur. Man on the Moon (1999) dertli figür ve başı dertte olan deha tipini yeniden canlandırır. Andy Kaufman'ın hayali –"dünyadaki en büyük star olmak" ve Carnegie Hall'u oynamak– kendisinin oldukça sıradışı eğlence anlayışı nedeniyle tehlikeye girer. O bir komedyendir, bir mizah duygusu olmadığını itiraf eder ve bir alter ego oluşturur (Tony Clifton) kendi iğrençliğinin üstesinden gelmek için uğraşmaktadır. Latife yapma duygusunu bir dizi süslü söz, tuhaf giyimler ve spekülatif şeyler olarak düşünmek sonucu, Andy sanki hep küçük bir çocukmuş gibi görünür, en başından görüyoruz ki kendi kız kardeşine anlamsız sözlerden oluşan şarkılar öğretmektedir. Yanında plastik sümük balonu taşır bazen onu kendi burun deliğine yapıştırır, o zoraki kendi tabağının üzerindeki yemeği yeniden düzenler ve ona tuhaf şekiller verir, Howdy Doody ve şarkı söyleyen kovboy filmleri ile harekete geçer. "Sen çıldırmışsın," ona akıl veren kendisine kariyerinin başlangıcında olduğunu söyler. "Ama aynı zamanda çok parlak birisi de olabilirsin." Her iki iddianın da doğru olduğunu gösermek olay örgüsünün amacını oluşturur. Neredeyse kendisine rağmen, *Andy Taxi*'deki rolü kazanır (Bu filmin kuruluş bölümünün sonudur), ama ardından şovun altını oyar ve kendi konser seyircisinin onunla rahat olup olmayacağından endişe eder (Burası Sorun Çıkan Eylemler bölümüdür, bu da bir tür karşı-olay örgüsü-Kuruluşu bölümüdür). Bu nedenle Andy yalnızca kadınlara karşı dövüşecek olan bir güreşçi konumunda kendisini yeniden işe başlayacak halde bulur, ondan dolayı kadınlarla buluşur evlenir (Gelişme Bölümüdür burası). Kendisinin kanser olduğunu öğrendikten sonra, Andy yeni bir şova katılır –Carnegie Hall'da, doğal olarak- bu elbette açık bir şekilde kendisinin çocukça eğlence kavrayışını karşımıza çıkarır (burası Klimaks bölümüdür). Konserin kapanışında, Rocketta ve Santa ile tamamlanır, süt ve kurabiyeler için seyir-

cileri dışarıya davet eder. Andy'nin görünüşü, gri-piyasa olan Filipinlerin kanser kliniğini ziyaret ettiği zaman netleşir ve kendi zevkinin tavuk kısımlarıyla oluşan sahte mucizevi tedavilerden haz duyduğunu keşfeder, tam da bir çocuğu memnun etmek için sağır numarası yapan türde bir oyuna dönüşür kendi hastalığı.

Kendisi bir problematik olan film kahramanı gibi, öznel sekansların uzun bir tarihi vardır. İlk dönem filmlerinin düş biçiminde araya giren bölümleri ayrıntılı düş içinde en saf halini bulur ve fantezi sekansları 1920'lerin Avrupa sinemasında karşımıza çıkar. O zaman ve şimdi, filmlerin bu kısımları genellikle yumaşak odak, uyumsuz dekor, yavaş hareket ve bulanık ses gibi teknik olarak diğerlerinden ayrılan bir şekilde farklı oldukları genellikle netleştirilir. Öznelliğin uzantıları modern Hollywood sinemasında dayanak noktası olarak kalmaya devam eder, *Seconds* (1966) filminin geniş açılı delirme bölümünden *The Insider* (1999; Şekil 1.21) filminin melankolik kahramanını çevreleyen biçimi bozulmuş manzaralarına kadar, benzeri bir durum *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* filminde belleğin silinmesi ile karşımıza çıkar. Ama bizim bir başkasının zihnindeki biri olduğumuz hakikatini gizlemek için uzun süredir devam eden bir başka konvansiyon haline gelmiş çalışmayı zaten daha önce görmüştük. *The Cabinet of Caligari* (1920) filminden beri, filmler yalnızca bir çıldırma biçimine dönüşen sahnelerin karşımıza çıkardığı gerçeklik içinde izleyicilerin inanması için numara yapmaya başvurur. Korku ve fantezi sinemasının gözdesi olan bir taktiktir bu, tam da *Carrie* (1976) ve *Identity* (2003) filmlerinde olduğu gibi, ama bu herhangi bir türe de girebilir. *Shattered Glass* (2003) filminde, flashback sahneleri aşk dolu bir gazetecilik sınıfına kendi zaferlerini yeniden dökmek için kahraman tarafından çerçeve içinde bize sunulmuş gibi görünmektedir, ama eninde sonunda şunu öğreniriz, izleyici falan yoktur, yalnızca boş bir sınıf var karşımızda. Daha gösterişli bedeller daha belirsiz ve çift



Şekil 1.21. *The Insider*: Onun dünyası çökerken, kahraman bir otel odasında oturmaktadır, evinin bahçesinde kendi kızını seyrederken kendisini hayal ediyor.

kutuplu şeyler ile öznelliğe yaklaşmaktadır. *Mickey One* (1965) filminin fantazmagorik kenti ve *Point Blank* (1967) filminin öç sorgulaması her bir kahramanın fanteziyi inşa ediş biçimi olarak farklı bir anlama karşılık gelir. *The Rapture* (1991) filminin Klimaks bölümü kahramanın düşüşünün bir deliliğe dönüşeceğine ya da Final Günlerine tanık mı oluyoruz gibi bir merak içinde bırakır. Huzursuz ve tedirgin görünümler *Jacob's Ladder* (1990) filminin kahramanının büyülenmesi Vietnam ormanındaki kimyasal deneylerin tetiklediği halüsinasyonlar ya da gerçek tehditler olarak okunabilir; sonunda, anlatı şunu düşündürür, neredeyse gördüğümüz her şey ölen bir adamın potansiyel geleceğinin görüntüsüdür. Böylesine sona erişler adanmış seyircilerin bulmaca film tarzına saplanıp kalmaya davet eder, anlatısal tuzaklar ve ipuçları için filmlerin yeniden taranması için bizi davet ederler.

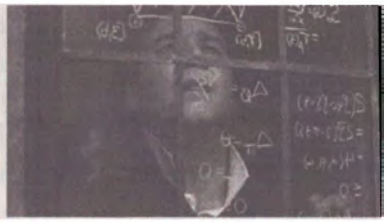
A Beatiful Mind (2001) filmi, tam bir Oscar yemidir, dikkatli bir yönetmenin ve senaryo yazarının kanonik dört kısımdan oluşan bir yapı içinde öznel halleri nasıl manipüle edebileceğini bize gösterir. Kuruluş Bölümünde: John Nash, ilham alınacak fakat toplumsal olarak beceriksiz bir matematikçidir, rekabet etme üzerine kurduğu özgün denklemler üzerindeki keşfi nedeniyle büyük başarı elde etmiştir ve MIT'nin prestijli Wheeler Center'da bir yeri kazanmıştır. Komplikasyon Bölümü: Nash bir hükümet ajanın tarafından işe alınır, ajan Parcher'dir, ondan Rus kodlarını çözmesi için yardım ister, amaç nükleer bir saldırıyı önlemektir. Bu entrika yaklaşık 40 dakika sürer, oradaki dönüm

noktasıyla birlikte anlarız ki başta Parcher olmak üzere onun bütün girişimleri Nash'in şizofrenisi ile birlikte doğmuş, hastalığından kaynaklı bir halüsinasyon olduğu anlaşılır. Hatta daha da şaşırtıcı olanı ise, Nash'in kolejdeki oda arkadaşı olan Charles'ın da zahiri düzlemde olduğu da anlaşılır. Gelişme Bölümü: Nash iyileşmek için mücadele eder, karısı Alicia onu vargücüyle destekler, ama her bir aşamada sürekli olarak Parcher, Charles, Charles'ın eşdeğer ölçüde fantezi ürünü kuzeni Marcy gibi hayal ürünlerinin tehdidi altındadır, hastalık bir atak halinde tekrar karşımıza çıkabilir. Klimaks Bölümü: Nash ders vermeye başlar, giderek daha büyük parlak başarılar elde eder, nihayetinde ise başarılarından dolayı Nobel Ödülü kazanır.

Yönetmen Don Howard bizi Nash'in fantezi dünyasını bazı aldatıcı araçlar yoluyla bizim için cazip kılmaktadır. Filmin başlangıcında, Nash yansımalar ve ışık kırılmaları ile büyülenmiştir (Şekil 1.22), sanki kendisinin üzerinde ışık akarken camın üzerinde denklemler geçmeye başlar, matematik içinde bir gezinti gibidir (Şekil 1.23). Nash'in Pentagon'a ziyareti göz alıcı kamera hareketleriyle ve kompozisyonlarla filme alınmıştır (Şekil 1.24), buradaki motivasyon Rus kodlarını "yöneten dinamikleri" bulmak için kendi içinde yaşadığı gerilimi göstermeyi amaçlar. Sayıların gittikçe kızarmasından Nash kod dizilerinden şifreleri çıkarmaktadır, bir kez daha bunları dehanı patlama anlarından ışık patlamaları şekline bürünmektedir (Şekil 1. 25). Bu motif, Nash yıldızlar içinde bir şemsiyenin taslağını Alicia'ya gösterdiği zaman romantik imgelem olarak yeniden gösterilir (Şekil 1.26). Yine de böylesine ılımlı eğlenceli uçuşlar aynı zamanda yemlik olarak işlev görmekedir. Nash'in sürekli bir kaçıp kovalamaca dolu olan zihni verilirken, o kadar net bir şekilde işaretlenmemiş ve saf hale gelmemiş daha radikal halüsinasyonlar bir amaç ve bir nesne olarak almaya hazır hale geliriz. Bu günahkâr ajan, Parcher Nash'in izini bırakmaz, ama diğerleri zamanı uygun hale gelince çerçeveye girerken, Nash onun zihnine kendi pisliklerini dökmeye



Şekil 1.22. *A Beatiful Mind*: bir kravat örneği üzerinde içki içilen bardak üzerinde çağrışım üreten yansımalar.



Şekil 1.23. Gün ışığında Nash'in denklemleri kendi çılgın yüzüne vuruyor.



Şekil 1.24. Alan derinliği olan çekimde imge Nash'in Rus kodlarını incelerken bize gösteriyor.



Şekil 1.25. Bir kez daha, ışıktan oluşan numaralar: örnekler Nash'in görünümleri üzerinde kodlardan oluşan okları aydınlatıyor.



Şekil 1.26. Nash Alicia'nın elini yıldızlar içindeki şemsiye üzerinde izleri takip etmek için yol gösteriyor.

başlar, boca eder kendi tuhaf ve akıl dışı emirlerini. Tam da nedensel olduğu için, film Kuruluş Bölümündeki kolej hayatı içinde bir hayal ürünü olan Charlie'yi de okulun içinde karşımıza çıkarır. Charlie Nash'in yaşadığı yere tamamem kabul edilebilir akla uygun bir şekilde yerleştirilir. Daha sonraki sahnelerde Charlie Nash'in oturduğu mekânın bir parçası olur ve elle tutulabilir, dokunubilir bir şekilde bir viski içilen yerde onunla ilişki kurar, onu diğerlerinden ayrı bir dünyanın içine

sokar. Yine de Nash'in bildiği ve anladığı ilişkilerini yürütürken ya da başkalarının içine karışmışken asla ortalıkta görünmez. Olay örgüsü Charlie'nin bir İngiliz belediye başkanı yaparak bu durumu normalleştirir, zeki ama anti-sosyal olan insanlarla topluluk içinde çok bulunmaz, onlardan uzak durur. Bu arada bazı zekice diyalog çengelleri de filmin içine yerleştirilir, Charlie bir bira içmek için Nash'i dışarı davet ederken görürüz, bir sonraki sahnede Nash kendi matematiksel formülleri içine boğulmuşken, Nash'in onun yanında zaman geçirirken görürüz, Charlie matematik çalışan gruba dahil olmaz. Büyük bir acı ile bize vuran bir hayalet olarak Charlie'nin düşünülmesi bu sıralarda Nash'in aklına düşer, çünkü o Nash'in büyük bir başarı kazanmasına yardımcı olur. Dokunaklı bir sahnede John'un Charlie'ye arkadaşlığı için teşekkür ederken görürüz, ama çalışmalara katılmadığı için ileride kendisinin unutulacağını söyleyerek aynı zamanda onu uyarır.

Filmin ilk yarısı Nash ile sınırlıdır, ama bir kez Gelişme bölümünde Alicia'nın bilgisinden yararlanılır, anlatı böylelikle daha nesnel hale gelir. O bilgilere göre Charlie ve Parcher'ın sadece sanrılar olduğunu öğreniriz, hatta onlar gerçek bir kalabalık içinde ayakta durdukları zaman ya da Nash tek başınayken onlarla pazarlık yaparken, bunlar yalnızca sanrıdır. Bakış açısının kesmelerle yer değişmesinden öğrendiğimiz, bir sahneden sonra gelen sahne bu hayal ürünü olana görüşmeleri pekiştirir. Son aşamada romantik olay örgüsü zafer kazanır ve Alicia John'u tekrar kazanır, ona öğrettiği en önemli şey, hayatın içinden çıkarılmış bir derstir, yürekte olan, bir zihin ürününden daha gerçektir. Nash kesintilerle giderek parlak bir yola girer, onun şeytanları onu parçalayamaz, ama kaybolmazlar da, Nash sadece onları görmemezlikten gelmeyi öğrenir, onlara itaat etmez. Final anlarında, o basit bir şekilde Charlie ve Parcher'a onların gerçek olmadığını artık öğrendiğini söyler ve sırtını döner, şimdi Stockholm sokaklarında Alicia ile birlikte yürümektedir.

Nash'in başını öne eğdiği bütün kekelemeler ve tikler grupların marjında ya da uç kısımlarında olur, film onun yalnızca eksantrik bir kişi olduğunu düşünmemizi sağlayarak daha başlangıçtan anlatısal yolla bizi aldatmaktadır. Çok açık bir biçimde Hollywood'un bir başka kırılgan kahramanı var elimizde, onun kabuğundan çıkması gerekiyor. Filmin ilk yarısı halüsinasyonlar konusunu hiç açığa vurmaz, oysa ki ikinci yarısı bizim bunu bilerek meselelere yaklaşmamızı sağlar. Başı dertten kurtulmayan birisidir ve fakat zekası mükemmel işlemektedir. Bu strateji tam ve saf anlamıyla klasiktir, yalnızca bizi aydınlığa götürmez, aynı zamanda bizim acımamızı sağlayacak biçimde kahramanın uyumsuzluğunu görmemizi de sağlar. Anlatının el çabukluğu ile yaptığı kurnazca hile filmin reklam bandından tahmin edilebilir, "O Dünyayı Başka Hiçbir İnsanın Hayal Edemeyeceği Şekilde Görmektedir." Hollywood'un geneleksel hikâye anlatma yapısı, bizim sıkı, canlı ve laf kalabalığına dolanmadan sarih biçimde kendi uyumsuz kahramanımızı seyircinin hayal edebilmesini sağlar ve bunun için anlatının zorluklarına meydan okur. Talihin bir eseri olarak, Ron Howard'ın yapım şirketi Imagine olarak (Hayal Et) olarak adlandırılmıştır.

Bununla birlikte, insan farklı bir şekilde David Lynch'in deneysel anlatılarının işaret ettikleri gibi hayaller kurabilir. *Lost Highway* (1997) açıklanamaz bir şekilde kendisinin asıl kahramanını bir başka karaktere dönüşecek biçimde şeklini şemalini değiştirebilir, her birisi farklı aktörler tarafından oynanabilir. Olay örgüsü nihai aşamada kendisi üzerine katlanıp kıvrılabilir, filmin başlangıç bölümünde yeni bir kahraman mesajı bırakır, buna göre orijinal kahraman bunu filmin başında duymuş olabilir. *Mulholland Drive* (2001) bunun aynısını yapmaktadır, şimdi ikisi de aynı aktör tarafından oynanmaktadır, bu arada bazı karakterler daha ilk sahnelerden bu kahraman kadın karakterl ile farklı ilişkiler içinde görünebilir. Eğer karmaşık hikâye anlatma biçimi yüksek düzeyde laf kalabalığı-

na ihtiyaç duyuyorsa, dolambaçlı yoldan anlatıyorsa, Lynch kendi görevini yapmamış olmaktadır. Filmlerin fantazmagorik beden-kaymaları korkunç ve tehdit dolu şiddet içine batmış bir ortam içinde herhangi bir açıklama yapılmaksızın meydana gelir. Korku filmi atmosferleri ve kaygan saflığı tüyler ürpertici biçimde birbirine karıştırarak çıldırmış bir kahramanın fantezilerini bize sunarken, bizim her filmi ondan farklı bir anlam çıkarmaya doğru sürükler, ama ipuçları *Akıl Oyunları* filmindeki kadar sıkı bir şekilde açık ve net olmayabilir. Bunun yerine, kesin bir referans noktasının yokluğu Lynch'in gerçek olanı ve hayal edileni net olarak ortaya koymadan arzu ve şiddetle dolu takıntılı senaryoları için provalar yapmasına olanak vermektedir.

Zaman ve Yine Zaman

Hiayenin içerdiği olayların düzeninin yeniden ayarlanması daha en erken dönemlerden beri Hollywood'un olay örgüsünün kalıcı ana özenlliklerinden birisidir.[113] 1940'larda, senaryo el kitapları flashback'lerden kaçınılması yönünde yazarlara uyarılar yapıyorlardı, filmler onlarla dolup duruyordu.[114] Yirmi yıl sonra, Resnais ve diğer Avrupalıların kışkırtması sonucunda, Amerikalı yönetmenler yalnızca flashback'leri kullanmakla yetinmediler, aynı zamanda gizemli hikâyenin ilerisi olayların içuçlarını filmin başında vermeye başladılar. *Petulia* (1968) filminde, parçalı biçimde flash-forwards (geriye dönüşün tersi, öykü içinde atlayıp ilerideki bir olayı önceden verme) ilişkinin sonunu tahmin etmemizi sağladılar, *They Shoot Horses, Don't They?* (1969) bir üslup verilmiş biçimde bir durumun öngörülmesi ile olay örgüsünü iç içe geçirdi. Flash-forward aracı özellikle ilginçtir, yani bir hikâyeyi anlatırken, onun kimi kısımlarını daha sonra gelişecek ve olacak bir şeyi, önceden vermek ve sonrasında ise o olayın gelişme süreçlerini anlatmak biçimindeki anlatım biçimine Flash-forward denir. Böylelikle, bu

biçim çok açık bir anlatı olduğunu ileri sürer, sonuçta anlatıların genelde ihtiyaç duydukları gizemi ve merakı ortadan kaldırır. Bir karakterin ESP'si olmadıkça (*Don't Look Now*, 1973 gibi bir gerilim filminde karşımıza çıkan bir ihtimal) gelecek vizyonu karakterlerin dünyasının dışındaki bazı anlatısal süreçlerle ancak yorumlanabilir, erkenden bazı şeylerin verilmesi gerilimi ortadan kaldırabilir. Çok uzaklara giden flash-forward'lar, nadiren karşımıza çıkar, bir sahnenin sonunun bir sonraki sahnenin başlangıcına kısa bir şekilde iç içe kesilmesi, sonraki sahnenin kimi unsurlarının bir öncekinde verilmesi gibi lokal durumları zaten daha örnek olarak verdiğim ve anıştırdığım *The Godfather* ve *Hannibal* filmlerinde vermiştim. Nadiren olarak bir eylemin bir karakter tarafından önceden tahmin edilmesi gibi başlangıçta sunulur, nesnel olarak eninde sonunda bir şey tükenecektir, bitirilecektir, biz bunu zaten tarz içinde görmüştük (*Yentl*, 1983; *Bound*, 1996).

Bugün, flashback'ler oldukça yaygındır; ve stüdyo döneminde olduğu gibi çoğunlukla bir karakterin hafızası olarak tetikleyici bir şekilde kullanılır. *The Joy Luck Club* (1993) ve *How to Make an American Quilt* (1995) gibi grupları merkeze koyan melodramlar insanların yaşamlarını yeniden hatırlamalara ve çağrışımlara güvenmek üzerine kurulurlar, filmin anlatısı bizim için bunu dramatik hale getirir. Seyirciler bir filmin açılış bölümünün sergilenmesinde çok sayıda flashback'lerin ardından gitmeyi öğrendiler, onları hikâyenin geçmişindeki olayların bir karakter tarafından hatırlanması ya da onlara yeniden referans verilmesi olarak kabul ederler. Siyah ve Beyaz Flashback'ler *The Fugitive* (1993) filminin Kuruluş bölümü yoluyla dağılır giderler, kısa ve özlü biçimde ve her şeyin bir arada sergilendiği halde sergileyip durur seyirci için kritik olayları. Bu aracın diğer kullanımları çok daha entrikalı hallere bürünebilir. *Six Degrees of Seperation* (1993) ve *Basic* (2003) diğer flashback'lerin içine flashback'leri yerleştirir. *The End of the Affair* (1999) iki küme paralel ve tamamlayıcı flashback'le-

ri seyirciye sunar, alternatif bakış açılarından ve kronolojik düzenin dışında çoğu kez bazı olaylar bize gösterilir. *The Sweeet Hereafter* (1997) merkez okulunun bir otobüs kazasının üstüne bir dizi zaman şeması kullanarak onunla bağlar kurar, onları bir hukuk davasının çerçevesini çizmek için anne-babaların acılarını hatırlatan bir usnur olarak bir avukatın kişisel bir hikâyesi ile kesiştirerek iç içe dokur. *Dead Man Walking* (1995) filminde, zaman içinde geriye doğru sıçramalar standart bir anlatım durumundan doğmaktadır. –Kendi suçlarını Ölüm Sırasında bekleyen bir adamın hatırladıkları gibi bize sunar– ama siyah/beyaz flashback'ler ikna edici olmayan ve hipotezlere dayanan ihtimalleri düşündürür, son aşamada renkli olan ise o olayların gerçekte nasıl olmuşlarsa o şekilde sunulduğu zaman bize gösterilir.

Gittikçe daha çok flashback'ler farklı şekilde kullanılıyor: Artık karakterin hafızası ya da hikâyeyi yeni bir yörüngeye oturtmak için yapılmıyor. Bu geleneksel pratikten bir değişime karşılık geliyor, gelenek içinde bir durumu çerçevelemek geçmişin üzerinde bir karakterin hatırlaması ya da geçmişteki bir olayı düşünmesini sunmak için yapılıyordu[115] Stüdyo döneminde bile, bununla birlikte, karakterin hafızası geçici olarak yapılan bir yeniden düzenleme için işlenmiş bir suçun araştırılmasında, suçun işlenme anında suç mahallinde olmadığını ispatlamak için kullanılmasının çok az ötesine geçmekteydi. Sahneler gerilim ya da merak kısmını yeniden oluşturmak için birbirine bağlanıyordu, tutarlı ve kabul edilebilir anıları temsil etmesi için çok az çaba gösteriliyordu. (Karakterler sık sık tanık olarak bulunmadıkları sahneleri "hatırlıyorlardı" Bugün anlatı sık sık önemli bir zaman parçasını bir başkasıyla yan yana getirmek için en yalın haliyle flashback'leri kullanıyor. Buna rağmen hala ana başlıklar arası bir flashback'i belirlemek için, bir diyalog çengeli atmak için ya da canlı optik bir geçişi sağlamak için ve bir sesin bir başka şeyi hatırlatması gibi değişik biçimlerde kullanılıyor. Şimdi, öyle görünüyor ki, flash-

back yapılarıyla seyircilerin yakınlıkları yönetmenlerin hafızanın bir başka anda bir başka yerde olduğu durumu, bir tür suça karşı masumluk gösterisi olarak kullanma halinden kurtulmalarını mümkün hale getirdi ve doğrudan geçmiş ile bugün arasında bir hareketi, bir geçişi anlatmak için kullanılıyor.

Bu akışkanlık için atılan bir adım Kubrick'in *The Killing* (1956) filmiydi, bir karakterin belirli bir ana doğru izleyerek bir silahlı soygundaki takip sırasındaki olayları bize sunmaktaydı, onun ardından bir başkasını takip etmek için o günün öncesine bir başka zamana atlama yapılmaktaydı. Lionel White'ın orijinal romanında, *Clean Break* (1955) adlı eserde, bu zaman kaymaları her şeyi bilen anlatı yapısı ve bölümleri arasındaki kaymalar yoluyla hallediliyordu. Kubrick'in filmi daha da açık ve ne yaptığını bilen bir aracı kullanmaktadır, belgelerin bize bıraktıkları arasındaki anılar arasında o günkü zamanın ötesine sıçramalarla zamanı ve anıyı kırparak birinden diğerine sıçramaktadır. Yine, olay örgüsünün karmaşık yapısı ileri düzeyde dolambaçlı anlatıyı çağrıştırmaktadır. Ama Quentin Tarantino şuna işaret eder: zaman bloklarını yeniden düzenlemek tam da *Clean Break* romanında olduğu gibi kurmaca romanda yaygın ve geneldir:

> "Romanlar sürekli zaman içinde ileri ve geri giderler. Bir herif hakkında bir hikâye okursunuz, bazı durumlarda bir şeyler yapıyordur, bunların hepsi aniden olur. Mesela beşinci bölüm gelir ve Henry karakterini alır, bu da romanın heriflerinden birisidir. Şimdi artık yedi yıl öncesindeki bir olayı anlatmaktadır, yedi yıl öncesinin yaşandığı yerlerde olan olaylar bugünküleri nasıl etkilemiştir, ardından, bir patlama gibi bir sıçrama gibi, bir sonraki bölümün farklı ve bütün süreci etkileyen bir başka durumu gerçekleşir, olayın, eylemin akışı içinde siz şimdi geri gitmişsinizdir... Flashback'ler benim ilgilendiğim kadarıyla, kişisel perspektiften doğarlar, köklerini orada bulurlar. Bütün bunlar [*Reservoir Köpekleri* filminde]

farklı bir anlatımla oluşan perspektiften kendi köklerini buluyorlar, onlar geri ve ileri gidiyorlar, tıpkı bir romanın farklı bölümleri arasında romanı akışına bağlı olarak zaman içinde sıçramalar olması gibi."[116]

Bu ruh halinde *Reservoir Dogs* Lionel White'a adanmıştır, yine de film gerçekte açık bir şekilde flashback'lere işaret ederken Hollywood geleneğinin izinden gitmektedir. Film içindeki flashback'ler ara başlıklarla belirtilmiş, belirli işaretler filmin içine gömülmüş gibidir (*"Mr. White," "Mr. Blonde,", "Mr. Orange"*) ve diyalog çengelleri bölümlerin sınırlarını gösteren daha saf anlara bir şekilde bağlanır ve flashback'leri bize sunar. (Şu sefil yolumu kendim açtım" sözünün ardından silahlı bir çatışmanın kurşunlaması gelir), bunların her birisi bir başka yön bildiren başlık ile etiketlenmiştir. Geniş bloklar kısa kutuplaştırmaların ardından gelir, kısa anlatı parçalarından daha çok kullanılır. Söz konusu flashback'ler Richard Stark'ın dört bölümlük kara romanlarını çağrıştırmaktadır. Onun romanında bölümlerin ilk ana parçası gittikçe askıda kalan ve belirsizlik içeren durumları bize sunar, sonraki bölümler onun nasıl geliştiğini ve yeni nelere gebe olduğunu gösterir, final kısmı ise Klimaks bölümü için bugüne geri döner ve asıl olaylar bugünde geçer.

Ucuz romana Tarantino'nun borcu bize şunu hatırlatır: Çağdaş Amerikan sinemasında pek çok hikâye anlatma icatları bir başka popüler medyada kendi öncüllerini ve ön deneylerini bulmaktadır. Bunun uç bir örneğini vermek için, Harold Pinter'ın 1978 yılında yazdığı *Betrayal* oyunun ve onun film versiyonunu (1983) düşünürsek, onda görülen retrograd (geriye dönük kurulmuş) olay örgüsünün sessizce bu tip bir olay örgüsünü kurmasının bir versiyonu olarak *Memento* filmini düşünmemiz uygun hale gelir. Yüksek düzeyli drama ve sanat sinemasında yalnızca bazı şeylerin yapılması hoşgörülebilir mi, yalnızca onlarda mı bir olayın tersine bir şekilde anlatılışı,

sürekli geçmişteki olayları anlama ve açığa çıkarma çabası mı görülür? Gerçekten de, *Memento*'dan önce perdelerde bölesine büyük başarı elde eden bir başka eser, 1997 yılının güzünde *Seinfeld* ("The Betrayal) kendi hikâyesini tümüyle ters düzen içinde anlatmıştı. Pinter'dan öncesine gidersek, George F. Kaufman ve Moss Hart 1934 yılındaki bir Broadway oyunu olan *Merrily We Roll Along* oyununda bu ters düzende ve geçmişe doğru ilerleyen anlatısal aracı kullanmıştı, 1981 yılında Stephen Sondheim tarafından müzikal bir şov olarak tiyatroya adapte edilmişti. (Yine 1934 yılında) yazılan *Goodbye to the Past* romanında, W. R. Burnett eylemlerin akışını 1929 yılından başlatarak 1873'te gerçekleşen olaylara doğru geçmişe akan bir yolculuk şeklinde tarihsel süreci anlatmıştır. *Memento* ve Tarantino'nun filmleri gibi, bütün bu eserler kendilerinin normalden farklı yapısını bize gösterirler. Seinfeld epizodu her bir sahnenin başında günler ve geçmişteki zamanlar hakkında özel olarak durur; Kaufman'ın metni ve Hart'ın oyunu aracı açıklar ve o dönemlerin sahnelerinin bir listesini verir; *Goodbye to the Past* kendi epigramı olarak Kirkegaard'ın şu veciz sözünü başlangıç olarak alır, *"Yaşam ancak ve ancak geriye doğru gidilerek anlaşılabilir; ama yaşam ancak ve ancak ileriye doğru yaşanılabilir."* Yine, biçimsel deneyim açık bir şekilde ancak sufle verilerek, ekstra açıklamalar yapılarak anlaşılabilir, bu nedenle her bir sahnenin açıklanması gereklidir.

Bir gizin etrafında dönüp dolaşan olay örgüleri her zaman flashback'lerin önünü açar, onlara gereksinim duyar, 1940'ların zaman içinde sıçramalar yapan filmlerinin büyük bölümü gizemli gerilim ve korku filmleriydi ve dedektif romanlarıydı. Bu nedenle yakın geçmişteki örnekler olan *Memento* ve *Pulp Fiction* filmleri de bu türün örnekleridir. Soderberg'in *Out of Sight* (1998) eseri kısmi olarak bu olay örgüsü kahramanın tutuklanmasının açılış sahnesini yeniden gösterir, ama şimdi biz onun giriştiği banka soygununun nedenlerini bilmekteyizdir. Özenle yapılmış bir numara ile Soderberg'in yeni düzenle-

mesi artık bir kanon haline gelmiş yapının taleplerini ciddiyetle yerine getirir. Eğer banka soygununa doğru yapılan sıçrama kronolojik bir düzen içinde olsaydı, romans biçimindeki olay örgüsü *Asıl Sorun Çıkartan Eyleme* kadar perdeye gelmeyecekti. Sahnelerin zamanla oynayarak böylesine yeniden karılması bir polis olan Karen Sisco'nun bize baştan sunulmasını olanaklı hale getirir, böylelikle hem onun aşk ilişkisini hem de tandem kahraman haline gelmesini sağlar. Yeniden düzenleme içinde analog deneyler Asya filmlerinde de bulunabilir, örneğin Wai Ka-fai'nin *Too Many Ways to Be No. 1* (Hong Kong, 1997) ve Hong Sang-soo'nun *Ah, Su-Jeong!* (Güney Kore, 2000), ama Amerikan durumları onların kuruluşu hakkında çok daha açık halini tercih etmektedir, perdenin dışından yapılan yorumlar, dondurulmuş çerçeveler, üst üste bindirilmiş ara başlıkların hazırladığı sahne blokları sıra-dışı bir şekilde Hollywood'un işini nasıl yaptığını bize göstermektedir. Yeni-kara film *Confidence* (2003) *Sunset Boulvard* (1950) filminin bir yankısı ile başlamaktadır, tam da kahraman yeniden düşünerek geniş ve uzun flashback'leri bize sunarken, bir geçit içinde kendi bedeni yerde vurulmuş yatarken, o sahnenin üzerinde "İşte, şimdi öldüm." diye ekrana yansır.

1920'lerin Amerikan filmleri de tekrarlayan flashback'leri bir araç olarak canlandırmıştı, canlı bir vurgu ile bir durumu yeniden gösteriyor ya da bakış açılarını değiştiriyordu. Klasik Hollywood bizim şimdi adlandıracağımız haliyle "çoklu-taslak içeren flashback'ler haline getirerek kullandı, olayların farklı versiyonlarını karakterlerin gözüyle vermek için durumları dramatize etti, genellikle bir dava, bir olay, bir vakıa biçiminde yeniden geçmişi çerçeveye getirdi (örneğin, *Thru Different Eyes*, 1929) ya da bir soruşturma (*Crossfire*, 1947) haline soktu. Kurosawa'nın *Rashomon* (1950) filminden sonra kesin bir versiyon olarak herhangi bir tanığın tanıklığını sunmayı reddetti, Hollywood buna komik bir çerçeve içinde *Les Girls* (1957) filminde yanıt verdi, orada bir dans grubunun dağılma-

sını üç farklı versiyon halinde bize sundu ve *"Hakikat Nedir?"* yazan şekilde ekranı dolduran bir afiş ile kendini sonuç bölümünde bize sundu. Ama yakın geçmişteki Amerikan filmlerinin çoğunluğu çok-farklı taslakları içeren flashback'lerden özellikle birbiriyle uyumsuz olanlarından vazgeçti ve yalın biçimde ekstra bilgi veren flashback formatına, yani geçmişteki haline geri döndü. *The Killing, Jackie Brown* (1997) filmlerinin izinden giderek farklı bir karakterin bilgisi düzeyinde kalarak onlarla uyumlu biçimde gittikçe zirve oluşturacak halde para değiştokuşunu yeniden bize sundular, bundan dolayı aldatmacanın nasıl tam olarak yapıldığını bize gösterecek biçimleri kullandılar. *One Night at McCool's* (2001) filminde toplantının iki farklı yönünü zıtlık içerecek şekilde sundular, bu da hikâyenin eylemini başlatmaktadır. Yeni açılardan temel sahnelerin tekrar edilmesi ya da bazı durumlarda bilginin artırılması, sağlamlaştırılması "bir şebeke biçiminde oluşturulan anlatılarda" çok iyi ürün vermektedir. Bunu kısaca keşfetmeye çalışırsak, *Go* (1999) filminde oluşturulan açıkları kapamak için olayların daha önceki bağlarını geri dönmeler yapılmaktadır ve böylelikle hikâyenin akış çizgilerini birbiriyle tutarlı halde bize sunmaktadırlar.

Uzun erimli flash-forward içeren anlatıların yaygın olmadığını düşünüyorum, ama alternatif gelecekleri anlatmak için 1990'larda giderek ilgi arttı, zaman içinde ileriye kesmeler yeni bir role büründüler ya da gittikçe çatallanan olay örgüleri önem kazandılar. Burada film bir karakterin yaşamında dönüm noktalarını bize sunulmaktadır ve eylemin, olayların farklı akışları halinde hangi sonuçların olacağını dramatize ederek filmler ilerlemektedir. Bunun çok etkili yakın geçmişteki bir örneği Tom Tykwer'in *Run Lola Run* (1998) filmi ile yapıldı, ama daha önceki versiyonları Resnais'in Smoking/ No Smoking (1993) ve Kieslowski'nin *Blind Chance* (1987) filminde bulunabilir. Hollywood ürünleri içinde, *Back to the Future II* (1989) filminde Marty McFly karakterinin farklı gelecek durumlarına

ziyaretler yapmasını mümkün hale getirdi, ama daha sonraki filmler bir zaman makinesinin sağladığı ekstra çıkar olmaksızın alternatif sonuçların neleri ürettiğini bize göstermeye çalıştılar. *Sliding Doors* (1998) kendi kadın kahramanına iki olası geleceği iç içe kesmeler yaparak göstermektedir, bu arada *The Family Man* (2000) bir çoğunlukla perde dışından yapılan yorumları içeren versiyonu bize sundu. Yine potansiyel olarak avant-garde bir araç kendi köklerini popüler medya içinde bulmaktadır. Charles Dickens ve O. Henry alternatif olay örgülerinin ürettiği çözümler üzerine çeşitli deneyler yapmışlardı, Resnais kendi filmlerini Alan Ayckbourn'un oyunlarından uyarlamıştı, ekranın farklı bölümlere ayrılmasıyla oluşan kompozisyonlara çok şey borçluydu, bir televizyon filmi olan *Malcolm in the Middle* filminin bir bölümü eş anlı olarak iki geleceği resmetmektedir. Bugünün izleyicileri muhtemelen bilgisayar menülerinden dallanan, ayrışan hikâye seçeneklerini izlemeyi öğrenmişlerdir, video-oyunları bunları içerir ve *Choose Your Own Adventure* gibi çocukların okudukları kitaplar böylesine farklı halleri içerirler.[117] 1990'larda kaos teorisinin gittikçe popülerlik kazanması şüphesiz yeni yolu bizlere açtı, farklı halleri içermeyi olanaklı hale getirdi. Şimdi *The Butterfly Effect* (2004) beş karşıt sonuçtan daha az olmayan farklı durumlar arasında ileri ve geri sararak ilerleyebilir.

Zaman sekanslarının iç içe geçirilmesi ile anlaşılan filmleri bizim için anlaşılır kılan sahneler arasında lokal çengeller değildir. Birbiriyle iç içe geçmiş zaman sekanslarıyla dolu olan filmleri anlamamızı sağlayan yalnızca bu sahneler arasında kurulan lokal çengeller değildir. Tahmin edebileceğimiz gibi, her şey, er ya da geç nedensel tutarlılık nedeniyle birbirine bağlanırlar. *Reservoir Köpekleri* arasında olup bitenleri anlayabilmemizi sağlayan onların içindeki haindir, çünkü her bir sahneyi onların soygunu içindeki olup biten şeylere belirli şeyleri atfedebilmekteyiz, bu sahneleri hazırlayan olayları ve sonrasındaki olayları kavramamız mümkündür. *The Sweet Hereafter* fil-

mindeki okul otobüsünde yaşanan felaket bir referans noktası sağlar, bu da bizim hem onu hazırlayan hem de ondan sonra gelişen olaylarda olduğu gibi her bir sahneyi kavramamızı mümkün hale getirmektedir. Gördüğümüz gibi, zaman içinde oluşan düzensizlik ve git gellerle şekillenen öznellik *Memento* filmi içinde nedensel bağlarla bizim için yumuşatılmış, kavramaya imkân veren hale sokulmuştur. Thompson bize şunu göstermektedir: ana akım Hollywood, belirli bir hedefe yönelmiş olan açık bir örnek ile etki-tepki arasındaki açık bağlara dayanandırıldıkça, 1993 yılında yapılan *Groundhog Day* filmindeki zaman içinde gösterilen sıçramaları ve tekrarları anlaşılabilir hale getirir, onlar arasında anlamsal bağlar kuracak şekilde uyum göstermek için gerekli zihinsel esnekliklere sahibiz.[118] Senaryo yazımı için tasarlanmış el kitapları bizleri "doğrusal olmayan" eğilimlere sahip olay örgüsünü kurarken yeni denemeler yapmak için özendirmektedir. Bunlar hala zekice sahnelemelere, yeni yeni eğilimlere izin verecek açıklıklara sahiptir, birleşik olaylar zinciri ve canlı dönüm noktaları tasarlayabilir ve yeni anlatım tekniklerini inşa edebiliriz.[119]

Klasik hikâye anlatma biçimleri bizden karakterleri ya da durumları karşılaştırmamızı istediği zaman, bize tipik biçimde nedensel bir çerçeve verirler. Jerry Maguire'nin gittikçe bir düşüş yaşayan evliliği ile Rod Tidwell'in gittikçe büyüyen evliği, özellikle her bir insanın belirli bir hedefe yönelin eylemleri ile zıtlık göstermektedir. Ama öncelikleri tersine çeviren olay örgüleri hakkında neler söyleyebiliriz, nedensel bağlantılar pahasına paralel gelişmelere vurgu yapan olay örgütleri hakkında neler söyleyebiliriz? 1916 yılında yapılan *Hoşgörüsüzlük* filminden farklı olarak, o filmde Griffith dört tarihsel farklı çağ arasında soyut düzlemde benzerlikler kurmanın yollarını aramaktaydı, Hollywood bu tip inşa etme biçimlerini özendirmedi, çünkü bu tip soyutlamaları seyircinin yapmasını istemek filmin anlaşılır olmasını isteyen yaklaşımla uyum göstermiyordu. *The Godfather Part II* (1974) filminde bunun büyük bir

istisnasını daha yakın geçmiş içinde görmekteyiz. Film düzenli biçimde bir Mafya iktidarı için hazırlanan iki adamın giderek ön plana gelişini yan yana anlatmaktadır: Michael Carleone İkinci Dünya Savaşından sonraki yıllarda öne çıkar, onun babası olan Vito ise savaş-dönemi öncesinin öne çıkmış bir figürüdür. Hem baba hem de oğul kan davası ile şekillenmiş bir ahlaki düzlem içinde şekillenmiş ve buradan yola çıkarak kendi gidişatlarına şekil vermişlerdir. Açılış kısımları Don Ciccio'dan Vito'nun kaçışını bize gösterir, o Vito'nun babasını ve annesini öldürmüştür. Buna paralel olan bölüm Tahoe Gölünde Michael'in ailesinin bir arada olduğu zaman yedikleri azarı bize göstermektedir. Filmin iki katlı klimaks bölümünde, Vito kendi evine döner ve Don Ciccione'nin intikamını alır, bu arada Michael bir kan banyosu içinde kendi düşmanlarını temizlemekle uğraşmaktadır. Buna paralel bir yapı da bunların etkilerinin hafifletilmesi için farklılıkları bize göstermektedir. Vito kendi imparatorluğunu kendi arkadaş çevresini genişleterek yapmaktadır, zayıflara yardım eder. Michael kendi tarzını kişisel bağlar üzerinden kurmaktadır, karısını boşar, kız kardeşine şiddet uygular ve kendi kardeşini öldürür. Film, Corleone'den ayrılan, gittikçe daha karanlık düşüncelere dalmış Michael'in tek başına bir çekimi ile trenden ona el sallayan Vito'nun ailesinin yan yana getirilmesi ile bitmektedir. O babasının iktidarını ve gücünü korumuştur, ama insan değerlerinin meşru olarak gördüğü ve insana getirdiği ödevlerden uzaklaşmıştır. Belki de *The Godfather* filminin tek başarısı filmin kendi sekelini böylesine büyük ölçekli paralel anlatıları keşfedecek denli gelişim çizgilerini kurabilecek hale getirebilmesidir, ama onun önemi şuradadır, her bir bölümü içinde eylemler nedensel olarak birbiriyle tutarlı halde geliştirilmiş ve birbirine bağlanmıştır. Vito'nun Küçük İtalya içinde Fanucci'yi yok etmek için verdiği karar kendi iktidarını güçlendirmek için bir ileri adım daha atmak yönünde olur, bu arada Michael'in planı Küba içindeki kumarı kontrol etmeye yöneliktir, bu da onun

bir tür Jakoben intikam şemasının bir parçasını oluşturmaktadır. *Hoşgörüsüzlük* (1916) filminde olduğu gibi, bir başkasıyla yeni bir gelişme arasındaki salınan, farklı tarihler ve durumlar arasında kurulan bağlar, dönemleri birbirine bağlama ihtiyacı bir amaca yönelik eylemin kemerlerini, bağlarını oluşturmaktadır.

Amerikan Bağımsız Sineması giderek daha cesur hamleler yaptılar, nadiren bize paralel hikâyeler anlatırlar, bunların içinde nedensel bağlantılar minimuma indirilmiştir. Murray Smith bize şunu göstermiştir: *Mystery Train* (1989), *Slacker* (1991) ve *Night on Earth* (1993) filmleri mekânsal ve zamansal bağları paralel durumları inşa etmek için kullanmaktadır, bu arada *Flirt* (1995) kendi üç hikâyesini her bir sahnenin içinde gösterilmiş olan aynı diyalog ile denk düşecek şekilde bize sunarlar.[120] *The Hours* (2002) üç dönem içinde (1921, 1951, 2001) üç kadını iç içe kesmelerle anlatır. Onların aralarında çok hafif nedensel bağlantılar kurmuş olmalarına rağmen, nadiren arada kurulan bağlar açık ve anlaşılır hale getirilir. Bu filmdeki baskın izlenim aralarındaki tematik ilişkilerin paralellikler içermesi şeklindedir – intihar eğilimi ve yaşam ve aşkı bir arada kabul etmenin ve aşkın/hayatın insana yaşattığı güçlüklerin anlaşılır hale getirilmesi filmin temasını oluşturur.

Mutlu Tesadüfler ve Küçük Dünyalar

Yeni bir filmin *Die Hard*'ın teknede olanı ya da *Jaws*'ın uzay gemisinde olanı olduğunu duymaya alışkınız, ancak kendi zamanında *Stagecoach* (1939) tekerlekler üzerindeki Grand Hotel olarak bilinirdi. Vicki Baum'un romanından ve başarılı bir Broadway uyarlamasından türetilen 1932 yapımı film birçok karakteri Berlin'deki şaşaalı Grand Hotel'de bir araya getirmekteydi. Bu film, starlarla doldurulmuş bir oyuncu kadrosunun bir olay yerinde tesadüflerle birbirine bağlı karakterleri canlandırması gibi bazı temel gelenekleri başlattı. Olay örgüsü;

talihsiz aşklardan, karşıt sınıfların mukayeselerinden, iç içe geçmiş nedensellik çizgilerinden ve dramatik krizler ile günlük rutinler arasındaki karşıtlıktan örülür. İncelediğimiz on yıllara bakıldığında *The VIPs* (1963) geleneği sürdürmüş ve diğer filmlerse bunun üzerinde kimi değişiklikler yapmıştır. *The Poseidon Adventure* (1972) ve *The Towering Inferno* (1974) çeşitli karakterlerini ölüm-kalım durumlarının içine sokmuştur. Kenneth Tynan'ın da dikkat çektiği üzere "Bu yüzyıldaki hiçbir yazınsal araç bu kadar çok kişiye bu kadar çok kazandırmamıştır. Bir grup insanı yapay bir ortamda –bir otelde, bir filikada, bir yolcu uçağında– bir araya getirdiğiniz an başarı neredeyse otomatik olarak avucunuza düşer."[121]

Grand Hotel olay örgüleri günümüzde "geniş kadrolu" olarak adlandırılan filmlerin değişik bir biçimidir ve bu format 1960'larda umulmadık bir biçimde dikkat çekici hale gelmiştir. Bir zamanlar filmler tek seferlik etkinlikler olarak satılmak durumundaydı ve yapımcılar büyük yatırımları koruyabilecek, starlarla doldurulmuş uzun metrajları üstlenirlerdi. Geniş ve anında tanınan oyuncu kadrosu; tarihi epik filmler (*How the West Was Won*, 1963), prestijli dramlar (*Judgement at Nuremburg,* 1961) ve genellikle "büyüyüp yayılmasıyla" tarif edilen roman uyarlamaları (*Advise and Consent*, 1962; *Hotel,* 1967) için uygun görünüyordu. Bazı büyük filmler starları küçük rollere verirken (en komiği *The Greatest Story Ever Told*, 1965 filminde olmuştur), diğerleri birden fazla ana karakterin (protagonistin) olduğu olay örgüleri yaratmıştır (*Ship of Fools,* 1965; *Airport*, 1970). Tıpkı *The Towering Inferno*'da olduğu gibi bazen bir ya da iki karakter ana vurguyu üzerlerine alır ancak ikinci sınıf starların olduğu ikincil olay dizileri çok fazla gösterim süresi kaplar.

Bu tip hikâyeler bizi, filmlerin protagonistleri kullanma biçimlerinin çeşitliliğini düşünmeye iter. Tek kahraman bizim varsayılan vakamızdır. Birçok romantik komedi bize hemen hemen eşit öneme sahip bir çift sunar (örn. *You've Got Mail*,

1998). İki protagonist suçla savaşmak gibi ortak bir amacı paylaştığında (*Lethal Weapon*'daki ortaklar gibi) çift protagonistten söz edebiliriz. *Amadeus*'ta (1984) olduğu gibi kimi zaman düşmanlar da eş-protagonist statüsüne yükseltilebilir. Ya da oldukça farklı amaçları olmasına karşın iki başrolün hareketleri koordine edilebilir (örn. *Citizen Band,* 1977; *Desperately Seeking Susan*, 1985; *The Hunt for Red October*, 1990). Kristin Thompson bunlara paralel protagonistler adını verir.[122] Tıpkı Woody Allen'ın *Crimes and Misdemeanors* (1989) filmindeki kum saati simetrisi gibi iki baş rolün hikâyelerinin senkronizasyonu nedenselden ziyade tematik olabilir. Karamsar ve dramatik olan olay dizisi, göz doktoru Judah'ın metresi Dolores'i öldürtmeye gönülsüzce karar verişini anlatmaktadır. İlk başta vicdan azabı yüzünden işkence çeken Judah daha sonra suçunu kabullenme ve hatta unutma noktasına gelir. Daha konik olan bir olay dizisi hüsrana uğramış ve evliliği çökmekte olan bir belgesel film yapımcısı olan Cliff'e odaklanmaktadır. Cliff, televizyon yapımcısı olan Halley'e kapılır, ancak Halley, Cliff'in kayınbiraderi ve çirkin bir TV ünlüsü olan Lester ile evlenir. Somut olarak –biri erken, biri geç– iki kutlama olay dizilerini bir araya getirir. İlk partide Judah ve Cliff tanışmazlar. Filmin epilogunda yani Ben'in kızının düğün partisinde Judah ve Cliff, her biri kendi durumu üzerine derin düşüncelere dalmış bir biçimde ilk kez konuşurlar. Adamlardan biri özverili metresine ihanet etmiş, diğeri ise sözde aşığı tarafından ihanete uğramıştır. Filmin sonunda tanışmaları cezalandırılmamış suçları ve aşkı öldüren küçük kabahatleri önümüze getirir.

Olay örgüsü ve anlatım, üç ya da daha fazla protagoniste vurgu yaptığında işler daha karmaşık hale gelir. *Where the Boys Are*'da (1960) da gördüğümüz üzere olay örgüsü birden fazla karakterin kaderini dört kısımlı bir yapıya sığdırabilir ancak genellikle bazıları önemsizleşir. Bu eşitsizlik *On the Town* (1949), *How to Marry a Millionaire* (1953), *Three Coins in the Fountain* (1954) ve *It's Always Fair Weather* (1955) filmlerinin

de dâhil olduğu üç kişilik olay örgülerinin karakteristiğiydi. Bu geniş kadrolu filmleri üç eşit protagonistten ziyade bir ya da iki genişletilmiş alt öyküyü gösteriyormuş gibi düşünmek daha iyi olur. Bu filmler yardımcılara ve dert ortaklarına tek protagonistin olduğu bir filmde vereceklerinden biraz daha fazla yapacak şey verirler. Baş ana kahramanın kaybedecek en fazla şeye sahip olan ve en çok etkiye maruz kalan kişi olarak ortaya çıktığı *Ölü Ozanlar Derneği* (1989) gibi geniş kadrolu filmlerde yapı ağır ilerler.[123]

Diğer geniş kadrolu filmlerde; gösterim süresi, star gücü, olaylar üzerindeki kontrol ya da diğer ön plana çıkarma manevralarına bağlı olarak birden çok protagoniste eşit vurgu verilir. Bununla birlikte bazı olay örgüsü aşamaları ve karakter sıçramaları kısaltılabilir. Evan Smith'in de belirttiği üzere:

> Her bir öykü zinciri, geleneksel olay örgüsü çizgisinden daha kısa, daha az gelişmiştir... Çoğu zincir anlaşılabilir bir başlangıç-orta-son (üç aşamalı hikâye gelişimi) bölümlemesini överken diğerleri (küstahça) bunu yapmaz. Kilit öneme sahip olay örgüsü anları ve hatta tamamıyla sahneler sıkıştırılır, birleştirilir ya da tümüyle atılır. Çoktan ikinci sahnesine geçmiş olan ve nihai çözümüne doğru macerasını hâlihazırda sürdürmekte olan Karakter A ile tanışın... Karakter B ile tanışın, yaşamından biraz numune alın, kaçmasına sebep olan olaya şahitlik edin ve sonra... Hikayesi aniden sona ersin, öylece bitsin, hem de hiçbir çözüme ulaşmadan...[124]

Lawrence Kasdan'ın *Grand Canyon* (1991) filminde evli bir çift olan Mack ve Claire ile Simon ve Vanessa adındaki kardeşlere hemen hemen eşit vurgu yapılmıştır. Onların aksiyon hattı Thompson'ın dört aşamalı taslağını takip eder ancak diğer öykü çizgileri Mack'in oğlunun kampta tanıştığı bir kıza âşık oluşunu, Vanessa'nın oğlunun yabancılaşmasını ve Mack'in arkadaşı Davis'in aşırı şiddet içeren filmler yapmaya tövbe etmesini gösterir. Yan karakterler tüm geleneksel engellerle ve

aksiliklerle karşılaşmazlar ancak istekleri geleneksel alt öykü sınırlarının ötesinde geliştirilmiştir ve dolayısıyla tematik ekolar ve karşı sürümler sağlarlar. Seyircinin pembe dizilere ve Hill Street Blues gibi televizyonun en çok izlendiği zamanlarda yayınlanan şovlardaki uzun vadeli olay örgülerine aşinalığı onları bu tip çok öykülü filmlere hazırlamış gibi görünüyor.

Peki, öykü ikiden fazla karakteri ön plana çıkardığında işler nasıl bir arada ve anlaşılabilir olacakları biçimde tutulur? Buna ilişkin stratejilerden biri sürekli dolaşan bir nesne yardımıyla karakterleri birbirlerine bağlamaktır, tıpkı *Tales of Manhattan*'daki (1942) frak, *Winchester 73*'deki (1950) tüfek, The Yellow Rolls Royce'daki (1964) araba ve *Twenty Bucks*'daki (1991) banknot gibi. Ancak genellikle karakterler daha derinlemesine bağlantılandırılır. *Grand Hotel, Weekend at Waldorf* (1945), *Hotel Berlin* (1945), *Plaza Suite* (1971) ve *Four Rooms* (1995) filmlerinde olduğu gibi aynı yerellikte birbirleriyle iç içe geçebilirler. *Smoke* (1995) bir tütün dükkanındaki müşteriler arasında bağ kurar. Mekana dayalı bir geniş kadrolu film aynı zamanda neredeyse daima zaman açısından da kısıtlanmıştır. *Do the Right Thing* (1989) bir mahalledeki tek bir güne odaklanırken, *American Graffiti* (1971), *Drive-In* (1976) ve *Dazed and Confused* (1993) küçük kasabadaki genç grupların yaşadığı birkaç saatini gösterir. *Car Wash* (1976) espriler ve tek seferlik vinyetler arasında koştururken tek bir iş günündeki birden fazla zinciri takip eder: gelecek vaat eden bir şarkıcı ikili, , yalnız bir kasiyer, bel soğukluğu olan bir kovboy, karanlığın çökmesini bekleyen bir hayat kadını ve en detaylı olarak bir gencin bir radyo yarışmasını kazanma ve büyüleyici bir kadını kendisiyle çıkmaya ikna etme çabası. Elbette bu tip olay örgüleri tıpkı *Parenthood* (1989) ve *Hannah and Her Sisters* gibi geniş aile filmlerinde olduğu gibi tipik olarak insanları yakınlıktan daha fazlasıyla da bağlar; karakterler sevgilidir, arkadaştır, iş arkadaşıdır ya da akrabadır.[125] Hatta yabancılar dahi bir kitapçığın "olay karesi" dediği, bir ortak kader ya da

belirli bir vesile sayesinde ilişki kurabilirler.[126] *A Wedding* (1978) ve *Gosford Park* (2001) protagonistlerini sırasıyla bir kutlama ve bir hafta sonu tatili ile bir araya getirirken koşullar vahim olduğunda bir felaket filmi elimize geçer.[127] *200 Cigarettes* (1999) yeni yıl partisine giden bir grup genç arasında bir ileri bir geri sahneleri keser. Olay kareleri, eylemin film adında belirtilen beş törene odaklandığı *Four Weddings and a Funeral*'da (1994) çoğalır.[128]

Şayet kapsayıcı bir olay karesi yoksa, birbirini tanımayan karakterlere kendi hayatlarını sürdürecekleri şekilde daha fazla bağımsızlık verilebilir ancak önünde sonunda tamamen kaza eseri yolları kesişir (en sık olarak da trafik kazalarıyla: günümüz filmlerinde yola çıkmak oldukça tehlikeli). Geniş kadrolu olay örgüsünün bu versiyonu "kesişen kaderler" aracı olarak nam salmıştır. *It's a Mad Mad Mad Mad World*'de (1963) bir araba kazası birden fazla karakteri gömülü bir hazinenin peşine yolladığında olduğu gibi kesişen kaderler olay örgüsünü başlatabilir.[129] Daha yaygın olaraksa yakınlaşmalar ortada ya da sonda gerçekleşir. *Honky-Tonk Freeway* (1981) her biri kendi kişisel hedeflerini kovalayan birden fazla sürücünün güneye yolculuklarının ara çekimlerinden oluşur. Yol boyunca bazı karakterler benzin istasyonlarında ve dinlenme yerlerinde karşılaşırlar ve Florida valisi otoyolu sabote edip trafiği turiste aç kasabasına yönlendirdiğinde de filmin Doruk Noktasında hepsi birden buluşurlar. *Nashville* (1975) daha meşhur bir örnektir ve neredeyse tüm karakterleri final konserinde bir araya getirmeden önce karşılaşmaların tümüyle tesadüf oluşunu vurgular. *Time Code*'un (2000) çok kareli kompozisyonu birbirinden ayrı öykü çizgilerini diğer ekran alanlarında canlı tutarken ekranın çeyreğinde de bazı karakterlerin yollarını kesiştirir.

Yine bu olay örgüsü şablonunun da kendinden önce gelen birçok emsali vardır. 1946 Warner Bros. yapımı Three Strangers birinin de dediği gibi "gerçekten birbirleriyle hiç ala-

kası olmayan" üç kişi arasındaki tesadüfi karşılaşmayla başlar. Bir piyango biletini bölüşmeye karar verdikten sonra öyküler ayrılır. Bu piyango teşebbüsü her birini farklı etkiler ve karakterler piyango sonuçlarının açıklandığı akşam bir araya geldiklerinde kapanış oluşturulmuş olur. Bazı denizaşırı ithal filmler de benzer biçimde teğet geçen ve belli belirsiz yakınlıklar üzerine kurulmuştur. Jacques Rivette *Paris Belongs to Us* (1960) ve *L'amour fou* (1969) filmlerinde tiyatro topluluğu üyelerinin birbirlerine bağlı hayatlarını takip etmiştir. Jacques Tati'nin *Play Time*'ı (1967) bir gün bir gecede tüm Paris'te tekrarlanan büyük ölçüde tesadüfi karşılaşmalardan oluşur. Edward Yang'ın *Terrorizers*'ı (1986) birçok hayatı kritik bir biçimde etkileyen yanlış bir telefon araması ile başlar. Ülkemize biraz daha yaklaşırsak, kesişen kaderler şablonu, başta Thornton Wilder'ın en çok satanlar arasındaki *The Bridge of San Luis Rey*'i (1927) olmak üzere popüler kurgu içerisinde halihazırda mevcuttu. Roman, beş kişinin ölümüyle sonuçlanan köprü çökme sahnesiyle açılış yaparak her bir kişinin yaşamını ölüm anına kadar takip eder.

Sahnelerinin doğruluğunu tesadüfle sınayan birleşen kader olay örgülerinin, nedensellik bağlantılarının önceliği aleyhine çalışmasını bekleyebiliriz. Şimdi kazalar, sıkı yapının önceden ima eden ve birbirine benzer taktiklerinin yerini almış olmuyor mu? Aslında çoğu yenilikte olduğu gibi başka prensipler herhangi bir uyumsuzluğu düzeltmeye yarar. Bununla birlikte, bağımsız aksiyon hatlarının her biri belki de sıradan hedefler, engeller, görevler, zaman sınırları ve benzeri şeylerce şekillendirilme eğilimindedir. Ve gerçek hayatın aksine film tesadüfleri, karakterlerin tekrar tekrar yolarının kesişeceği "küçük dünyalar" yaratırlar, özellikle de eylemin zamanı ve mekanı iyi sınırlandırılmışsa. Go her biri birer maceraya atılmadan önce birlikte çalışan üç karakteri gösterir ancak sonunda bu üç karakter ortak tanıdıklar vasıtasıyla tekrar bir araya gelir. Twenty Bucks gibi dolaşan nesne olay örgüleri bir öykü çizgi-

sindeki karakterleri diğerlerine figüre ederek yakınlaşma yaratma eğilimindedir.

Bazı türler şansın rolünü dahi konvansiyonelleştirmiştir. Komediler kötü şans ve ters zamanlamayı uzun zaman önce kapsadı ve bunlar birleşen kaderleri motive edebilir. *Two Days in the Valley* (1996), bir sigorta dolandırıcılığı, bir polisin intikamı, başarısızlıkla sonuçlanmış bir ihanet, engellenmiş bir intihar ve iki köpek severin tanışmasını birbirine bağlayan talihsiz kazaları takip eder. Greg Marcks'ın kara mizahı *11:44* (2003) ucubik, Rube Goldberg tarzında bağlanan bir kazalar silsilesi sunar. Yeni romantik komediler tesadüfleri kaderin iki insanın birlikte olmasının kaderlerinde olduğunu ilan etmesinin bir yolu olarak işleyebilir (*Sleepless in Seatle*, 1993; *Serendipity*, 2001). Daha yüksek bir seviyede *Nashville* (1975) ve *Pulp Fiction*'daki tesadüfi tanışmalar ("Eğer Vincent tam o anda tuvalete gitmeseydi") ya da (kiralık bir katil hak ettiğini buluyor...") saf tesadüfe vurgu yaparak tematik bir kaygıya dönüşürler. *Magnolia*'da (1997) tek seferlik kesişmeler, korkutucu bir biçimde muhtemel olan şeylerin her zaman olduğunu belirten bir giriş bölümü ile güçlendirilmiş olarak, şans eseri karşılaşmaların kaçınılmaz olduğu hissiyle kısmen motive edilir. Kısacası tesadüfler, tesadüfler hakkındaki hikayelerde tümüyle kabul edilebilirdir. Aristo'nun da belirttiği gibi "Bazı şeylerin olasılıklara karşın meydana gelmesi muhtemeldir".[130]

Bazen birleşen kaderler stratejisinin aşikarlığının bizzat kendisi olay örgüsünün tutarlı olmasını sağlayabilir. Birleşme yalnızca olay seçimiyle değil, sıralama ve vurguya ilişkin anlatımsal stratejiler yoluyla da ortaya çıkarılabilir. Neticede herhangi bir öyküde, makul oranda şansa dayalı bir olay başlangıcı yapar ve majör karakterler de filmin doruk noktasında bir araya gelme eğiliminde olur. Birden fazla protagonistin olduğu bir olay örgüsü birbirine yabancı olan kişileri bir araya getirdiğinde, anlatım bu kişilerin birbirlerinden ayrı yaşamlarını ne

kadar vurgularsa biz bu kişiler arasında o kadar önemli karşılaşmalar bekleriz. Şansla dahi olsa kişilerimiz birleşmeye başlarsa tatmin edici bir her şeyi bilme hissine kapılabiliriz. Sırf başından beri onları takip etmemiz sebebiyle dahi yollarının kesişmesi kaçınılmaz görünür. Bu etki; kayıp bir mirasçıyı arayan masum bir çiftin, başka bir çiftin adam kaçırma planını birbirine kattığı *The Family Plot* gibi gerilimlerde özellikle belirgindir, böylelikle her bir çift diğerinin ne iş karıştırdığını fark ettiğinde biz de bir yüzleşme bekleriz. Anlatım, doruk noktası birleşmesini başa koyup oraya varan olaylara canlandırmalarla geri giderek *The Bridge of San Luis Rey* tarzında, daha güçlü bir kaçınılmazlık hissini hala daha yaratabilir.

Elbette çoğu kez baş karakterler birbirine tümüyle yabancı değildir. Ancak protagonistlerin sayısı arttıkça aralarındaki bağlantılar da oldukça karmaşık hale gelebilir. A; B'nin arkadaşı, C'nin erkek kardeşi, D'nin ev sahibi ve E'nin ise sevgilisidir. Bu esnada E de D'nin kız kardeşi ve B'nin işverenidir... "İlişki anlatıları" olarak adlandırabileceğimiz şeyler tam da bu tip azaltılmış bağlantılardan oluşturulur ve zanaat açısından belirli bir zorluk ortaya koyarlar. Henry James'in de belirttiği gibi: "İlişkiler, gerçekten, evrensel olarak hiçbir yerde sona ermezler ve sanatçının şiddetli sorunu da ilişkilerin mutlu bir biçimde bitiyormuş gibi görüneceği bir çemberi kendine has bir geometri ile ebedi olarak çizmekten başka bir şey değildir."[131] *Lock, Stock and Two Smokking Barrels* (1998), *Snatch* (2000) ve *interMission* (2003 gibi komik suç filmlerinde olduğu gibi daha küçük çaplı sosyal ağlarda olay örgüsü; zaman ve mekanı sınırlandırarak ve bir ya da iki sebep sonuç zincirine odaklanarak bu çemberi çizebilir. *Nashville* ve *Short Cuts* (1993) daha yayılmış olan bağlantılardan oluşan bir olay örgüsünün de tematik mukayeselerle birleştirilebileceğini göstermiştir. Tıpkı Altman gibi ağ anlatılarında uzmanlaşmış bir yönetmen olan John Sayles, *City of Hope* (1991), *Lone Star* (1996) ve *Sunshine State* (2003) filmlerinde bir bütün olarak toplulukların ahlaki kesit-

lerini sunmuştur. *Magnolia*, ölmek üzere olan aile reisi Earl Partridge'den ve yapımcısı olduğu TV şovundan saçılan bağlantıları takip ederek her tarafa yayılan baba-çocuk paralellerini hissettirir. Eşinin akıl sağlığı çökmektedir ve kendisinden uzaklaşmış olan oğlu Erkek Gücünü yücelten bir guru olmuştur. Daha uzaklaşırsak; Partridge'in bilgi yarışmasında yıldızı parlayan bir çocuk, babasının zorbalığına maruz kalır bu arada yarışmanın sunucusu kokain bağımlısı bir kızın babasıdır. Tüm bu filmler; yakın, uzun süreli ilişkileri –arkadaşlıklar, sevgililikler, aile– merkezine alan ağ anlatılarının birleşen kader araçlarından da yararlanabileceğini göstermektedir.

Her ne kadar pembe diziler ve geniş kadrolu TV dizileri muhtemelen sinema için daha yakın modeller sağlasalar da Dickens'ın *Our Mutual Friend*'inden David Mitchell'ın *Ghostwritten*'ına kadar ağ anlatılarının roman içerisinde uzunca bir geçmişi bulunmaktadır. Bu biçemin son zamanlardaki popülerliği 1980'ler ve 1990'larda ağ teorisinin ortaya çıkışına da bir şeyler borçlu olabilir. Bilim insanları küçük dünyaların doğasını ve cırcır böceği seslerinin ritminden internetin düzenlenmesine kadar görünüşe göre rastgele olan olayların bağlantılı oluşunu araştırmaya başladı.[132] Kaos teorisi "kelebek etkisi" olarak adlandırılmaya başlanırken popüler kültür, ağ teorisini de "six degrees of separation / altı derece uzak"* olarak ifade etti. John Guare'nin tiyatro oyunu ve Six Degrees of Kevin Bacon oyununun büyük katkılarıyla 1990dan sonra bu ifade yaygın bir biçimde kullanılmaya başlandı ve görünen o ki hem yüksek sanatta hem de düşük sanatta sanat eserlerine ilham kaynağı oldu. Daniel Clowe'un *Eightball* isimli çizgi roman kitabının bir bölümü tek bir kasabada bir gün içerisinde birbiriyle bağlantılı yirmi dokuz öyküyü anlatır.[133] Altı dere-

(*) Six Degrees of Separation 1993 yapımı bir Fred Schepisi filmi olmasının yanı sıra dilimize 'altı derece uzak' olarak geçmiş olan ve Prof. Stanley Milgram'ın 1960'lı yıllarda ortaya attığı, "dünyadaki herkesin birbirine sadece altı derece uzak olduğunu" öne süren teoridir. (ç.n.)

ce uzak olay örgüleri hangi yeni biçemi alırsa alsın; en az yüzyıldır (yalnızca sinemada değil) ana akım hikaye anlatımını karakterize etmiş nedensellik, zamansal dizilim ve süreklilik, karakter istek ve ihtiyaçları ile motif ahengi ilkeleri sayesinde çoğunlukla uyumlu ve anlaşılabilir kalırlar.

Bir ağ olay örgüsünün ne kadar şeffaf olabileceği *Love Actually*'de (2003) ortadadır. Zaman: Christmas'tan beş hafta öncesi. Mekan: Genellikle Londra (ve bir Portekiz köyü ve bir Milwaukee barı). Ana aksiyon hatları: Başbakan (Hugh Grant tarafından oynanmıştır) çaycısı olan Natalie'ye aşık olur. Kız kardeşi Karen, kocasının sekreteri tarafından baştan çıkarıldığından şüphelenir. Karen'ın arkadaşı olan dul Daniel, rüyalarının kızını elde etmede küçük oğluna yardım etmeye çalışır. Bu grupla yalnızca uzaktan bağlantılı olan yazar Jamie, Portekizli temizlikçi kadına vurulmuştur. Dördü de aşk hayatlarında kritik değişikliklerden geçmektedir ve her biri, bir arkadaşlar, ilişkiler, çalışanlar yumağının merkezinde durur.

Olay örgüsü; aşk üçgenleri, eksik kısa öyküler ve kısaltılmış hedefe ulaşma yolları sunmaktadır.[134] Karen'ın kocasının bir çalışanı olan Sarah'nın bir iş arkadaşında gözü vardır ancak onunla olan ilişkisi zihinsel özürlü kardeşinin bitmek bilmez isteklerince engellenmektedir. Diğer karakterler ana öykü çizgilerinden daha da uzaklaştırılmıştır. Jamie kız arkadaşını kaybedip tatillerde Londra'ya kaçmadan önce Peter ve Juliet'in düğününe katılır.Düğünde, tıpkı Jamie gibi yurtdışına –İngiliz aksanının kızlara çekici gelmesi gereken yere, yani Amerika'ya– giden garson Colin'i görürüz. Colin, bir başka yavaş yavaş oluşan bir çift olan John ve Judy'yi tanıyan arkadaşı Tony'ye planını açıklar. John ve Judy ise porno filmlerde dublör olarak çalışmaktadır, dolayısıyla da Jamie'yi tanımaya üç adım uzaktırlar. Bir de tüm bunların etrafında dolaşıp duran, "Love Is All Around" şarkısını berbat bir tatil şarkısı olarak yorumlayıp söyleyen, enkaza dönmüş rock şarkıcısı Billy Mack vardır. Billy diğer başrollerin hiçbiriyle bağlantılı değildir ancak şarkısının

listelerdeki beklenmedik yükselişi, hiciv niteliğinde bir olay karesi katmaktadır.

Yönetmen-yazar Richard Curtis bu çoğalan olay örgülerini birçok klasik aracı kullanarak kontrol altında tutmaktadır. İlk beceriksizlikler, kaçınılmaz yanlış anlaşılmalar, sert ayrılıklar ve tutku patlamalarıyla romantik komedinin gelenekleri, ilişkiler labirentinden geçip yolumuzu bulmamıza yardım etmektedir. Her bir büyük aksiyon hattının hak ettiği detaylandırmayı almasıyla film, her biri yaklaşık 30 dakika olan dört parçaya temiz bir biçimde ayrılmaktadır. Örneğin Daniel'in oğlunun kurgusunda Sam, romantik sorununu itiraf etmektedir. Daha sonra Sam Joanne'in Amerika'ya gideceğini öğrenir (Karmaşıklaştırma Eylemi). Sam Christmas konserinde Joanne'e eşlik etmeye karar verir ve kendisini sonu gelmez egzersizlere adar (Gelişme). Joanne'in numarası için eşlik davullarını çaldıktan sonra Sam son bir veda için onu havaalanına kadar takip eder (Doruk Noktası). Heathrow havaalanının gelen yolcu terminalinde geçen epilogda Sam Joanne'i karşılar. Üstüne üstlük Curtis, birçok diğer öykü hattını da terminale toplar. Pornocu çift, Amerika'dan etine dolgun kadınların eşliğinde dönen Colin'i karşılamak için Tony ile beraber oradadır. Jamie ve temizlikçi kadın Aurelia, Peter ve Juliet'i karşılar. Karen ve çocukları maceraperest kocası Harry'yi karşılar ve Daniel'ın ise kendisi de Sam'in okulunda bir veli olan Carol adında bir kız arkadaşı vardır. En önemlisi ise başbakan, evlenmiş olduğu Natalie ile havaalanına varır. Başka herhangi bir film bu kadar çok çözümü tek bir epiloga sıkıştırmış mıdır? Bizim de bekleyeceğimiz üzere kapanış, dış sesteki anlatıcı aşkın gücüne dair yorumlar yaparken Heathrow havaalanına varan insanların bir dizi belgesel görüntüsünün olduğu prologda önceden canlandırılmıştır.

Başbakanın konuştuğu açılış monologu kısmen altı derece uzak yapısını motive eder: "Aşk aslında her yerde." Ayrılan zaman, sosyal statüsü etrafında dönen komedi, dış seste anla-

tıcı olarak varlığı ve Hugh Grant'in star gücü göz önüne alındığında başbakanın aşkının birçok şeyi etkilediği için çok önemli olduğu söylenebilir. Sönmüş bir yıldız olan Billy Mack de bir şeyleri birbirine bağlar çünkü onun şarkısının başarısını takip eden sahneler, tüm büyük bölümleri başlatma eğilimi taşır ve Doruk Noktasında o bile iri yarı menajeriyle aşkı bulur. Bazen klasik bir filmde olduğu üzere (yalnız "post-klasik" bir filmde değil), karakterler tuzağına düştükleri olay örgüsü yapısı üzerine yorumda bulunurlar. Oğlu Joanna'nın kendisini ektiğini düşündüğünde Daniel onu cesaretlendirir: "Filmleri izledin evlat. Henüz her şey bitmedi" Ancak Sam çoktan babasının tavsiyesini tahmin etmiştir. Doruk Noktasından hemen önce "Aşkla ilgili sıkıntı şu ki insanlar yalnızca tam da en sonda bir araya geliyorlar" der.

Kesişen kader taktiklerinin ve ağ anlatılarının diğer biçimsel hile türleriyle birleştirilebilmesi kayda değerdir. *Full Frontal* (2003) iki gerçeklik seviyesini kesip aralara sokar: bir film ve oyuncuların, onların arkadaşlarının ve ilişkilerinin tamamı çeşitli uzaklık dereceleriyle bağlantılı olan ekran dışı hayatları. *Thirteen Conversations About One Thing* (2001), mutluluğa ilişkin değişen tavırları ortaya çıkarmak için kesişen kaderlerle tekrarlanan geri dönüşleri harmanlar. *21 Grams*'ta Alejandro Iñárritu trafik kazasını üç karakterin yaşamında bir dönüş noktası olarak ele alır ancak daha önceki kesişen kaderler filmi *Amores Perros*'un (2000) aksine burada her bir olay örgüsündeki zamansal dizilimi karıştırır. Yine de tüm bu filmler kendilerini klasik araçlarla erişilebilir kılarlar. Full Frontal'ın prologu ana karakterleri ayırır ve onların ilişkilerini enstantane fotoğraflar ve dış ses tanıklıklarıyla açıklar; formattaki (film/video) farklılıklar ise film içinde filmi sahne arkasında olan bitenden açık bir biçimde ayırır. *Thirteen Conversations* bölüm başlıkları, mevsime ilişkin ipuçları ve tekrarlanan sahnelerle kronolojisini açıklığa kavuşturmamıza yardım eder. *21 Gram*'da Kurgu provoke edici biçimde bölük pörçüktür ancak

film ilerledikçe olay örgüsü daha fazla sıralı sahne gösterip daha az geri dönüş yaparak istikrarlı bir biçimde doğrusallaşır. Çok geçmeden istikrarlı bir olay karesine ulaşırız: ölümcül bir vur kaç, sürücünün, kurbanın eşinin ve kurbanın kalbinin nakledildiği adamın hayatlarını darmadağın eder. *21 Gram* bir sona/kapanışa ulaşır ve daha önce rastgele ve azimliyken bu kapanışı onaylanan tarzla motive eder. Matematikçi baş kahramanın da belirttiği üzere "İki insanın tanışması için gerçekleşmesi gereken çok fazla şey vardır. Matematik de budur zaten."

Anlatıda Amerikan deneylerine olan odağım bizi yurtdışındaki mukayese edilebilir gayretleri göz ardı etmeye itmemeli. Aslında dolaylı öykü anlatımı uluslararası olarak yeniden güç kazanıyor. Ağ öyküleri Avrupa ve Asya sinemasında yaygın hale geldi ve bunlar sık sık üzerinde oynanmış süreler ve bakış açısı hileleriyle birleştirilirler. Lucas Belvaux'nun *Trilogy*'si (2003) üç farklı türde ana karakterlerinin takip ettiği farklı yolların izini süren üç film sunar. Finlandiya filmi *Joki* (*The River*, 2001) bir saat boyunca her bir hikayenin aynı ses patlamasıyla noktalandığı çeşitli hayatları filme alır. Lee Changdong'un *Peppermint Candy* (Güney Kore, 2000) filmi bir cinayetin gizemini geriye doğru deneyimler ve François Ozon'un *5x2*'si (2004) boşanmadan ilk tanışmaya doğru bir sırada bir çiftin ayrılmasını tersten gösterir. Hollywood'un, *Vanilla Sky* (2001) ve *Wicker Park* (2004) gibi tekrar çevrilmiş filmlerde olduğu gibi fazlalıklar ve daha mutlu sonlar ekleyerek bu tip yurtdışı deneylerden bir şeyler ödünç alması beklenmesi gereken bir harekettir.

Düşündüğüm yeniliklerin tamamı DVD sayesinde gelişti. Zaten şaşırtmacalarla dolu olan bir film karmaşıklıkları daha da artırarak ve orijinal filmle mukayese yapılması için adeta yalvararak yönetmen kurgusu olarak revize edilebilir. (*28 Days Later, Identity* ve *The Butterfly Effect* sinemalarda gösterilen versiyonlarından farklı sonlara sahiptiler.) Artık her bir kareyi

serbestçe eşeleyebileceğimize göre daha fazla bulmacalı filmler, daha çok çatallaşan olay örgüleri ve ancak kareleri durdurarak görülebilecek detaylar bekleyebiliriz. Paul Thomas Anderson hiç şüphesiz *Magnolia*'nın video izleyicilerinin, filmde Exodus'taki (Mısırdan Çıkış'taki) kurbağa istilasına tekrar tekrar yapılan atıflara istinaden 8:2 sayılarının geçtiği tüm enstantaneleri aramasını umuyordur. Bazı filmler öykü çizgisinin nasıl devam edeceğini seçme şansı tanıyacaklar. *Timecode*'un (2000) DVD versiyonu her görüntü kadranını dinlememize olanak tanır. *Real Time: Siege at Lucas Street Market*'ın (2001) "değişiklik yapılmadan DVD'ye" versiyonunda bir rehine krizi, istediğimiz an değiştirebildiğimiz güvenlik kamerası ve haber bülteni görüntüleriyle gösterilir. Etkileşime ilişkin bu uygulamalar tarafından taciz edilmiş bir halde dahi biz yine klasik öykü algılama şemalarını uygularız ve filmler de bunu tatmin etmek için tasarlanır.

Cesur filmlerin kendilerini erişilebilir yapmasına yönelik yollarda ısrar ederek azimlerini yabana atmak istemiyorum. Anlatmak istediğim şu: bu deneyler, yenilikle normlara uygunluk arasında denge isteyen bir gelenek içerisinde yer almaktadır. Normlar birçok açıdan tekrar biçimlendirilebilir ancak geleneği arkada bırakmadan sırtlarındaki ağırlık azaltılamaz. Hollywood öykü anlatıcılığı esnek ancak kesin sınırlar dahilinde yaratıcı yeniliği büyütmektedir.

4. BELİRLİ BİR MİKTARDA OLAY ÖRGÜSÜ: ÇADIR DİREKLERİ, LOKOMOTİFLER, GİŞE REKORTMENLERİ, MEGA FİLMLER VE AKSİYON FİLMİ

> Bu iş biraz da müzikale benzer. Görsel efekt dizilimleri dans numaraları gibidir ancak belirli bir miktarda olay örgüsüne sahip olmaları gerekir yoksa onlar da işe yaramaz ve tabi bir de her şeyin ortasında iki saatlik bir filmin bu karakterleri ve başlarından geçenleri neden umursamamız gerektiğini anlattığınız altmış ya da yetmiş dakikanız vardır.
>
> ROLAND EMMERICH[135]

Aksiyon filmleri Hollywood'un en kötü yaptığı şeylerin amblemi haline gelmiştir. Haftada bir yazan eleştirmenler her şeyi yutan özel efektleri, polislerle amirlerinin ya da serseri adamla ruhsuz bürokrasinin basmakalıp çatışmalarını, araba kazalarını, yumruk yumruğa kavgaları ve patlayan bombaları izlemiş ve Amerikan sinemasının hızla dibe doğru battığı sonucuna ulaşmıştır. Sinema akademisyenleri muhtemelen kapitalizmin çelişkilerini ya da maskülenlik krizini (açık bir biçimde tarihteki en uzun süren krizleri) ararlar. Bu filmleri bir şeylerin semptomları olarak yorumlamak yerine geleneksel film yapım normlarından ne kadar uzaklaştıklarını sorabiliriz. Acaba Hollywood hikaye anlatıcılığının çöküşünü mü ilan ediyorlar?

Bazı akademisyenlere göre bu filmler olay örgüsünü karakterin üzerine yükselterek klasik geleneğe ihanet etmektedir. Ancak hangi türde olursa olsun çok az stüdyo dönemi film karakter çalışmalarını irdelemeyi önermiştir ve macera filmi ise her zaman ağırlıklı bir biçimde olay örgüsüne meyilli olmuştur. Bizim aksiyon filmlerimiz, *What Happened to Mary*'den (1912) *Fantomas*'a (1913), *The Perils of Pauline*'e (1914) *Panther Girl of Kongo*'ya kadar on dokuzuncu yüzyıl macera kurgularının ve film serilerinin varisidir. Alexandre Dumas, Eugène Sue, Robert Louis Stevenson, Edgar Rice Burroughs ya da Zane Grey'den psikolojik derinlik beklemiyoruz da neden *48 HRS* (1982) veya *Raiders of the Lost Ark*'ı (1981) şöyle dursun *The Black Pirate*

(1926), *The Most Dangerous Game* (1933) veya *Beau Geste*'den (1939) psikolojik derinlik beklememiz gerekiyor? İşin ilginç yanı, günümüz senaristleri türün tipik olarak gerektirdiğinden psikolojik olarak daha kompleks karakterler yaratmaktalar.

Bize aksiyon filmlerinde görselliğin anlatıya ağır bastığı ve sonucun klasik geleneğin çizgiselliğine zır bir biçimde işlediği anlatılır. Tüm tehlikeli sahneler ve dövüşler filimi oldukça episodik yapar. Ancak bu iddialar savunulamaz iddialardır çünkü anlatı ve görsellik karşılıklı olarak birbirinden ayrı kavramlar değildir. Aristoteles uzun süre önce görüntünün (opsis) olay örgüsünü (muthos) anlatmanın bir biçimi olduğunu belirtmiştir.[136] Her aksiyon sahnesi, "görselliği yüksek" olsa da, bir anlatı olayıdır ve karakterlerin amaçlarını ileri taşıyabilir ve bilgi durumlarını değiştirebilir. Çılgın bir araba kovalamacası ipuçları verdiğinde ya da topçu ateşi kahramanın en yakın arkadaşını öldürdüğünde bunlar nedenselliğin içe aktarımına ilişkin meselelerdir. Murray Smith'in de işaret ettiği üzere "Aksiyon filmlerinde olay örgüsü görsellik vasıtasıyla ilerler; genel anlamda görselliği yüksek unsurlar, diğer türlerin daha az şatafatlı alanları kadar "anlatılaştırılmıştır".[137] Aynı öneme sahip bir başka mesele ise aksiyon filmlerinin yapısına bakarsak çoğu önemli bir biçimde bölümlere ayrılmış değildir. Standart ekipmanın tümüyle yani amaçlar, çatışmalar, önceden ima etmeler, kısıtlı her şeyi bilme, motifler, yükselen aksiyon ve kapanışla donatılmışlardır.[138]

Diyelim ki aksiyon parçaları türün merkezindedir ancak bir müzikaldeki dans numaraları gibi onlar da uzun soluklu aksiyon hatlarına entegre edilebilirler. Teorisyenleri yanlış yönlendirebilecek olan şey şudur ki kovalamacalar ve dövüşler tıpkı müzikal numaraları gibi sonsuza dek uzatılabilirler. Masum bir biçimde bir arabanın yoluna çıkmak üzere hareket eden bir bebek arabasını ya da kahramanımızı yumruklamak için aniden oraya çıkan bir başka düşmanı her zaman ekleyebiliriz.

Yine diyelim ki bazı aksiyon sahnelerinin uzunluğu ana aksiyonu ilerletme ya da zenginleştirmedeki rolleri sebebiyle olmuyor, tıpkı *The Rock*'daki (1996) Humvee kovalamacasının anlık heyecanlar için ekonomiyi feda etmesi gibi. Ancak – anlatının doğasında olduğu üzere – hikayedeki herhangi bir olay herhangi bir uzunluğa çekilebilir; bazı Avrupa filmlerindeki amaçsız konuşmalara bir bakın. Prensipte bir aksiyon parçasının herhangi bir dönemeci kapsayıcı olan olay örgüsü dinamiklerine entegre edilebilir. *Die Hard*'da (1988) yapılan tüm çatışmalar McClane'in gökdeleni işgal etmiş "teröristlerle" olan mücadelesinin hamle ve kaçışlarına katkıda bulunur. Az rastlanan şımarıklıklara rağmen çoğu Amerikan aksiyon filmi, ihtiyacından daha sıkı örülmüştür.

Eleştirmenler perspektif elde etmek için, *Crippled Avengers* (1978) gibi Shaw Biraderler'in klasiklerinden Jackie Chan'in (*Police Story*, 1985), Yuen Kuei'nin (*Yes, Madam*, 1985) ve Tsui Hark'ın (*The Blade*, 1995) ekstravaganzalarına kadar Hong Kong'un kalburüstü aksiyon filmlerinden bazılarını inceleyebilirler. Bunlar, karakter değişimini ve motifle ilgili dokuyu göz ardı ederken vahşi ya da komik parçalara odaklanarak Hollywood'daki eşdeğerlerinden çok daha episodik olurlar. Hollywood aksiyon sinemasına borçlu olduğu çok şeye karşılık Johnny To'nun *Breaking News* (2004) filmi tamamen bir apartman kuşatmasının gerilimine odaklanır ve arka plan hikayeleri, alt olay örgüleri ya da iç şeytanlardan da hiçbir şey sakınmaz. Hong Kong olay örgüleri, nedensellikteki boşluklarını aksiyon sekanslarındaki cesaret ve ustalıklarıyla ve sahip oldukları paralellik, makara makara yapı kurmak gibi diğer bütünlük prensipleriyle telafi ederler.[139] Vücudun zarafeti, zorlanması, acı çekmesi ve coşkunlunu aktarmada güçlü olan bu filmlerin çoğu Die Hard'ın bile psikolojik içtenliğinden yoksundur.

"Satılan şeyler gerçekten de anlatılarının kesin olarak film müziği albümlerine, somatik eğlence parkı şoklarına, Tişörtlere

basılan ikonik amblemlere ve sürekli dönüp duran ev sinemalarına parçalanmasıyken; *Volcano* (1997), *Mission: Impossible* (1996) ve *Independence Day* (1996) 'klasik Hollywood anlatı yapılışına' ihtiyaç duyar mı?"[140] Yazar-yapımcı olan James Schamus tarafından sorulan bu soru ilgi çekicidir çünkü bu filmlerin tamamı kesin olarak klasik yapılışı sergilemektedir. Diğer türlerde olduğu gibi burada da pompalı tüfek satış kampanyaları öykü anlatımı protokollerine zarar veriyormuş gibi görünmemektedir. Filmleri birçok farklı yolla satabilirsiniz ve filmler yine de bütünleşik kalır.

Ancak filmler bütünleşik olarak mı deneyimleniyor? *Judge Dredd*'in (1995) algılanışı üzerine çalışan araştırmacılar filmin hayranlarının sevdikleri şeyleri listelemekten memnun olduklarını gördüler: "Çokça kan." "Evet." "Patlamalar." "İyi efektler." "Cesetler." S: "Başka bir şey var mı? Olay örgüsü ya da benzer bir şey?" C: "Biz bu filmi bunun için izlemiyoruz ki! İçerdiği aksiyon için izliyoruz, en azından ben onun için izliyorum" "Ben aksiyonu için izliyordum, hikayeye pek de dikkat etmedim."[141] Bu geri bildirimin ışığında araştırmacılar, yalnızca ufak bir izleyici segmentinin Judge Dredd'in anlatısıyla ilgili olduğu sonucuna vardılar. Bununla birlikte bir kez daha film klasik yapılıştaydı. Kanunların somut bir örneği olduğunu düşünen sıkıntılı bir ana karakter, yasadışı bir deneyle yaratıldığı gerçeğiyle yüzleşmek zorundadır (harici olay örgüsü). Aksiyon dört farklı bölüm artı epiloga yayılır ve sorunlar, Dredd'in silahı Lawgiver 2 Dredd'in sesli komutuna cevap verip Rico'nunkine vermediğinde (filmde daha önce verilen ve vurgulanan bir özelliktir) merak uyandırıcı bir finalde çözülür.

Judge Dredd oldukça zayıf çizilmiş bir filmdir ancak çok daha basit de olabilirdi. Ateşli izleyiciler bunu gereksiz ve hatta dikkat dağıtıcı olarak görüyorsa neden sinemacılar klasik yapılışlar uğraşıyorlar ki? Ben olsam bununla ilgili birden fazla cevap öne sürerdim:

1. İnsanlar olay örgüsünü çok umursamadıklarını söyleyebilirler oysa aslında olay örgüsü minimum farkındalığın olduğu bir seviyeye nüfuz ediyor. İzleyicilere önemsiz görünebilir ancak olay örgüsü sessiz bir biçimde onları daha başka şeylere konsantre olmaya yönlendiriyor.
2. Seyirci homojen değildir. Senarist Steven DeSouza (*Commando*, 1985; *Die Hard*) birden fazla seviye üzerinde çalışmaya çalıştığını söyler. (Büyük ihtimalle *Judge Dredd* çalışmasındaki röportaj yapılanlar gibi) Çocuklar için aksiyon yeterlidir ancak o "akıllı yetişkinlere" de ulaşmak istemektedir bu sebeple daha zekice dokunuşları ve karakterizasyon parçalarını araya sokmaya çalışır.[142] Büyük bütçeli filmler için cazibelerini bu yolla katmanlandırarak potansiyel izleyici kitlesini genişletmek ekonomik açıdan mantıklıdır.
3. İzleyicilerin haz almak için strateji oluşturduğunu var sayalım. Bir sinemacı bu stratejilere en iyi nasıl yer verir? Starlara tapan alt kültür için Mel Gibson ile Julia Roberts'ın 90 dakika boyunca mahcup mahcup birbirine gülümsediği bir film yapabiliriz. Aksiyon seven izleyiciler için baştan aşağı patlamalardan oluşan bir film bir araya getirebiliriz. Ancak bu seçeneklerin her ikisi de en hafif deyimiyle kısıtlı bir topluluğu kendine çeker. Geniş bir yelpazede farklı zevki hoşnut etmek için; star gücünü, fiziksel aksiyonu ve diğer cazip şeyleri barındırmayı "ilginç hikaye" dediğimiz şeyde harmanlayan klasik yapılıştan daha iyi bir yol bilmiyoruz.
4. Yukarıdaki alıntıda Roland Emmerich'in de işaret ettiği üzere hiçbir aksiyon filmi tümüyle aksiyon değildir. "Görsellik" pahalıdır bu sebeple de herhangi bir filmin büyük çoğunluğu katıksız öykü bölümlerinden, çoğunlukla da diyaloglardan oluşacaktır. Ana akım yapılışın ağır silahlarının cazibesiyle yapılmazsa bu bölümler

başka nasıl doldurulacak ki? Prostçu iç monologlar, edebi Godardçı uzun uzadıya düşünceler ve kanepelere Warholcu biçimde boş boş bakmalar uygulanabilir seçenekler değil. İlginçtir ki Hong Kong yapılışındaki daha gevşek silahlar da uygun değiller. Emmerich'in de dediği gibi Hollywood'un varsayılanı, umursadığımız karakterler olarak kalıyor. Ve bizim karakterleri umursamamızı sağlamanın en hazır yolu onları bir sebep-sonuç, amaç ve engel, çatışma ve çözüm, görev ve mühlet, kısıtlanmış ve kısıtlanmamış anlatım şablonları, tekrarlanan motifler ve havada asılı duran gerekçeler ile simetrik kapanışlar – yani geleneğin tüm kaynaklarının olduğu bir girdaba sokmaktır.

5. Son olarak "hiperklasik" yapılışta gördüğümüz gibi filmler yalnızca izleyiciler için değil, diğer sinemacılar için de yapılıyor. Profesyonellerin kuralları tanıması beklenir. *Top Gun*'daki (1986)uçuş sahnelerinin "öykünün gelişimini" ilerletmek üzere planlandığı konusunda yazarlar bize güvence veriyorlar."[143] Dahası bir sinemacı, öykü anlatımındaki sorunlara yeni ve zarif çözümler getirerek şöhret kazanır. DeSouza'nın da belirttiği gibi en iyi aksiyon filmleri hep akıllıcadır.[144] *Jaws, Road Warrior* (1981), Raiders, *Die Hard* ve *Jurassic Park*'ın (1993) şöhrete kavuşmasının nedeni kısmen de olay örgüsü çarpıtmalarını, karakter eğrilerini ve tekrarlanan motifleri sorunsuz bir biçimde kaynaştırmalarıdır. Bu tip güzel noktaları seyirciler umursamasalar dahi yaratıcı camiadaki birçok insan umursuyor. Zanaattaki hüner yalnızca profesyonel tatmin sağlamakla kalmıyor aynı zamanda prestij ve belki de daha iyi bir iş sağlıyor. Akıllıca aksiyon filmleri yapmak karşılığını verir.

Tüm bu savunma hatları yine de çok fazla kabullenme içeriyor çünkü Hollywood öykü anlatımını çok fazla biçimde

uzlaşmaya dönüştürüyor. Bence bu basit bir biçimde anlatının görselliğe karşı belirsiz bir gerginliği ya da bir takım zevklerin diğerleriyle dengesi değil. Bu yalnızca kurnazca paketlenmiş birbirinden farklı bir cazibeler karmaşası değil. Hollywood'da ve başka yerlerde yapıldığı gibi klasik sinemanın zaferi, – daha önce de belirttiğim gibi bir nebze Batı resmindeki perspektif gibi – geniş bir yelpazeye ve güce sahip, kolay anlaşılır, esnek bir estetik sistem olmasındadır. Klasik öykü anlatıcılığı büyük ölçüde insan eylemlerinin belirli, devamlılığı olan ve yaygın eylemlerini dramatize ettiği için ve bu yönleri açık ve güçlü yollarla sunduğu için gelişmektedir.

Whammo!

Kovalamacalar, tehlikeli sahneler, dövüşler ve patlamalar uzun süredir bizlerle. Bunlar en erken kısa filmlerin, macera serilerinin ve Westernlerle güldürü tarzındaki uzun metrajların temel özelliğiydiler. Keystone Kops ve William S. Hart'ın filmlerinde açık alanlardaki uzatılmış aksiyon, ayırıcı bir biçimde film eğlencesine bir Amerikan katkısı olarak çabucak tanımlandı. 1920 sonrasında tehlikeli sahneler ve şiddet, daha kompleks anlatılara sokuldu. Buster Keaton'ın *Our Hospitality* (1923) filmi, Douglas Fairbank'in *Thief of Baghdad*'ı (1924) ve Harold Lloyd'un *Girl Shy* (1924) filmi heyecan verici aksiyonla öykü ekonomisinin mükemmel bir harmanını sunmaktaydı (1924). Yapılışın mükemmelliği açısından Keaton'ın *The General* (1927) filmi gibi "aksiyon filmlerine" nadiren bir eşdeğer çıkar. 1930'lar ve 1940'lar boyunca Westernler, suç filmleri ve macera filmleri; *The Most Dangerous Game*'deki (1933) orman avı, *The Charge of the Light Brigade*'deki (1936) hücum ve *Saboteur* (1942), *Naked City* (1948) ve *White Heat*'deki (1949) zirveye ulaşan kovalamacalar gibi akılda kalıcı aksiyon sekansları kurguladılar. Aksiyon sekansları, San Francisco boyunca keskin lastik sesleriyle süren bir araba kovalama sahne-

siyle açılan *The Lineup* (1958) gibi özellikle daha düşük bütçeli filmler savaş sonrası mekan filmciliğine dönüşten fayda sağlamıştır. *Goldfinger* (1964) gibi ajan filmleri, *The St. Valentine's Day Massacre* (1967) ve *Madigan* (1968) gibi suç filmleri ile Leone and Peckinpah gibi Western girdileri, hiç olmadığı kadar ateşli şiddetli aksiyon sahnelerine doğru bir itiş sağladı.[145] Bunlara, muazzam bir fiziksel yıkım kullanan *The Last Voyage* (1960), *The Poseidon Adventure* (1972) ve *Earthquake* (1974) gibi felaket filmleri de katıldı.

1982lerde bizim bildiğimiz şekliyle aksiyon filmleri ortaya çıktı. Bunun sebebi kısmen de videocuların *Road Warrior* ve *Where Eagles Dare* kadar farklı filmleri koyabilecekleri bir kategoriye ihtiyaç duymasıydı. *First Blood*'la (1982) başlayan ve *Commando* ile Chuck Norris filmlerini de kapsayan bir politik aksiyon filmleri furyası, devlet kurumlarından şüphe duyan halka dayalı bir milliyetçilik sergiledi.[146] En göze çarpanları Tony Scott, James Cameron ve John McTiernan olmak üzere auterler ortaya çıktı. Aynı zamanda düşük bütçeli sektörde de tür patlama yaşadı. Bir bilgisayar oyununa dayanan *Mortal Combat* (1995) 30 milyon $'a mal oldu ve ilk iki ayında 66 milyon $ hasılat yaptı. Jean-Claude van Damme ve Steven Seagal indirimli Stallone'lar ve Schwarzenegger'lar haline geldi. 1990'ların başlarında bir aksiyon filmi 2 milyon $ ya da daha az bir paraya yapılabiliyordu ve yurtdışı kablolu yayınlara ve ev videolarına karlı bir biçimde satılabiliyordu.[147] Hong Kong başta olmak üzere diğer endüstriler 1980'lerde tür içerisinde rekabet etmeye başladılar ve Doğu Avrupa aksiyon filmleri yerel pazarlarda rağbet gördü.[148]

Heyecan verici aksiyonu vitrine çıkarma ihtiyacı sebebiyle film, bir romantik komediden ya da yeni kara filmden (neo noir) daha basit olay örgüleri sergileyebilir ancak daha basit demek ille de daha ayrık hale getirilmiş demek değildir. Aksiyon-macera kurgu geleneği içerisinde zayıf çizgiselliğe

yönelik yeterli örnek bulunmaktadır. *The Three Musketeers* (1844-1845) gibi bir roman, D'Artagnan'ın bir silahşor olma tutkusuna ve saray hizipleri arasındaki mücadeleye ilişkin daha geniş olay örgüsü çizgilerinin içerisinde birçok kılıç dövüşü ve kovalamaca sığdırmıştır. Her daim popüler bir roman olan *The Mark of Zorro* (1919) bir kılıç dövüşü olay örgüsünün aşk ve gizeme nasıl kolayca entegre edilebileceğini göstermektedir.

Dahası, endüstrinin gürültülü bir bar kavgası olmaktan çok uzak olan ideal aksiyon filmi, biçimsel olarak bir menuet kadar katıdır.[149] Birçok birlik prensibi, senarist William Martell tarafından kaleme alının bir kitapçıkta dikkat çekici bir kesinlikle ortaya konmuştur.[150] Martell, tür içerisinde modern metin yaratım stratejilerinin – sahne yapısı, azalan zamanlar, "yıkılmış" kahraman – nasıl tasarlandığını gösterir. Martell, aksiyon filminin en önemli unsurunun kötü adamın planı olduğunu iddia eder ve kötü adama iyi bir gerekçe verilmesi gerektiğinde ısrar eder. İlk yarıda kahramanın muhtemelen etkiye tepki gösteren taraf olacağını, ikinci yarıda ise inisiyatifi eline alacağını işaret eder. Eleştirmenler kahramanın bir şekilde kötü adamı yansıttığı filmleri övme eğilimindedir ancak Martell bunun tür içerisinde bir gelenek olduğunu gösterir. Ayrıca çeşitli kahraman tiplerini sınıflandırır (Süper adam/Sıradan adam) ve polis-ortak ve savaşmak için kurulmuş ekip formatlarının değişkenlerinin genel hatlarını çizer, hatta çatışmaların su yüzüne çıkacağı tam zamanları dahi kesin olarak belirtir. Martell başından sonuna kadar, en sık biçimde *Die Hard* olmak üzere örneklerden "tür senaryosunun gayret etmesi gereken şeyin modeli ve gelecekteki tüm aksiyon filmlerini ölçmeye yarayacak bir barometre" diye söz eder.[151] İronik bir biçimde türün düşündüğü çoğu gelişi güzel tasarlanmamış şeyin, en yaygın biçimde kabul edilen organizasyon formüllerine sahip olduğu ortaya çıkıyor.

Doğru, bunlar gerçekten formüllerdir ancak bu yalnızca normlara verilen alçaltıcı bir isimdir. Çok az sayıda film yaratıcı yollarla bu normları karşılar ancak bu da çoğu tür için böyledir zaten. Demek istediğim, bu kaideler, açıklığa ulaşmak ve ilgi çekmek için iyi bir biçimde test edilmiş stratejilerdir. Aslında aksiyon sineması, Hollywood öykü anlatıcılığı zanaatının önermelerini bilhassa saf bir formda gösterir. İster *The Bourne Identity* (2003) gibi yalın olsun ister *Spider-Man* (2002) gibi şatafatlı olsun aksiyon filmleri, Thompson tarafından tanımlanan dört kısımlı yapıyı takip etme eğilimindedirler. Klasik amaç yönelimi *Star Wars*'daki simetrik görevleri tanımlar: İmparatorluk asilerin üssünü bulmak ihtiyacındayken Jedilar ise İmparatorluk savaş istasyonunun planlarını aramaktadır ve bu iki arayış Doruk noktasında birleşir. Ve aşağıda yazılan, amaç tırmandırma enstantanelerinden daha temizi zor bulunur:

> Bir yolcu gemisine birçok patlayıcı madde yerleştirilmiştir. Yetkililer şantaja boyun eğmeyince bir bomba imha ekibi çağrılır. Ancak ekipten bir kişi öldürülür ve ekip şefi ise teslim olmaya hazırdır: "Adamlara istedikleri parayı verin." Ancak müzakereler aniden durur ve bu yüzden ekip lideri bombaları etkisiz hale getirmek zorundadır. (*Juggernaut*, 1974).
>
> Eski bir Yeşil Bereli, Vietnamlıların görev esnasında kaybolan personeli alıkoyduğunu kanıtlamak üzere tutulur ve kampa vardığında bir kişiyi kurtarır. Geri dönmek üzere yemin eder ancak ihanete uğrar ve ele geçirilir. Daha sonra kaçıp tutsakları kurtarır ve intikamını alır (*Rambo: First Blood Part II*, 1985).
>
> Bir ekip, teröristler tarafından çalınan nükleer füzeleri takip etmektedir. Biri hariç hepsini ele geçirmişlerdir, şimdi mekanizmanın Manhattan'da patlatılmasını engellemeleri gerekmektedir (*The Peacemaker*, 1997).

Elbette zamanın azaldığı bir Doruk Noktasıyla görevler ve bunların mühletleri olacaktır. Birleşen öykü çizgileri de olabilir. *Independence Day*'de (1996) Amerikan başkanı ve ailesi ilk başta Washington, D.C.'dedir; bilgisayar dehası ve babası New York'tadır; eski Vietnam pilotu ve ailesi çölde ve hava kuvvetleri pilotuyla kız arkadaşı ise Los Angeles'ta yaşamaktadır. Tüm ana karakterler 51. Bölge'de bir toplanana dek parçalar yavaş yavaş bir araya gelir ve filmin Doruk Noktası başlar.

Çizgi romana benzeyen *Independence Day* dahi kendi uzaylı istilası öykü çizgisini kişisel sorunlar, mühletler ve tekrarlanan etiketlerle –satranç, purolar, evlilik yüzükleri ve havai fişekler– ayrıntılandırır. Bir kez daha aksiyon filmi, şayet tek önemli olan şey içgüdüsel uyarılmalarsa, gereğinden fazla sıkı bir biçimde birleşik hale gelmiştir. Önceden ima etmeler ve motifsel gelişimler de yaygındır. *Raiders of the Lost Ark*'ın (1981) başlarındaki içki yarışı Marion'un iyi içtiğini gösterir, böylece daha sonra Bellocq'u içirte içirte maskara edecektir. (Olayın düğümü, şarabın kendi aile markası olduğunu açıkladığında gelir: "Ben bu şarapla büyüdüm.") *The Mask of Zorro*'nun (1998) jeneriği, ateşten imza soyut bir kesik çapraz işaretler ağına (Şekil 1.28) dönüşmeden önce siluet halindeki birinin tanıdık Z harfini (Şekil 1.27) çizen kılıcıyla başlar. Hikayenin açılış çekimi, deliklerden dışarı bakan gözleri (Şekil 1.29) göstermeden önce bir çakıyı bir çuval bezindeki ters çevrilmiş V şekilli delikleri biçerken göstererek bu tasarımı yakalar. Delikleri açan çocuk olan Alejandro Murieta yeni Zorro olacaktır, böylece bir zamanlar zigzag motifini yakalayan görüntü Zorro'nun domino maskesini önceden canlandırır ve aile soyadının baş harfini anımsatan bir M figürü yaratır. Sadist Yüzbaşı Love, Alejandro'nun abisini öldürdükten sonra motif düzgün bir biçimde döner. Filmin final kılıç dövüşünde Zorro Love'ın yanağına aile onuru adına bir intikam simgesi yaratan Z izinin biraz değişiği olan bir M harfi çizer (Şekil 1.30).



Şekil 1.27 *The Mask of Zoro*: Bir ambleme dönüşen Z...



Şekil 1.28. ..giderek soyut bir grafik örneğine dönüşüyor...



Şekil 1.29. Alejandro'nun çuvaldan maskesinde delikler açılmış biçimde görülmesine yol açıyor. M biçimindeki hem Zorro'nun maskesini.



Şekil 1.30. hem de Zorro'nun Aşkının yanakları üzerinde parçalar ayırmasına sağlayan tasarımın önden gölge biçimde görülmesinin zeminini hazırlıyor, aynı anda hem Z hem de M biçimine dönüşüyor.

Speed (1994) oldukça iyi işlenmiş aksiyon filmine bir örnektir. Üç sahnesi (asansördeki/otobüsteki/metrodaki bombalar) ya da (masum bir otobüs yolcusunun ölümü ile bombacının herkesi öldürmeye niyetli olduğunu kanıtlayıp işleri ciddiye bindiren sahne ile) Thompson'un dört bölümü vardır diyebilirsiniz. Koşturmaca motifleri nedensellik işlerini yapar. Bombacı bir yandan televizyondan Arizona Cats'in bir maçını izleyip bir yandan da ölümcül otobüsteki polis olan Jack'le telefonda konuşurken otobüsü kullanan Annie'yi kastederek "wildcat (vahşi kedi) der. Jack Annie'nin Arizona kazağını bombacının görebildiğini sonradan anlayacaktır yani otobüste bir video kamera olmalıdır. Filmin başında Jack'in "Rehineyi vur" diye küstahça cevapladığı "anlık sınama" filmin sonunda tekrarlanır ancak bu kez Annie rehinedir ve Jack kendi düsturuna uyamaz. Her iki motif de Jack'in karakterinin daha geniş eğrisiyle ilişkilidir. Başlangıçta cesur ancak tez canlıdır ancak akıl hocası olan Harry onu hayatta kalmak istiyorsa düşünmeyi öğrenmesi gerektiği konusunda uyarır. Bombacı da aynı

sebeple Jack'le dalga geçer: "Sakın bir beyne sahip olmaya çalışma." Ancak Jack bombacının otobüsü izlediği sonucuna ulaşınca, yolcular kaçarken bombacıya kendi kendini tekrarlayan bir görüntü göndermenin bir yolunu bulur. Doruk noktasında Jack kendi dikkatsizliğini stratejik olarak kullanabilmektedir: metronun kontrolden çıkmış halde son sürat gitmesiyle daha da hızlanması gerektiğini fark eder. Macerası boyunca Jack'in cüreti, kurnazlık ve ihtiyatlılık tarafından hafifletilir. Bu, Henry James'e yaraşır bir ahlaki eğitim değil ancak belirsizlikleri ve tehlikeli sahneleri makul bir biçimde sınırları iyi çizilmiş bir bütüne bağlamak için yeterli.[152]

Genel öykü anlatım normlarına uygunluğunun dışında aksiyon sineması eşsiz gelenekler sergiler. Bunlardan biri kahramanın yüzleştiği düşmanların hiyerarşisidir. *Payback*'de (1999) Parker, hain arkadaşından başlayarak bir dizi mafya babasından ve satılmış polisten en tepedeki adama kadar uzanan bir merdiveni çıkmak zorundadır. Parker: "Yeterince yukarı çıkarsan, her zaman tek bir adama ulaşırsın." der. *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*'ın (1998) mizahının bir kısmı sürekli olarak bir öncekinden daha ürkütücü kötü adamların ortaya çıkmasıdır. Türün geleneklerinden bir diğeri sürükleyici, ileri taşıyıcı bir anlatımdır. Aksiyon filmini bağlayan alışıldık diyaloga, genellikle filmin kapanışında hızlı bir epilog sağlamak amacıyla ekranda görünmeyen radyo ya da televizyon yayınlarından gelen dış sesin verdiği bilgiler eklenir (örneğin *Cop Land*'de, 1997). Aksiyon montajları muhtemelen göz alıcı özel efektler sergilerler, bunun son örneği ise "ramping"dir (bir çekim süresi içerisinde hareketin yavaşlatılması ya da hızlandırılması). *The Last Boy Scout* (1991), *Spy Game* (2000) ve *Man on Fire*'daki (2004) parlak grafiklerin ve çekiç gibi film müziklerinin yaylım ateşi, kariyerine reklam tasarımcısı olarak başlayan Tony Scott'ın imza tarzına dönüştü.

Tür, karakterlerini ilginç yetenekler ve araçlarla donatıyor ve bunlar uygulandıkları an çok önemli nedensel roller oynu-

yorlar. *Blue Thunder*'ın (1983) başlarında helikopterle çalışan bir polis olan Murphy'nin Vietnam'dayken nasıl 360 derece dönüş yapmayı öğrendiği bize anlatılıyor. Daha sonra Doruk noktasında bu manevra Murphy'nin hayatını kurtaracaktır. *Volcano*'nun (1997) kahramanı St. Louis'den gelen bir inşaat mühendisidir bu sebeple lavlar Los Angeles'a aktığında ters dönmüş otobüsleri ve kum torbaları gibi otoyol ayırıcılarını Missisipi'nin nehir kenarına düzenleyebilmektedir. *Paychek*'in (2003) kendi geleceğini görmüş olan ana karakteri kendisine güç durumlardan kurtulmasına yardımcı olacak bir itici ekipman kiti ayarlar. *River Wild*'da (1994) kadın kahramanımız tehlikeli akıntılarda aşmayı bilen eski bir rehberdir ve sıkışınca kürekleri silah olarak kullanabilmektedir. Mimar olan kocası tam bir kara adamıdır ancak inşa konusundaki yetenekleri, ailesini rehin tutan adamlara karşı bir bubi tuzağı kurmasını sağlar.

Bir gelenek, görselliği anlatıdan ayıran akademisyenlerin ekmeğine yağ sürüyormuş gibi görünebilir. Bu whammo (ya da whammy'dir). Whammo, bir şeylerin yalnızca bir konuşmalar dizisine dönüşmesini engellemek için yerleştirilen ani bir fiziksel aksiyon patlamasıdır. Endüstri kaynakları, bahsi geçen whammoların yaklaşık her 10 dakikada bir gelmesi gerektiğini bize söylüyor. Dolayısıyla "whammo çizelgesi" çeşitli yapımcılara ve televizyon senaristlerine atfediliyor.[153] Whammo fikri oldukça eksik tanımlanmıştır ancak her halükarda bu atlı karınca ritmi nadiren tutturuluyormuş gibi görünüyor. Herkesin aklındaki aksiyon filmi fikrini karşılayan Rambo, hafif bir whammo sunmadan önce 15 dakika oyalanır. Whammolar yaklaşık olarak 33. dakikada başlar ve sonra 36, 40, 50, 59 ve 64. dakikalarda birikir. 67. dakikada Doruk noktası başlar, 18 dakika boyunca süren ateşli bir çarpışma mesela. Peacemaker'da bir açılış dozu olarak aksiyon yaklaşık 8. dakikada gerçekleşir ancak Viyana'daki heyecanlı bir araba kovalamacası olan bir sonraki atılım yarım saat sonradır ve bir

diğer whammo ise bundan 24 dakika sonra gelir. Bir kez daha, Doruk Noktası uzatılmış bir aksiyon sekansıdır, Manhattan'da neredeyse 20 dakika süren bir bombacı takibidir. Katı bir whammo çizelgesi, Doruk noktasının yükselen bir sanatsal yapıt dalgası olması gerektiğine ilişkin uzlaşıdan daha az yaygınmış gibi görünüyor.

Whammo çizelgesinin göz ardı ettiği şey, whammoların genellikle ilerlettiği olay örgüsünün kapsamı. Ve whammolar arasında gelen şeyler yalnızca komiklik dizileri ya da uzayıp giden boş konuşmalar değil. En hırssız aksiyon filminde dahi gizem ve beklenti çokça zaman alır. Kovalamaca ve kavgalar arasında *The Peacemaker*'ın ana karakterleri teröristlerin planının ne olduğunu anlamak için şifreli mesajları çözmek zorundadırlar. Speed'deki tehlikeli sürüşler, bombayı etkisiz hale getirme çabalarının etrafındaki gergin belirsizlikle bütünleşir. *Master and Commander*'da (2003) deniz çarpışmaları arasındaki duruş süreleri yalnızca karakterizasyonla değil, strateji oluşturma ve detaylı hazırlıklarla doldurulur.

Die Hard en uçtaki whammo filmi gibi görünebilir ancak 17 dakika boyunca hiç bela yok ve bundan sonra çatışmalar 2 ila 10 dakika arlıklarla geliyor. Genele baktığımızda film 18 dakikası Doruk Noktasında olmak üzere yaklaşık 53 dakikalık fiziksel aksiyon (bol bol hesaplanmıştır; bunun çoğu, çatık kaşlı adamların etrafta sinsice dolanmasından oluşuyor). Emmerich'in belirli miktarda olay örgüsü istemesi uyarınca; belirsizlik, erkek erkeğe muhabbetler, yaratıcı hakaretler, beceriksiz polisler, ölümcül bir biçimde cahil FBI ajanları, her şeye burnunu sokan TV muhabirleri, çetenin amaçları hakkında bulmacalar, iş ve suç arasındaki paralellikler, bir Rolex saatin akıbeti, bir devriye polisinin kurtarılması, bir evliliğin düzelmesi ve ayaklarınızı kullanarak yumruk yapmanız için 73 dakika bırakıyor. Birçok aksiyon filminin aksiyonu duygusal ve beyinseldir ve sinemacılar bunu tatmin edici bir hale getir-

mek için klasik öykü anlatıcılığının tipik nedensel itkisine ve motifsel kuruluşuna sığınır.

Tüm gişe rekortmenleri aksiyon filmleri değildir ve tüm gişe rekortmenleri gişe rekortmeni olmazlar. Yine de aksiyon filmi –polis draması, fantastik macera ya da bilim kurgu olarak– modern Hollywood'un gişe başarısının örneği olmaya devam eder. Modern filmde bu soluk ve sıkıcı prototipten çok daha fazlasının olduğunu gördük. Aksiyon filmi, diğer türlerden daha az olmamak kaydıyla, köklerini uzun bir popüler kültür tarihine salmaktadır, bu sebeple akranlarıyla ve öncülleriyle paylaştığı gelenekler olması şaşırtıcı değildir. Cameron Crowe'un Wilder'ın başarılarına yönelik hayranlığı, senarist Steven DeSouza'nın noir klasiklere olan takdirinde yankılanır. DeSouza, aksiyon kahramanlarının zekice sözler yağdırma eğilimi üzerine bir soruya; "Daha da geriye, "*The Big Sleep* gibi bir filme gidin. Film boyunca yaptığı esprilere bakın. Bu çok eski bir Amerikan film geleneğidir." demiştir. Peki ya kibar, kibirli kötü adam karşısındaki sorunlu kahraman? "Bu tip bir kombinasyon Bogart filmlerine kadar dayanır. *Maltese Falcon* ve içindeki kahramanın tüm sorunlarına bir bakın. Ortağının ölümünden dolayı duyduğu suçluluk, Sidney Greenstreet karakterinin kibrinin ve özgüveninin karşısındadır."[154]

Bir kez daha geç kalmışlık gerçeğiyle yüzleşiyoruz. Ancak bu geç kalmışlık paralize edici bir özfarkındalık, anlatı değerlerinin çöküşü ya da stüdyo dönemi ağır silahların reddine sebep olmadı. Birçok akranı gibi DeSouza da kendisini değerli bir girişime devam ediyormuş gibi görüyor. Modern Hollywood filmlerinin çeşitliliği ve rastlantısal gücü; oldukça muhtemel bir biçimde hepimizden uzun yaşayacak, enerjik bir öykü anlatıcılığı geleneğini yazar bozuntularının, zanaatkarların ve yetenekli yaratıcılarının sürdürdüğünü göstermektedir.

II. BÖLÜM

HAVALI BİR TARZ

Kamera numaraları ve baş döndüren kesimlerin güçlü betimlemelerin yerini tutmayacağını söylemek çok kolaydır. Çok kolay, ve çok yanlış. Bugünün popüler sinemasına, onu düzgün okuyamayacak denli yakınız. Amerikan filmleri bugün bize fazla eklektik, müştak ve yapmacık geliyorsa da durum bin dokuz yüz yirmilerde, otuzlarda, kırklarda ve ellilerde de aynıydı.

ANDREW SARRIS

Dünyanın en iyi iki yönetmeninin portreleri:

Intolerance'da (1916) D. W. Griffith'in asistanı olarak işe başlayan Woodbridge Stron Van Dyke II, 1917'de, yani 28 yaşında yönetmenlik yapmaya başlar. 1943'deki ölümüne dek *White Shadows in the South Seas* (Beyaz Gölgeler) (1928), *Tarzan the Ape Man* (1932), *San Fransisco* (1936), birkaç Jeanette MacDonald müzikali, ve *Thin Man* serisindeki pek çok katkısı da dahil olmak üzere seksenin üzerinde kez izleyiciyle buluşmuştur. Van Dyke sete her gün saat sabah beşte gelir, gün içindeki çekimleri için hazırlık yapar, genellikle saat üçe gelindiğinde bitirmiş olurdu. Her bir eylemden yalnızca ihtiyacı olduğu kadarını çekerdi. Bir MGM editörü: "Bir yakın çekim yapacağını bilir, sahnenin sonundan devam eder, iki kez daha çekim yapar, ve sonra toparlayıp bitirirdi. Dolayısıyla yalnızca bir noktadan kesebilirdiniz. Ve [aceleye gelen yeri var mı diye kontrol etmek için] filmi asla kendisi izlemezdi."[1] Filmlerini W. S. Van Dyke olarak imzaladığı için daha sonra Wun-Shot Woody (Tek-Çekim Woody) olarak anılmaya başlandı.

Brett Ratner işe Madonna ve Mariah Carey'e klip çekerek başladı ve ilk filmi Money Talks'u (Para Konuşur) (1997) bitirdiğinde o da 28 yaşındaydı. Daha sonra *Rush Hour* (Bitirim İkili) (1998), *The Family Man* (Aile Babası) (2000), *Rush Hour 2* (2001), ve *Red Dragon*'ı (Kızıl Ejder) (2002) da yönetti. 2003'ün sonuna gelindiğinde filmleri dünya çapında yaklaşık bir milyar dolar hasılat yapmıştı. "Henüz usta bir sinemacı değilim. Bazen olayları kavramaya çalışırken bir yerden başla-

yıp fikrimi değiştiriyorum ve geri dönüyorum. Editörümü çılgına çeviriyorum. Herkesi çılgına çeviriyorum." Her sahneyi pek çok açıdan çekme arzusu Red Dragon'ın yapımcısı Dino DeLaurentiis'i rahatsız etmişti. Ratner gülüyor: "Her sabah saat yedide kollarını kavuşturmuş sette bekliyordu. Babam gibi duruyordu, beş dakika sete geç kalsam başım belaya girecekmiş gibi hissediyordum."[2]

Van Dyke yalnızca mükemmel bir zanaatçı olarak görülse de profesyonel tutumunun keskin ciddiyeti, Ratner'ın atılganlığıyla bir kontrast oluşturmaktadır. Ve Van Dyke'ın zanaatçı verimliliği bugünkü en hafifsıklet komedide bile bulunan çekimin paramiliter hesaplamalarından oldukça uzaktır. Filmlerimiz o kadar fazla prodüksiyon işleminden geçiyor ki yönetmen bir yaratıcıdan ziyade aceleci bir yapımcı gibi duruyor. Yüzlerce özel-efekt sihirbazını kontrol altında tutmaya çalışıyor, sahneleri bir düzine açıdan çekip aralarından yapılacak seçimi aylar sürecek kurgu aşamasına bırakıyor. İyi midir kötü müdür bilinmez ama klasik stüdyo yıllarıyla aramızda çok büyük farklar var. Tabii ilk parçada da iddia ettiğim gibi bugünün Hollywood'u temalarını 1910'ların sonlarından itibaren stüdyo sinemasına egemen olan prensiplere dayandırıyorsa. Peki ya filmlerin nasıl göründüğü? Zıvanadan çıkmış ve agresif mega-sinema dünyası ihtişamlı sessiz filmler ya da 1930'ların klasiklerinin güzellik ve nüanslarına neler borçlu? Herhalde Brett Ratner'ın varlığı bile post-klasik bir tarza sahip olduğumuzu gösteriyordur?

Soruyu nasıl cevaplayacağımız değişimi mi yoksa devamlılığı mı incelediğimize, nev'i şahsına münhasır mı yoksa sıradan örnekler mi seçtiğimize, zirvelere mi yoksa vadilere mi baktığımıza göre değişir. Göreceğimiz üzere klasik görsel tarza egemen prensipler bir kenara atılmadı. Tarz değişimi büyük oranda bahsettiğim gecikmişlikten dolayı gerçekleşti.

Stüdyo çağında tarz kuralları somut pratikte bulunurdu. İşler öyle yürürdü. Bir yönetmenseniz, seçimleriniz zevk ve

karar konularında olduğu kadar başka konularda da açıkça çizilmemiş, ama güçlü bir şekilde hissettiğiniz çizgilerle sınırlıydı. Kamerayı hareket ettirebilir, ama bir hareketi kesip ortasına giremezdiniz. Aşırı yakın çekimler yapabilirdiniz, ama nadiren. Her bir eylem parçası kameradan bir doğru çekim talep ederdi ve bunu bulmak da sizin işinizdi. (Ekonomi ve profesyonel gurur gibi sebeplerden ötürü) eylemi yakalamak için rastgele dört kamera koyamazdınız. Bu açıdan bakıldığında 1960'larda ortaya çıkan üstünkörü kamera düzeni ve ani kesimler amatörce durmaktadır.

Ama o zamanlara gelindiğince genç film yapımcıları kuralları daha soyut bir anlamda, tercih edilen pratiklerin kodlanmış bir dizisi olarak görüyorlardı. Bir film okuluna gitmemiş olanlar amatör filmler yapmış ya da Hollywood'a kıyasla daha standardize bir görsel retoriğe sahip televizyonda çalışmışlardı. Deney yapmak isteyenlere gelenek bir dizi reçete gibi görünüyordu. 2000'lere gelindiğinde Gus Van Sant gibi bir yapımcı sessiz dönemde "her şey, şu anda kullandığımız sinema dili haline gelmeye başladı," diyor ve ekliyor:

> Öyle bir duruma gelmiştim ki kendi kullandığımı bilmediğim orta çekim/geniş çekim/yakın çekim dilini kullandıklarını fark etmeden senaryo okuyamamaya, ya da bir Steve Martin komedisi izleyememeye başlamıştım. Filmin sinema kısmı yönetmenin yalnızca espri, komedi ve hikayeyi iletmek için kullandığı bir metottu.[3]

Yine de –ve bu bizim için şaşırtıcı olmamalı- birbiri ardına gelen sinemacı nesiller sistemin üzerine kurulu olduğu önermeleri reddetmedi. Hikayeleri açık, canlı bir şekilde aktarmak adına hareket eden resimlerin geleneksel kullanımına bağlı kaldılar. Ve anlatım yeniliğinde gördüğümüz gibi geleneğin içinde sık sık marjinal, ikincil ve nadir seçeneklerden ilham aldılar. Van Sant'ın süreklilikten hazzetmemesi *Elephant*'ı (Fil) (2003) çekerken genişletilmiş hareketli çekim kullanmasına

yol açtı –bu Max Ophuls, Stanley Kubrick, ya da *Rope* (Ölüm Kararı) (1948) ve *Under Capricorn*'un (Kapri Yıldızı) (1948) Alfred Hitchcock'una şaşırtıcı bir seçim olarak görünmezdi.

Basit bir ayrım bu meseleleri anlamamızı kolaylaştıracaktır. Hem en tutucu, hem de en maceracı kayıtlarda değişen şey klasik sinemacılığın biçimsel *sistemi* değil, bu sistemin içindeki bazı teknik *araçlardır*. Yeni araçlar çoğunlukla geleneksel amaçlara hizmet ederler. Ve radikal bir değişim olmamıştır. Bugünün araçlarının çoğu pek yeni değiller; çoğu stüdyo yıllarındaki yönetmenlerin de kullandığı şeylerdi. 1960'lardan itibaren bu tekniklerin reklamı yapıldı ve önceki on yıllarda görülmeyen bir şekilde ön plana çıktılar. Daha seçkin ve yaygın hale geldikçe bu teknikler film deneyimimizin dokusunu değiştirdiler. 1940'ların loş ışıklandırma, keskin açılar ve derin odak fotografisi Hollywood'un hikaye anlatıcılığını değiştirdi. Bugünün tarzını incelemek, Amerika Birleşik Devletleri ve çoğu diğer ülkede de filmlerin görünüşünün baskın hali olduğu için önem arz eder. Sinematik yapının eski dönem prensiplerini yeniden ele alarak var oldu ve gücünü sürdürmeye de böyle devam etmektedir.

Bu prensipler zaman içinde "klasik devamlılık" adı verilen şeyin etrafında döner çünkü izleyicinin hikayenin uzay ve zamanda nasıl ilerlediğini anladığını garanti ederler. Çekimleri yerleşik kılmak ve yeniden yerleşik kılmak olay yerindeki aktörleri konumlar. Aktörlerin yönelimlerini ve göz çizgilerini bir eylem ekseni (ya da "180 derecelik çizgi") belirler ve çekimler açıları ne kadar farklı olurlarsa olsunlar bu eksenin bir tarafından gerçekleştirilir. Aktörlerin hareketleri kesilen zamanlarda birleştirilir, ve tipik olarak en yakın çekimler en önemli yüz tepkilerine ve diyaloglara ayrılır. Enine kesimler, dramatik alaka ya çoğu zaman mühletin baskısıyla şekillenmiş olan farklı eylem dizilerini aralarında geçiş yaparak sıralayabilirler.[4] Amerikalı yönetmenler 1917'den sonra bu sahneleme, çekim ve

kesme teknikleri sentezini yeğlemişlerdir ve öncülleri eğlence sinemasının "uluslararası film dili" için bir temel haline gelmiştir. 1950'lerden sonra bu sistem el kitapları ve film-okulu müfredatında da bir sisteme bağlanmıştır.[5] Üzerinde duracağım yeni araçlar bir bütün olarak bu sistemi hiçe saymaz; revize ederler. Parçalara bölme ve tutarsızlık adına geleneksel devamlılığı reddetmenin tam aksine, yeni tarz yerleşik tekniklerin *yoğunlaştırılmasıdır*. Yoğunlaştırılmış devamlılık, yüksek bir vurgu oktavına yükseltilmiş geleneksel devamlılıktır. Bugün Amerikan kitle-izleyicisine sunulan baskın tarz budur.

Bu tarzın belirgin stratejilerini nasıl karakterize edebiliriz? Hangi tarihsel faktörler sayesinde önem kazandı? Hikaye anlatımını ve izleyicinin deneyimini nasıl etkiliyor? Bunlar, sonraki sayfalarda kafa yorduğum sorular. Görsel tekniğe odaklanarak son kırk yıl içindeki farklı yönetmen ve türlerden filmlerdeki düzenliliğin izini sürmek istiyorum. Bu düzenlilikler kesin emirler değil, bir seçenek yapısı; Brett Ratner karar veremediğinde bile nispeten iyi tanımlı bir menüden seçimini yapmaktadır. Zeitgeist okumalarını ve dolaylı yorumları biraz erteleyerek hem yaygın, hem de yaygın olmayan seçeneklere münasip açıklamalar yapmak istiyorum. Problem-çözme süreçleri ve film yapımının zanaat formları arasındaki birbirine benzeyen, neden teşkil eden kuvvetler bulmaya çalışacağım. Bu kitabı tarzın genel işlevleri ve etkilerinden bahsederek bitiriyorum.

1. YOĞUNLAŞTIRILMIŞ DEVAMLILIK: DÖRT BOYUT

Yeni tarzın merkezinde dört kamera ve montaj stratejisi göze çarpar: hızlı montaj, lens uzunluklarının bipolar uçları, yakın çekimlere bel bağlamak, ve geniş kapsamlı kamera hareketleri. Geçmişte bu tekniklerin çoğu hakkında sinirli eleştirmenler tarafından yorum yapıldı, ama hiçbiri yakından incelenmedi, ve birlikte çalışarak nasıl tutarlı bir sanatsal seçim dizisi yarattıklarını yeterince anlaşılmadı. Dahası, pek çok cephede teknolojik gelişmeler olmasına karşın sinemacıların önlerindeki seçenekler stüdyo çağından bu yana daraldı. Benim değineceklerim daha baskın, hatta otorite hale gelmiş olan stratejiler: giderek daha çok sinemacıya başka seçenekleri değerlendirmemeleri aşılanıyor. Bu kitabın son sayfalarında da değineceğim gibi bu durum stüdyo-çağı sinemasının kimi anlamlı kaynaklarının kaybına yol açıyor.

Hızlanmak

Herkes filmlerin artık daha hızlı kırpıldığını düşünüyor, ama hızlı derken ne kadarlık bir hızdan bahsediliyor? Ve neye kıyasla daha hızlı? Pop gazeteciliği bizi bilgilendirmeyi denedi. "Sıradan bir filmde," diyor bir yazar 1999'da, "600 ya da 700 kesim vardır."[6] Hollywood'dakiler her film için yaklaşık 1.100-1.200 çekimin gerektiğini söylerler.[7] Her iki sayı da bugünün montajının giderek artan hızını azımsamaktadır.

1920'lerde Hollywood filmleri çekim başı dört ila altı ortalamayla oldukça hızlı bir şekilde kesiliyordu, ama sesin devreye gelişi frenlenmesine yol açtı. 1930 ve 1960 arasında çoğu filmde 300 ila 700 arasında değişen çekimler vardı, dolayısıyla ortalama çekim uzunluğu (ASL) 8 ve 11 saniye arasında değişiyordu.[8] Düşük bütçeli filmlerde bile ortalaması bundan daha a z olan bir film bulmak kolay değildir. Çok hızlı kesilen yüksek bütçeli filmler hızlarını genellikle sıkışık prodüksiyon programına, ya da sonradan kullanılmak üzere hazır bulundu-

rulan görüntülere ihtiyaç duyulmasına borçludur. *Tarzan Finds a Son*'ın (1939) ortalaması hummalı bir 3,6 saniyedir ve bunun sebebi büyük oranda orman hayvanlarının arşiv çekimlerinden kesitler gösterilmesidir. Durumun diğer uç noktasında ise anormal derecede uzun çekimlerle yapılmış birkaç film vardır. John Stahl'ın *Back Street*'inin (1932) ASL'si 19 saniyedir, Otto Preminger'in *Fallen Angel*'ı (1945) ise çekim başı 33 saniyedir. 1950'ler boyunca Preminger, Vincente Minnelli, ve Billy Wilder uzun çekimler yapmayı sürdürmüşlerdir.

1960'ların ortalarında birkaç sinemacı kesim sıklıklarını arttırmaya başlamışlardır.[9] Dönemin pek çok yüksek bütçeli filminde ASLler 6 ila 8 saniye arasında değişir, ve bazılarının çok daha düşük ortalamaları vardır. *Goldfinger*'ınki (Altınparmak) (1964) örneğin 4,0 saniyedir, *Mickey One*'ınki (1965) 3,8, ve *Head*'inki (1968) ise dikkat çekici bir şekilde 2,7 saniye. 1970'lerde hız daha da artmıştır. Sonra çekilen toplam filmlerin yaklaşık üçte birinin ASLsi 5 ila 8 saniye arasında değişmeye başlamıştır, ve daha da hızlı olan pek çok film olduğunu da görürüz. Tahmin edebileceğimiz gibi aksiyon filmleri diğer türlere nazaran daha çabuk montajlanıyordu (ve Sam Peckinpah'ın filmlerinin kesimleri en hızlısıydı)[10], ama müzikaller, dramlar, aşk filmleri ve komedilerin çekimleri de uzun sürmüyordu. *The Candidate* (1972), *Slaughter-House-Five* (Mezbaha No.5) (1972), *Pete's Dragon* (1977), *Freaky Friday* (1977), *National Lampoon's Animal House* (Çılgınlar Okulu) (1978), *Foul Play* (1978), ve *Hair* (Bırak Güneş İçeri Girsin) (1979) filmlerinin hepsinin ASLleri 4-5 saniye aralığındadır. 1970'lerin ortalarına gelindiğinde tüm türlerdeki çoğu filmde en az 1000 çekim vardı.

1980'lerde tempo yükselmeye devam etse de film yapımcılarının tercih yelpazesi dramatik bir şekilde daraldı. 1970'lerde hala karşımıza çıkan çift-haneli ASLler kitlesel-eğlence sinemasında adeta bulunmamaya başladı. Çoğu ana-akım filmin

ASLleri 5 ila 7 saniye arasında değişiyordu, ve pek çok filmin ortalaması 4 ila 5 saniyeydi – yalnızca *Raiders of the Lost Ark* (Kutsal Hazine Avcıları) ve *Lethal Weapon* (Cehennem Silahı) gibi aksiyon filmleri değil, dramlarda da durum aynıydı (*Stand by Me* (Benimle Kal) ve *The Right Stuff* (Boşluktaki Kahramanlar), ikisi de 1983 yapımı; *Amadeus*, 1984; *The Breakfast Club*, 1985). ASLleri 3-4 saniye arasında değişen pek çok film de karşımıza çıkıyor. Bunları çoğu aksiyon, ya da müzik videolarından etkilenen filmlerdi; örneğin *Road Warrior* (Savaşçı) (1981), *Pink Floyd: The Wall* (Duvar) (1982), *Tron* (1982), *WarGames* (1983), *Streets of Fire* (Muhteşem İkili) (1984), *Highlander* (İskoçyalı) (1986), *Top Gun* (1986), *Near Dark* (1987), *Alien Nation* (Yabancılar) (1988), ve *Black Rain* (Kara Yağmur) (1989).

1980'lerin sonuna gelindiğinde çoğu film 1500, ya da daha fazla çekimden oluşuyordu. Hemen ardından 2000-3000 çekim içeren filmler gelmeye başladı. Örneğin *JFK* (JFK: Kapanmayan Dosya) (1991), ve *The Last Boy Scout* (Son Görev) (1991). Robert Rodriguez'in düşük bütçeli, büyük başarı yakalayan *El Mariachi*'sinde (Gitarım ve Silahım) (1993) neredeyse 2100 çekim var; aynı sene çıkan *Demolition Man*'de (Cezalandırıcı) bu sayı neredeyse 2600. Bir süre sonra 3000-4000 çekimli filmler sahneye çıktı (*Braveheart* (Cesur Yürek), 1995; *Nixon*, 1995; *Armageddon*, 1998; *Any Given Sunday* (Kazanma Hırsı), 1999) Birkaç yönetmen ASL'yi 3 saniyenin altına itmeye başladı. *The Crow* (Ölümsüz Aşk), (1994), U-Turn (1997), ve Sleepy Hollow'da (1999) ASL 2,7 saniye; *El Mariachi*, *Armageddon*, ve *South Park* (1999) 2,3 saniye. Asrın sonuna gelindiğinde tür ayırt etmeksizin tipik bir filmin ASL'si 3 ila 6 saniye arasındaydı.[11]

Bugün filmler ortalama kesim konusunda Amerika stüdyo yapımcılığının herhangi bir çağından çok daha hızlı bir konumda. Bazı filmler ise 1920'lerin sonlarındaki Sovyet sessiz montajlarını hatırlatacak denli kısa çekimlere sahip. 1961 ve 1999 arasında ASL'si 2 saniyeden daha düşük olan yalnızca tek

bir film bulabildim (*Dark City* [Gizemli Şehir], 1998, 1,8 saniye), ama 2000'lerde her sene en az bir tane var (örneğin *Moulin Rouge* [Kırmızı Değirmen] ve *Requiem for a Dream* [Bir Rüya İçin Ağıt], 2001; *Pirates of the Caribbean* [Karayip Korsanları], 2003).[12] Aksiyon filmleri genellikle kavurucu bir tempoda kesilse de tüm film türlerinde hızlı kesim var. *Quills* (Düşlerin Efendisi) (2000) gibi tarihsel dramlar, *Adaptation* (Tersyüz) (2002) gibi absürdist çalışmalar, ve *Bridget Jones's Diary* (Bridget Jones'un Günlüğü) (2001) ve *Intolerable Cruelty* (Dayanılmaz Zulüm) (2003) gibi romantik komedilerin hepsi çekim başı yaklaşık 5 saniye ortalamaya sahip. *Love Actually*'nin (Aşk Her Yerde) (2003; en sondaki çoklu kare bombardımanından önce ASL'si ortalama 3,8 saniye) 21 Grams'den (21 Gram) (2003; ASL 4,6 saniye) daha hızlı kesileceği kimin aklına gelirdi ki? Bu trend aynı zamanda *Monsters Inc.* (Sevimli Canavarlar) (2001; ASL 3,0 saniye) ve *Finding Nemo* (Kayıp Balık Nemo) (2003; ASL 3,3 saniye) gibi çizgi filmlerde de geçerli.

Çekim başı ortalama 1,5 saniyeden aşağı ASL'ye sahip bir film bilmesem de normun ağırlığı son kırk yılda belirgin bir şekilde aşağı doğru kaymıştır. *The Others* (Diğerleri) (2001) ve *Lost in Translation* (Bir Konuşabilse...) (2003) gibi filmlerde 6-7 saniyelik ASL artık oturaklı görünse de, 10-11 saniyelik ortalamayı tutturmayı yalnızca *13 Conversations about One Thing* (2001) ve *Solaris* (2002) gibi sanat filmleri göze alabiliyor. Roman Polanski ve Mike Nichols gibi bir zamanlar olağanüstü uzun çekimleri tercih eden yönetmenler de trende katıldılar.[13] Nichols, uzatmalı çekimler "bana daha özsaygılıymış gibi görünmeye başladı, ve kesimler (*epey* kesim) de beni artık heyecanlandırıyor ve çoğu yönetmenin derhal aldığı zevkleri veriyor," demiştir.[14] Yalnızca Woody Allen ve M. Night Shyamalan tutarlı bir şekilde uzatmalı çekimlerle filmlerini kuruyorlar.

Montajın hızlanması diğer teknikleri de etkileri. Stüdyo yönetmenleri bir kamera hareketinin ortasında kesmekten

imtina etseler de bugünün sinemacıları bu konuda tereddüt etmiyorlar. Eski zamanlarda kameranın başladığı ve durduğu noktalar hareketin kendisi kadar önemliydi, ama artık takip edilen yol ve kaydırmalar genellikle kesiliyor, ve bir serpilmeye varacak düzenli gelişim hissi elimizden alınıyor. Hızlı kesim yeterli değilmiş gibi sinemacılar başka şekillerde de darbeli bir imge patlaması yaratabiliyor. Ön plandan araçlar vızırdayarak geçip görüş alanımızı kapatıyorlar. Kırbaç etkisi kaydırmaları ve düzensiz çerçeveler, bir bulantı ile bağlı iki anlık bakış sunuyorlar. Çerçeve odaklama (ön plan ve arka plan arasındaki odağı değiştirme) bir çekimin yapısını bir kesim ne kadar değiştirebilirse o kadar değiştirebiliyor. Yönetmenler yalnızca ampul ya da far gibi ışık patlamalarını kesmiyorlar; bir çekimdeki disko topları ya da yıldırımlardan gelen dalgalar da montajı etkiliyor. Görünüşe göre sinemacılar bu diğer tekniklerin "enerji" vermek, ekranı tazelemek, ilgiyi sürdürmek ve heyecan yaratmak konusunda kesime yardımcı olduğunu düşünüyorlar.

Peki hızlı kesim bu sebeplerden dolayı mekânsal devamlılığın "klasik-sonrası" bir çöküşüne yol açtı mı? Bazı aksiyon sahnelerinin anlaşılmaz olacak derecede hızlı kesildiği (ve zarafetten uzak bir şekilde sahnelendiği) doğru. Todd McCarthy *Armageddon*'da "yönetmen [Michael] Bay'in görsel sunumu o kadar çılgınca ve kaotik ki hangi gemi ya da karakterlerin gösterildiğini, ya da neyin neyle ilişkili olduğunu anlamak çoğu zaman mümkün değil," diyor.[15] Yine de pek çok hızlı kesilen sahne dizileri mekânsal bir tutarlılık içerisinde kalmaya devam ediyor; *Die Hard*, *Speed*, ve *Lethal Weapon* gibi. Daha sonra örnekleyeceğim bazı aksiyon sahnelerinin anlaşılmazlığı, kısmen büyük ekranda neyin güzel görüneceğini yanlış öngörmekten kaynaklanmaktadır. Daha da önemlisi, hiçbir film tek bir uzun aksiyon dizisi değildir. Çoğu sahnede diyaloglar sunulur, ve burada hızlı kesim temel olarak çekim/ters-çekim değişimine uygulanır. Başka türlü *Ordinary People*'ın

(Sıradan İnsanlar – Büyük Ceza) (1980) 6,1, *Ghost*'un (Hayelet) (1991) 5,0, *Almost Famous*'ın (Şöhrete Bir Adım) (2000) 3,9, *Barbershop*'un (2002) 2,9, ve *Runaway Jury*'nin (Jüri) (2003) de 2,0 saniye ASL'ye sahip olması mümkün olmazdı. Bugünün kurguculari her bir satırda, hatta bazen bir satırın yarısında kesmeye meyilliler ve klasik stüdyo çağında yapılan filmlere nazaran çok daha fazla tepki çekimi kullanıyorlar.

Diyalog sahnelerini kısa çekimlerle oluşturan yeni tarz bir nevi eliptik bir hal aldı; daha az toplu çekim kullanıyorlar ve iki kişinin olduğu sahneleri uzun tutmuyorlar. Lev Kuleshov, V. I. Pudovkin ve diğer Sovyet montaj yönetmenlerinin fark ettiği üzere klasik devamlılıkta fazlalıklar var: çekim/ters-çekim değişimleri, göz çizgileri ve beden yönelimi, toplu çekimde verilen karakter konumu bilgisini pekiştiriyor. Diyaloğun yoğunluğunu arttırmak adına sinemacılar toplu çekimin sunduğu bazı fazlalıkları attılar. Ama aynı zamanda hızlı-kesim diyaloglar 180-derece sahne sisteminin bazı dayanaklarını da güçlendirmiş oldu. Her çekim kısa sürdüğünde, toplu çekimler kısa tutulduğunda, ertelendiğinde ya da hiç olmadığında, diyaloğun ihtiyacı olan göz çizgileri ve açıların daha da açık olması, ve aksiyon ekseninin kati bir şekilde ortaya konulmuş olması gerekiyor.

Aşırı Uçlara Gidiş

1910'lardan 1930'lara kadar Amerika'daki sinemacılıkta kullanılan normal lensin odak mesafesi 50 mm, ya da iki inçti. Yakın çekimler, ve ardından gelen örneğin doğadaki hayvanların hareketi gibi belli bir mesafe uzaklıktaki hızlı aksiyon sahneleri için sıklıkla 100-500 milimetre ya da daha uzun lensler, özellikle de flu mercekler kullanılıyordu. Yaygınca kullanılan 25 mm ile 35 mm arası daha kısa ("geniş-açı") lensler, film yapımcıları birkaç katmanda güzel odak elde etmek, ya da sıkışık bir alanı tamamen çekmek için kullanıma girdi. 1930'larda sinema-



Şekil 2.1. SinemaSkop için geniş-açılı lens, ve ortaya çıkan bozukluk (*Wild River* [Vahşi Nehir], 1960).



Şekil 2.2. Daha tipik bir erken zaman SinemaSkop yapıtı, figürler bir tablodakine benzer yayılmışlar (*Demetrius and the Gladiatiors* [*Kaplanların Pençesinde*], 1954).



Şekil 2.3. *The Hill*: Etkileyici bir anlatım için geniş-açılı bozukluk.



Şekil 2.4. Panavision, neo-noir *Chinatown*'a (Çin Mahallesi) uyan, geniş-açıda kontrollü bozukluğa izin veriyordu.

tograflar giderek daha çok geniş-açılı lensleri kullanmaya başladılar, ve *Citizen Kane*'den (Yurttaş Kane) (1941) sonra 35 mm ila 40 mm odak uzaklığı olan lensler standart haline geldi.

Savaş sonrası dönemin siyah beyaz filmleri kısa odak-uzaklığı lensleriyle gösteriş yapıyorlardı. Elia Kazan, Douglas Sirk ve pek çok kişi bunu SinemaSkop filmlerde (Şekil. 2.1) kullanıyordu, ama lens sıklıkla geniş-ekran sürecindeki optik hataları büyütüyordu, ve renk için ekibin ışığı kör edici bir seviyeye çekmesi gerekiyordu. Dolayısıyla renkli çoğu anamorfik filmin daha az abartılı bir havası oluyordu (Şekil. 2.2). Ama Panavision süreci sayesinde film yapımcıları geniş-açılı lensleri daha serbest bir şekilde kullanabiliyorlardı. Aynı zamanda bazı yönetmenler siyah beyaz geniş-açı görüntüleri daha da zorluyordu. Örneğin Sidney Lumet *The Hill* (1965) filminin tamamını üç geniş lensle çekmiş (24 mm, 21 mm, ve 18 mm), dolayısıyla ön tarafta bulunan unsurları grotesk bir şekilde çarpıtmıştı (Şekil. 2.3).[16] Eleştirmenler bu tarzı Lumet, John

Frankenheimer, Arthur Penn, Sidney J. Furie, ve Brian Forbes'un elinde fazla süslü bulsalar da 1970'lerin başında birkaç yönetmen bunu renk ve Panavision'a uyguladı. Geniş lensin karakteristiği bozucu etki –çerçeve uçlarında şişler, ön ve arka plan arasındaki mesafeyi abartmak– Carnal Knowledge (1971) ve Chinatown'da bol bol kullanılıyor (1974; Şekil. 2.4).[17] Daha sonra geniş-ekran formatı kullanan film yapımcıları sıkışık alanların içine girmek (Örneğin *The Sugarland Express*'de, (1974) olduğu gibi arabanın içine girmek), büyüyen yakın-çekimler, büyük geniş çekimler ve güçlü ön plan-arka plan etkileşimli orta boy çekimler elde etmek için geniş açılı lens kullanmaya başladılar. 1980'ler ve 1990'larda John McTiernan ve Paul Verhoeven gibi aksiyon filmi yönetmenleri kısa lensi sıkışık kompozisyonlar ve dar kamera hareketlerini birleştirmeye, Coen kardeşler ise karikatür komedileri için kullanmaya başladılar (Şekil. 2.6). Aşırı geniş-açı görüntüler isteyen yönetmenler de Super-35mm formatına dönebiliyorlardı: 17 mm bir lens en geniş anamorfik lense (28 mm) kıyasla daha geniş bir alanı alıyordu ve daha az bozukluk oluyordu. Sınırda odak-bölen diyoptri vardı. Ürünün uzaktaki figürlerin üzerinde büyümesini sunmak için televizyon reklamlarında kullanılan lens uzun metrajlı film yapımlarında daha yaygın bir şekilde kullanılmaya başlandı. (Şekil. 2. 7).

Uzun lens ise daha da çekiciydi. *A Man and a Woman* (Bir Kadın Bir Erkek, Un Homme et une Femme) (1966), gibi Avrupa filmlerinin etkisi sayesinde, refleks görüntüleme, telefoto[18], ve zum merceklerinin gelişimi, televizyon, belgesel ve diğer faktörlerden yeni yönetmenlerin akını ile yönetmenler uzun-lens çekimleri giderek daha çok kullanmaya başladılar. Uzun lens oldukça uzaktaki aksiyonu büyüttüğü için kamera özneden çok uzak bir noktaya yerleştirilebiliyordu. Bu, stüdyo dışında çekim yaparken büyük bir avantaj demekti. Stüdyolarda bile uzun lensler zaman kazandırıyordu, ve 1970'lerde birden fazla kamera ile çekim yapmak popüler hale geldiğinde yönetmenler kameraları birbirinin menzilinden uzak tutmak için uzun lens-



Şekil 2.5. *The Deer Hunter* (Avcı) (1978): 1940'lar ve 1950'lerde kullanıldığı kadar çok kullanılan geniş-açılı derinlik.



Şekil 2.6. Geniş-açılı geniş ekran sayesinde çizgi film benzeri bozukluk (*The Hudsucker Proxy*, 1994).



Şekil 2.7 Odak-bölen diyoptri iş üstünde, *The Italian Job* (İtalyan İşi) (1969).



Şekil 2.8. 1960'ların arketipsel uzun-lens çekimi: *The Graduate*'da (Aşk Mevsimi) Benjamin Elaine'in düğününe doğru koşuyor, ama görünüşe göre pek mesafe kaydedemiyor.

ler kullanıyorlardı. Uzun lens karakterleri oldukları yerde yürür ya da koşar gibi gösterebildiğinden dolayı ya bir belgesel yakınlığı, ya da stilize bir düzlük elde edebiliyordu (Şekil. 2.8).[19] Uzun-odak lens çok maksatlı bir araç haline geldi; yakın çekimleri ayarlamak, orta boylu çekimler, omzun-üstünden çekimler, ve hatta toplu çekimler için bile kullanılıyorlardı (Şekil. 2.9). Robert Altman, Bob Fosse, Milos Forman ve daha pek çok yönetmen neredeyse her durum için uzun lens kullanmaya meyillilerdi.

Yeni lenslerle birlikte biçimsel yan ürünler de ortaya çıktı. Yakın çekimler için uzun lens kullanılmaya başlandığında sığ alan derinliği yüzleri otomatik olarak yumuşattı ve çekici kıldı. Sıkışık perspektifi *Scarface* (Sicilyalı-Yaralı Yüz) (1983) ve *Manhunter* (İnsan Avcısı) (1986) gibi filmlerin soyut resimsel haline uyuyordu. Tıpkı Coen kardeşlerin geniş-açılı görüntüye bağlı olmaları gibi, Michael Mann ve Tony Scott gibi yönetmenleri dikey telefoto çekimleri ile özdeşleştiler (Şekiller. 2.11-



Şekil 2.9. Bir genel çelim için kullanılan uzun lens (*Jerry Maguire* [Yeni Bir Başlangıç], 1994).



Şekil 2.10. Uzun lens sayesinde katmanlar ressamlara özgü bir yassılıkla dizili (*Heat* [Büyük Hesaplaşma], 1995).

2.12).[20] Lens aynı zamanda montajcıların "temiz" kesiş adını verdikleri şeyi de mümkün kılıyordu.[21] Bu kullanıldığında uzun-lensle bir figür seçilir ve kameraya daha yakın bir şey (trafik, yanından geçilen bir ağaç) görüntüye girer. Sonra görüşümüz tamamen kapandığında kesim gelir ve demin görüşümüzü kapatan şey ortadan kaybolduğunda geriye figürün daha yakın bir çekimi kalır (Şekiller. 2.13-2.14).

1960'lardan itibaren tek bir filmin içinde lens uzunluklarının iki aşırı ucunu kullanmak yoğunlaştırılmış devamlılığın alamet-i farikası haline geldi. *Bonnie and Clyde*'da (Bonnie ve Clyde) (1967) Arthur Penn 9.8mm ila 400 mm arasında değişen lensler kullandı (Şekil. 2.15).[22] Birkaç afacan yönetmen uzun lenslerin avantajlarını bir yandan kabul ederken bir yandan da 1940'ların derin-alan çekimi geleneğini devam ettirmek istiyordu. Francis Ford Coppola, Brian De Palma, ve Steven Spielberg sahneler içinde uzun-odak ve geniş açılı lensleri özgürce harmanladılar.[23] Oliver Stone'un *Salvador*'unda (1986) sinematograf olmak için görüşmeye giden Robert Richardson, Stone'un kendisine şöyle dediğini hatırlıyor: "Sana yalnızca tek bir sorum var. Uzun bir lensi geniş-açılı bir lensle kesebilir misin?" Richardson içinden şöyle geçirmiş: "Şaka mı yapıyorsun? Tabii ki yapabilirsin. Sorun olmaz."[24]

Bu yeni seçeneklerin açığa çıkması müteessir olunacak bir şey değil, ama film yapımcılarının seçeneklerini kısıtladı. Bugünün yönetmeninin tüm bir filmi uzun çekimler üzerine



Şekil 2.11. *Die Hard*'da (1988) askı-odak. Kamera bizi yakın ve uzak katmanlar arasında gezdiriyor. Bu noktada Hans'ın sağ çerçevede sakladığı silaha odaklanılmış..



Şekil 2.12. ...ama McClane Hans'a onu takip etmesini emrettiğinde odaktan kayboluyor.



Şekil 2.13. *Jaws*'daki (1975) meşhur temiz kesim: Şerif Brody denize bakıyor, ve görüntüye biri girip anlık olarak Brody'ni önüne geçiyor.



Şekil 2.14. Bulanık ön-plana keserek sonraki kare kamera ekseni boyunca Brody'yi büyütüyor.



Şekil 2.15. *Bonnie and Clyde*'da olağanüstü uzun bir lens C. W. Moss'un babasının çeteye ihanet anını yakalıyor.

inşa etmesi nasıl pek olası değilse, bir filmi John Ford, Ozu Yasujiro ve Robert Bresson'ın yaptığı gibi 50 mm'lik bir lensle çekmek de akıl alır bir şey değil. İşe yeni başlamış bir yönetmen için yazılmış bir elkitabının açıkça belirttiği gibi: "Ana-akım teatral filmlerin yönetmeni olarak ayakta kalmak istiyorsanız, perspektifi zorunlu tutmanız gerekir" –yani normal lensten uzak durup aşırı telefoto ve aşırı geniş-açılı lensler kullanmanız gerek.[25] Yalnızca Far from Heaven (Cennetten Çok Uzakta) (2002) gibi Retro tatbikler için film yapımcıları ekstrem lens uzunluğu kaynaklarından uzak durmaya meylederler.[26]



Şekil 2.16. Preminger'in *Exodus*'undan (Eksodüs) tipik bir uzatmalı ikili-çekim.



Şekil 2.17 George Cukor'un *The Marrying Kind*'ında (1952) tüm bir sahne rahat, ferah bir ikili-çekime alınıyor.

Yakın, Daha Yakın

2001'de Otto Preminger'ın Exodus'unu (1960; şekil. 2.16) izleyen Miramax'ten Harvey Weinstein kendini tutamaz: "Minimalizm hakkında konuşalım. Ya şuna baksana. Bu sahnelerin hepsi geniş çekim alınmış. Hiçbir sahne kesilmemiş. Burada şaşkın bir şekilde oturuyorum... Her şey genel çekimle alınmış, hiç yakın-plana kesim yok, herkes kameranın önünde dolanıyor, sıkkınlıktan öleceğim ya."[27] Weinstein bugünün pek çok film yapımcısı adına konuşuyor. Sohbetlere uzatmalı, sabit bir çekimle yaklaşan tüm tarzlar sapkın, sıkıcı bir minimalizm olmalı. Genel çekim –genellikle sahnenin bütününün çekimiyle aksiyonun genelini alan çekim- hala prodüksiyon pratiğinin bir parçası, ama ekrandaki önemini zaman geçtikçe kaybetti. Paul Schrader: "Genel çekim yapmak için tek sebep editöre gösterecek bir şey elde etmektir."[28]

Kariyerlerine olgun ses sinemasının 1.33:1 formatında başlayan yönetmenler geniş-ekran oranında çekim yaparken daha büyük görüntüler almayı yeğliyorlardı, ve uzatmalı-ikili çekimi 1940'larda estetiğinin merkezine oturtan Preminger statik çekimlerde sohbetler sahneliyordu. Seçimi tamamen estetik sebeplerden kaynaklı değildi; montaj yapmaktan nefret ettiğini söylüyordu, ve kendi filmlerinin prodüktörü olduğu için genişletilmiş genel çekimlerle zaman kazanabileceğine inanı-

yordu.[29] Vincent Minnelli, John Stahl, Billy Wilder ve birkaç başka yönetmen de benzer bir yaklaşıma sahiplerdi. Minnelli buna "sahneyi bir kameradan geçirmek," adını veriyordu.[30] Belki de Weinstein bu yönetmenleri yeniden çekimler için setlerine geri gönderirdi; söylenene göre John Ford ona başroldeki hanımların muazzam yakın çekimlerini vermeyi reddettiğinde Darryl F. Zanuck'un yaptığı gibi.

1930'lardan 1960'lara kadar uzun çekimleri yeğlemeyen yönetmenler bile standart çerçeveleme için genel çekim kullanıyorlardı. Bu uygulama aktörleri dizlerinden ya da bellerinden kesen *plan américain*'da sahneler çekilmesine yol açtı. Bu çerçeveleme aynı zamanda oyuncuların bedenlerinin uzun ikili-çekimlerine de olanak sağlıyordu (Şekil. 2.17). 1960'lardan sonra yönetmenler ikili-çekimlerin yerine tek oyuncuyu gösteren "tekliler," orta boy çekimler ya da yakın çekimleri tercih etmeye başladılar. Bu, o dönemin hızlı montajının da sebeplerinden biri. Elbette tekliler aynı zamanda stüdyo zamanlarında da yaygın bir şekilde kullanılıyordu, ama alternatif yelpazesi büyüktü: bazı filmler çok, bazıları da az tekli çekim kullanıyordu. Geçtiğimiz on yıllarda seçenekler azaldı. Uzun çekimler ve *plans américain*lar daha nadiren ve daha kısa olarak kullanılmaya başlandı; omuz üstü çekimler ve tekliler üzerine kurulan sahneler. Bu yakın çerçeveleme sayesinde yönetmen montaj sırasında hızı değiştirebiliyor, ve her aktörün performansının en iyi kısmını alabiliyordu.[31]

Ele aldığım dönem içerisinde bile değişim gözle görülebilir bir halde. *The Thomas Crown Affair*'in hem 1966 (Kibar Soyguncu), hem de 1999 (İkili Oyun) versiyonunun başlarında Crown'ın rakiplerine bir bina sattığı bir sahne var: Crown ve asistanları alıcılarla birlikte bir masada oturuyorlar. İmzayı atarak mülkünü onlara devrediyor, ve sonra fazla para ödediklerini söyleyip bıyık altından gülen rakiplerinin yüzlerini asmalarına sebep oluyor. Sahne, asistanın rakiplerin yenilgisini yüzlerine vurmasıyla bitiyor.



Şekil 2.18. *The Thomas Crown Affair* (1969).



Şekil 2.19. *The Thomas Crown Affair.*



Şekil 2.20. *The Thomas Crown Affair.*



Şekil 2.21. *The Thomas Crown Affair.*

Yönetmenliği Norman Jewison tarafından yapılan ilk versiyonda satış sahnesi 42 saniye sürüyor ve beş çekimden oluşuyor. Dolayısıyla her bir çekimin ortalama olarak sekiz saniyeden biraz daha fazla sürmesi gerekiyor. Sahne Crown'ın saatine bakıp sonra belgeyi imzalamasını yakın çekimle alarak başlasa da sonu 17 saniye (Şekil. 2.18) süren uzaktan, genel bir çekimle sunuluyor. Bu, bu sahnenin en uzun çekimi. Bu yönlendirici manzaradan sonra uzun-lensli *plan-américain*la Crown'ın gitmek için ayağa kalkması (Şekil. 2.19), tepki çekimiyle verilen kızışmış alıcılar (Şekil. 2.20), ve Crown'ın gidişinin tekrarı geliyor. Crown hızlı bir şekilde bir sonraki randevusuna doğru giderken Jewison sahnenin sonuna yeni bir çekim atamıyor: Crown gittikten sonra bir asistan ayağa kalkıp alıcılara şans diliyor (Şekil. 2.21). Kısa ve öz tutumu Crown'ı zeki bir anlaşma halledici olarak gösteriyor.

Öte yandan John McTiernan'ın 1999 versiyonundaki Crown'ı düşmanları, ve bizimle oynuyor. Geniş bir genel çekim toplantı odasını yalnızca üç saniye süresince gösterdikten sonra yakın çekimlere giriliyor. Sahne geniş-açılı çekimlerle iki



Şekil 2.22. *The Thomas Crown Affair* (1999).



Şekil 2.23. *The Thomas Crown Affair*



Şekil 2.24. *The Thomas Crown Affair*

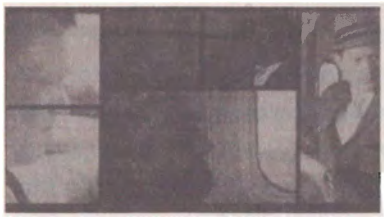


Şekil 2.25. *The Thomas Crown Affair*



Şekil 2.26. *The Thomas Crown Affair*

alıcı ve uzun-lensli çekimlerle Crown'un belgeyi gözleriyle taradıktan sonra imzalaması arasında gidip geliyor (Şekiller. 2.22-2.23). Ama tereddüt ediyor ve (sahte bir) gerginlik yaratıyor. En sonunda imzaladığında sahne kesilerek rakiplerinin keyifli halleri gösteriliyor ve hemen ardından Crown 30 milyon $ fazla ödediklerini açıklıyor (Şekil. 2.24). Bir tepki çekimi rakiplerin sırıtışlarının yüzlerinde donduğunu gösteriyor. Crown ortamdan ayrılırken kamera sağ tarafa doğru kayıp yakın çekimde alay ederce gülen asistanı gösteriyor (Şekiller. 2.25-2.26). McTiernan beş yerine on yedi çekim almanın yanında (ASLsi 3,5 saniye oluyor) aynı zamanda çok daha yakın çerçeveler sunuyor ve Crown ve asistanını tek tek gösteriyor. Bu Crown sigorta müfettişi Catherine Banning için tuzaklar kurmaktan memnun olacak şehirli ve sadist bir manipülatör.



Şekil 2.27 *The Thomas Crown Affair*'de (1969) çoklu-çerçeve imgelemi.



Şekil 2.28. *Exodus:* Yahudi çocuk toplama kamplarındaki Nazilere yardım etmeyi kabul ediyor.

Elbette iki versiyon arasındaki farkların bazıları performans niteliğinden kaynaklanıyor. Jewison'ın uzaktan anlatımı Steve McQueen'in soğuk, yıldız havası ile tutarlı. Güleryüzlü Pierce Brosnan ise avıyla oynamaya daha bir yatkın. Yine de bu tür biçimsel farklılıkların çağdaş bir yeniden yapımı orijinaliyle karşılaştırırken göze çarpması doğal. Sonraki versiyon neredeyse her bir örnek için orijinal olana kıyasla daha hızlı kesilmiş olur, ve diyalog sahneleri ikili-çekimler ya da ferah genel çekimler yerine yakın tekliler ya da omuz-üstü çerçeveleri kullanacaktır.

Jewison'ın Thomas *Crown Affair*'i aynı zamanda 1960-sonrası dönemin içindedir, ve bu toplantı sahnesi pek çok sahnede yakın görüntüler üzerine kurulan filmin tipik bir sahnesidir diyemeyiz. 1969 versiyonu meşhur çoklu-çerçeve imgelemi kullanımı, yani bir sahneyi birkaç daha küçük noktaya ayırarak ya da farklı imgeleri 1.85 çerçevesi boyunca yayarak görsel tempoyu arttırır (Şekil. 2.27). Yine de örneğimiz 1960'larda bazı film yapımcılarının sahneden sahneye kullandıkları çekimin oldukça değiştiğini, büyük yakın-çekimleri belli tür aksiyon parçaları için ayırdığını gösteriyor. Preminger aynı taktiği Exodus'da da kullanıyor: Dov Landau'nun her şeyin çözüldüğü noktada işbirliğini kabul etmesi onu kameraya alışılageldiğin dışında yaklaştırıyor (Şekil. 2.28). Bu sahnenin Weinstein'ın övgüsünü almış olmasını da eklememiz gerek: "Oğlum film harbiden başladı değil mi?"[32] Bugünün film yapımcıları film boyunca yakın çekimleri tutumlu kullanmaya o kadar

dikkat etmeseler de daha sonra göreceğimiz üzere kendilerine başka sınırlar çizebiliyorlar.

Bir sahne hızlıca kesilmiş tekliler üzerine kuruluysa, yönetmen bazı konuşmaların ya da yüz mimiklerinin altını çizmek için bir yol bulmak zorundadır. Standart taktik çekim ölçeklerini birbirinden farklı tutmaktır, ama 1960'lar sonrası film yapımcıları sıkıştırılmış bir seçenek yelpazesiyle yüz yüzelerdi. 1940'ların film yapımcıları tek bir aktöre *plan américain* (diz ya da belden yukarısı), ya da orta boy çekim (bel üstü), ya da orta yakın çekim (göğüs üstü) ya da standart yakın çekim (yüzün tamamı) ya da aşırı yakın çekim (yüzün bir kısmı) ile yaklaşabiliyorlardı. Bu spektrum göz önünde bulundurulduğunda bir *plan américain*'dan orta yakın çekime kesiş büyük bir vurgu değişimi oluşturabilir. Ama *plan américain*lar ve toplu çerçeveler giderek daha az yaygın hale geldikçe normların ağırlıkları da yeniden tartıldı; pek çok filmde bir diyaloğun temel iskeleti orta boy bir çekim ya da omuz üstü çerçeveleme halini aldı. Dolayısıyla yönetmen daha dar bir ölçekte, orta ikili-çekimden aşırı yakın çekim teklisine bir yelpazede çalışmaya başladı.[33] 1999 Thomas Crown örneğimizden gidersek, yükselen tansiyon orta miktarda yakın görüntülerden daha yakın görüntülere geçerek işaret ediliyor ve Crown'ın asistanının dar bir teklisine çözülüyor (bakınız figürler 2.22, 2.24, 2.26).

Geniş ekran süreçleri ortaya çıktığında film yapımcıları uzun ve orta çekimlere bel bağlamaları gerektiğini hissettiler, ama 1960'ların sonlarında kısmen Panavision'ın daha keskin, daha az bozukluğa yol açan mercekleri sayesinde yönetmenler daha yakın geniş ekran çerçevelerini sunabiliyorlardı. Geniş format yakın teklilere gerçek bir avantaj sağlıyordu; aktörün yüzünü merkezden uzağa yerleştirme eğilimi sahnenin geri kalanının görülebilmesini sağlamakla birlikte uzun çekim kurma ve yeniden kurma ihtiyacını da azaltıyordu. Aktörler pozisyon değiştirdiklerinde kesip genel çekime geçmek gerekli olmayabiliyordu. Sıkı çerçeveler nezdinde aktör hareketi genel-

likle orta boylu çekimin "berraklaşması" meselesidir. Aktör A ön planda gözden kayboluyor, B'nin önünden geçiyor; bir an B'de durduktan sonra kesilip başka bir orta boylu çekimle A giriyor. 1999 Thomas Crown'ı Jewison'ın versiyonunun yaptığı gibi Crown'ın toplantıdan çıkmasını gösterirken daha uzak bir çekim kullanmıyor. McTiernan bunun yerine Crown'ın teklisini berraklaştırmasına izin veriyor (bakınız figürler 2.25-2.26).

Şu anda konumlandırıcı uzun çekim bir sahneyi noktalamak için kullanılmaktadır. Bir aksiyonun aşamasını işaretlemek, ya da yakın çekimlerin frekanslarından dolayı toparlayamadıkları görsel vurguyu sağlamak için kullanılabilirler. Bir montajcı şöyle diyor: "Bir sahnenin ortasında genel çekime ya da hatta toplu bir çekime dönmek onun nefes almasına yardım edebilir, ya da yakın çekimlerinize daha sonra daha büyük bir güç ve yoğunluk verecek bir tempo katabilir."[34] Bir sahnenin en uzak çerçevesi bile gerçekten de en sonda, bir durak gibi gelebilir. En önemlisi de daha yakın görüntüler kullanma baskısının performans sergileyenlerin elinde bulunan ifade etme kaynaklarını daraltmış olmasıdır.[35] Stüdyo yıllarında film yapımcıları aktörün tüm bedenine güvenirlerdi, ama artık temel olarak yüzlerine güveniyorlar.[36] Ağızlar, kaşlar ve gözler temel bilgi ve duygu kaynakları haline gelirler ve aktörler performanslarını farklı ve sıkı çerçeve derecelerine göre ayarlamak zorundadırlar.

Son olarak çağdaş sinemanın yakın görüntülere bu denli bel bağlamış olması dijital-video çekimine olan geçişi kolaylaştırmış olması mümkündür. Videoda uzak çekimler çıplak olarak formatın tüm kusurlarını çözünürlükte verirler.[37] Buna uygun olarak dijital çekimin öne çıkan yanı yakın çekimlerin teatral sunumlar için münasip olmasıdır. "Dijital videoyu araştırırken," diyor *Star Maps*'in yönetmeni, "*Celebration*'ı gördük ve içimizden 'Tanrım, tüm yakın çekimler harika görünüyor,' dedik."[38] Harvey Weinstein büyük ihtimalle onunla aynı fikirde olurdu.

Sinsi Kamera

Daha uzun çekimler ve daha dolu çerçeveler varsa, bu genellikle kamera hareket halinde demektir. Kamera hareketi sessiz sinemanın son yıllarında çoğu filmde standart bir hale geldi. Sesin gelmesiyle film yapımcıları açılış sahnelerinde süslü kaydırmalara, vinç çekimlerine, ya da kompozisyonları dengede tutan hafif yeniden çerçeve oluşturmalara güvenir oldular. Bugünün kamera hareketleri 1930'larda öne çıkan kamera hareketliliğinin gösterişli birer uzatmasıdır.

Örneğin kameranın uzun bir yolda yürüyen bir karakterle birlikte ilerlediği uzatmalı takip çekimini ele alalım. Bu virtüözlere yakışır çekimler 1920'lerde geliştirilmiş, sesli sinemanın başlangıcında öne çıkmış (örneğin *Scarface*, 1932; *The Threepenny Opera*, 1931), ve Max Ophuls'un biçimsel imzasını oluşturmuştur. 1950'lerde Orson Welles (*Othello*, 1952; *Touch of Evil* [Bitmeyen Balayı], 1957), Samuel Fuller (örneğin *Forty Guns* [Cehennem Silahşörleri], 1957), ve Stanley Kubrick (*Paths of Glory* [Zafer Yolları], 1957) takip çekimlerini bir marifet gösterisi haline getirmişlerdir. Daha modern zamanlarda bu tür kamera hamleleri *Hospital*'ın (Hastane) (1971) koridor diyalogları gibi sıradan filmlerin sahnelerinde de görülmeye başlanmıştır, ama aynı zamanda Martin Scorsese, John Carpenter, Brian de Palma, ve daha nice Yeni Hollywood yönetmeniyle de özdeşleşmiştir. Kısmen bu etkileyici figürler, kısmen de daha hafif kameralar ve Steadicam gibi dengeleyiciler sayesinde bir ya da iki karakteri koridorlarda, odadan odaya geçerken, içeride ve dışarıda takip eden çekimler her yerde bulunmaya başlamıştır. *Road Trip* (Geyik Muhabbeti) (2000) kahramanını birkaç kalabalık odadan geçirirken aldığı karmaşık bir çekimle övündüğünde ve Björk'ün *Hidden Plance* ve Lina'nın *Step Up* gibi müzik videolarında tek bir sürekli hareketli çekim bulunduğunda, bu tekniğin doyuma ulaştığını tahmin edebiliriz. Daha yüksek bir heves seviyesinde ise yönetmenler arasında gezgin

çekimlerini ne kadar uzun ve karmaşık tutabileceklerine dair bir yarış varmış gibi bir durum olduğunu görebiliriz. *Raging Bull*'da (Kızgın Boğa) (1980) Jake LaMotta'yı soyunma odasından çıkarıp, kalabalığın arasından geçirip ringe çıkaran De Palma bu çekimiyle farkını göstermiştir. "Bu tür çekimleri yapmak konusunda oldukça iyi olduğumu düşünüyordum, ama bunu görünce 'Yuh!' dedim. İşte o zaman Steadicam'le o çok karmaşık çekimleri kullanmaya başladım."[39] Scorsese *Goodfellas*'da (Sıkı Dostlar) (1990) bir çiftin Copacabana kulübünün peşinden zikzak çizerek takip çekimi almaya üç dakika ayırıyor, ve De Parlma'nın *Bonfire of the Vanities*'inin (Şenlik Ateşi) (1990) açılışındaki takip çekimi beş dakika sürüyor. De Palma, *Snake Eyes*'ın (Yılan Gözler) (1998) açılışındaki kusursuz 13 dakikalık çekime birkaç kayıt harmanlamak için dijital efektlerden de yararlanıyor.

Başka tür kamera hareketleri de oldukça yaygın. Bugünün konumlandırıcı çekimi çoğu zaman ileri ya da kenara kayarak "hareket eden genel çekim" elde etmekten ibarettir. Eskiden yüksek bir nokta elde etmek için kullanılan vinç çekimi artık sıradan bir süs olarak kullanılıyor. Montaj dizilerini ve açıklayıcı anları canlandırıyor; sahnenin herhangi bir noktasında yer alabilir. "Bugünlerde biri işemeye bile gittiğinde," diyor Mike Figgis, "genellikle vinç çekimi kullanılır."[40] Vincin yerini minyatür, uzaktan kumandalı helikopterlere bağlı yeni nesil hava kameralarının aşırı derecede kolay bir hale getirdiği uçan kuşbakışı görüntüler alabilir.

Başka hiçbir şey yerinden kımıldamasa bile kamera büyük ihtimalle gezecektir.[41] Bir diyalog sırasında kamera bir karakterin yüzüne yavaşça yaklaşarak büyütebilir ("ürpertici zoom") ya da ileri takip çekimi alabilir ("araya-giriş"). Yavaş yavaş büyüme bir farkındalık anını vurgulayabilir, ya da devamlı bir gerilim yaratabilir, bir çekim/ters-çekim geçişi iki ürpertici zoom ya da araya-girme ile kesildiğinde olduğu gibi. Ya da

kamera tek bir aktör ya da bir çiftin üzerinde yavaşça bir kavis çizebilir. Herhangi bir masanın –yemek masası, oyun masası, ameliyat masası- etrafında toplanmış insanları sunmanın sıklıkla karşılaşılan bir yolu etraflarında dönmektir. Dairesel çekimler uzun kayıtlar (*Hannah and Her Sisters*'daki [Hannah ve Kız Kardeşleri] [1985] kız kardeşlerin öğle yemeği) ya da kısa kayıtlar (*Reservoir Dogs*'un [Rezervuar Köpekleri] [1992] girişindeki restoran) ile yapılabilir. Kavis çizen kamera aynı zamanda kucaklaşan sevgilileri göstermenin klişe haline gelmiş bir aracıdır. De Palma aşıkların etrafında dönen kamerayı *Obsession*'da (1976)[42] abartılı bir şekilde kullanmış, ve *Being There*'de (Merhaba Dünya) (1979) parodisi yapılmıştır; Chauncy Gardner televizyondaki bir çifti izleyerek öpüşmeyi öğrenirken tumturaklı bir 360 derece takip çekimi etrafında döner. *A Beautiful Mind*'da (Akıl Oyunları) (2001) dönen kamera aldatıcı bir motif haline gelir; ilk olarak John Nash'in Pentagon ziyaretindeki baş dönmesini aktarır, ama en nihayetinde şizofreni anlarıyla bağlantılıdır.

İster uzakta, ister yakında olsun sahneler bir kamera hareketiyle başlar. Stüdyo yıllarında olduğu gibi vinç bu noktada yararlıdır: yüksek bir açıdan bir arabanın geldiğini görürüz, ve biri arabadan çıkıp bir binaya girerken biz de vinçle aşağı iniriz. Bunun yanında kamera yanlamasına hareket ederken bir toplu çekim de alabilir. 1930'lardaki bir sahne önemli bir nesnenin yakın çekimiyle açılıp geri doğru gitmeyi tercih edebilir; çağdaş film yapımcıları ise önemsiz bir ön plan unsuru, örneğin bir bina, araba ya da ağacın yanından kavis çizerek geçmeyi tercih edebilirler. Bir perdeyi kenara çeker gibi kamera yavaşça aksiyonun maskesini indirir.

Bir tarz figürü olarak serbest dolaşan kamera, süzülen, hafifçe titreyen bir kameranın canavarın görüş açısını temsil ettiği 1970'lerin sonlarındaki korku filmleri tarafından popüler hale getirilmiş olabilir. Ama korku filmlerinden eskiye dayandığı

kesin bir gerçek. Mükerrer araya-girme on yılın başında oluştu, ve paralel/ters çekimler ya da iki karakter telefonda konuşurken gerginlik yaratmak için kullanılırdı (*Mean Streets*, 1973; *Dog Day Afternoon* [Köpeklerin Günü], 1975). Kavis çizen çekimler de aynı zamanda oldukça yaygın olarak kullanılır hale geldi, ama bunun sebebi yalnızca karakterleri telefonda konuşurken göstermek değil (*The Taking of Pelham*, 123 [Metrodan Kaçış], 1974), onları dans ederken (*American Graffiti* [Gençlik Yılları], 1973), yatakta yatarken (*The Heartbreak Kid* [Şıpsevdi], 1972), ya da yalnızca bir masada otururken göstermekti (*Carnal Knowledge* [İlk Defa]; *Sisters*, 1972; *The Sting* [Belalılar], 1973; *Murder on the Orient Express* [Şark Ekspresinde Cinayet], 1974). Kavis çizen toplu çekim *Deliverance* (Kurtuluş) (1973) ve *Soylent Green*'de (1978) zaten kullanılıyordu, ama *MacArthur* (1977) ve *The Deer Hunter*'da (1978) daha ısrarcı bir hale geldi. Kamera önemli nesnelerin (1978'deki *Superman: The Movie*'de, bebek Süpermen'i dünyaya taşıyan kristal roket) ya da bir kalabalığın içinde yalnız başına duran karakterlerin etrafında dönebiliyordu (*The Candidate*, 1972; *Jesus Christ Superstar*, 1973). Ürpertici zoom ya da araya –girmede olduğu gibi bir çekim/ters-çekim kesiş parçası sırayla her karakterin etrafında gezerken aralarında alternatif geçişler yapabilir (*Rollerball* [Ölüm Pateni], 1975; Coma, 1978). Paul Schrader, Bernardo Bertolucci gibi Avrupalı yönetmenlerin filmlerinde öne çıkan otonom kamera hareketinin kendi Amerikalı yönetmen neslinin alamet-i farikası olduğunu söylemiştir.[43]

1970'lerde ve 1980'lerin başlarında serbest kamera hareketleri tipik olarak film başına yalnızca birkaç kez görülüyordu. Ama en sonunda her sahneyi çekmek için standart bir menü oluşturdular. Dizilerini planlayan Scorsese şöyle der: "Çoğu durumda 'Yer fark etmeksizin kamera takip edecektir,' diyebilirsiniz."[44] 2003'deki bir yönetmen el kitabında ciddi bir şekilde "ilk kez yönetmenlik yapacak kişiler için ilk hedef kamerasını MTV ve havalı olarak görünmek için elinden geldiğince

hareket ettirmektir."[45] Neden bir çok yönetmen kameranın çok, ya da çoğu çekimde hareket etmesi gerektiğini düşünüyor? Normal açıklama hızlı kesme gibi hareketli çerçevelemenin sahnenin "enerji"sini arttırmasıdır.[46] Kamera hareketi aynı zamanda imge katmanlarını ayırır ve daha ferah ve resimsel bir alan yaratır. Bu sebepten ötürü 1970'lerde büyük bir sinematograf olan Vilmos Zsigmond teknik için şöyle der: "Üçüncü boyutu verir, ve zaten filmler böyle olmalıdır. Kamera sabitse her şeyi tek gözle görmüş gibi olursunuz."[47]

Kameranın sık sık hareket ettirilmesi talebi büyük ihtimalle elde çekimi de popüler hale getiren şeydir. Elde çekimler sessiz sinemada da bulunur: *Potemkin*'in (Potemkin Zırhlısı) (1925) kesiti Odessa Merdivenlerinde bir tane, ve Abel Gance'in *Napoléon*'unda (1927) bir kartopu savaşı kesitinde de birkaç kez bulunur. Bu tür çekimler savaş sonrası stüdyo filmlerinde de arada sırada bulunur, ve genellikle gerçekçi savaş etkisi yaratmak için kullanılırdı (*The Sands of Iwo Jima* [Iwo Jima Yanıyor], 1949; müsabaka dövüşü dramları *Champion*, 1949, ve *Killer's Kiss*, 1955). Kısa bir süre sonra sinema verité belgeselleri (örneğin *Primary*, 1960), Fransız Yeni Dalga filmleri (örneğin *The 400 Blows* [400 Darbe], Amerika'da yayımlanma tarihi 1959), ve Yeni Dalga'dan esinlenen İngiliz filmlerinin (örneğin *This Sporting Life* [Sporcunun Hayatı], Amerika'da yayımlanma tarihi 1963) üçlü etkisi, elde çekimleri ana akım Amerikan filmlerinde daha kabul edilebilir bir hale getirdi. O zamandan sonra bu teknik genel olarak özel anlarda kullanılmaya başlandı, ama bazen özellikle çiğ realizm içeren filmleri tanımlayan nitelik olduğu da doğrudur (örneğin *The French Connection* [Kanunun Kuvveti], 1971; *Dog Day Afternoon* [Köpeklerin Günü]; *Traffic* [Trafik], 2000; *21 Grams* [21 Gram], 2003). Garip bir şekilde tüm acemi yönetmenler veya köklere dönmek isteyen tüm daha yaşlı yönetmenler elde yapılan çekimin "kurallardan özgür olma" anlamına geldiğini

buyuruyorlar, ve neredeyse kırk yıldır tamamen geleneksel bir strateji olduğunu unutuyorlar.

Hızlı bir kesim oranı, mercek uzaklıklarının iki kutuplu uçları, sıkı teklilere bel bağlama, ve serbestçe gezen kamera, yoğunlaştırılmış devamlılığın belirgin özellikleridir. Neredeyse tüm çağdaş ana akım Amerikan filminde bunların en azından bazıları bulunur. Açıklama amacıyla bu teknikleri izole etmiş olsam da her biri bir diğeriyle işbirliği içindedir. Daha sıkı çerçeveler daha hızlı kesimin önünü açar. Uzun mercekler birebir montaj için figürleri seçerler. Kesme çekimler arasında ne yapıyorsa askı odaklama da çekim içinde onu yapar: birbiri ardına ilginç alanları ortaya çıkarır (Welles ve William Wyler'ın derin-odak klasiklerindeki gibi aynı anda değil). Kavis çizen kamera ya ön plan unsurlarının bulanık şekilde süzülmesini sağlayan uzun bir mercek, ya da gücünü katmandan katmana sıkı bir şekilde zamanı ölçülü değişimlerden alan geniş açılı bir mercek kullanır.

Tabii ki çağdaş görsel tarzda bunlardan çok daha fazla alet var. Tam bir envanter çıkarmak için en azından renk şemalarının menüsü (solgun, yüksek-çözünürlük, monokrom), yavaşlatılmış ve hızlandırılmış hareket imgelemi, ve kamerayı arabasını kullanarak bir kalabalığın arasından geçen bir aktörü süzülürmüş gibi göstermek gibi epey kamera numarasından da bahsetmek gerekir. Bu aletler bence temel yoğunlaştırılmış devamlılık teknikleri tarafından aktarılan hikaye bilgisine dekoratif ve dışavurumcu katmanlar eklemektedir.[48] Öznellik de büyük bir gerekçe olmaya devam edecek; *Requiem for a Dream* (2000) ve *Spun* (Pilves) (2002) uyuşturucu almış birinin taşkın halini aktarmak için mübalağalı aletler kullanırlar. Korku filmlerine ve kasvetli aile dramlarına sürekli olarak cenaze paletleri verilir (örneğin *The Ice Storm* [Buz Fırtınası], 1997). Öznellik ve atmosferin iki dışavurumcu boyutu, hem cehennemsi bir ortam, hem de ruhsal olarak işkence gören bir

baş karakter yaratmak için *Man on Fire* (Gazap Ateşi) gibi aksiyon filmlerinin parıltılı ve fazlasıyla doymuş renklerinde buluşurlar. Bazen film yapımcıları özel bir süs eklerler –bir helikopter çekimi, normal aksiyonun "rampalanarak" yavaş ya da hızlı tempoya çekilmesi, ani bir yüksek açı. Bu dekoratif dokunuşlar çoğunlukla her daim kendinin-bilincinde olan anlatımı buyur etmiş olan alanlarda bulunurlar: montaj dizileri, gerilim ya da hararetli bir aktivite içeren yoğun doruk noktaları, sahnelerin açılış ve kapanışı, filmin başı ve sonunda. En kötü görsel hıçkırıklar olarak görünürler; normalde tutarlı olan anlatıma girmiş saklı kusurlar.[49]

Tüm film yapımcılarının her açıdan bir tarzı asimile etmiş olduklarını söyleyemeyiz. Diğer *Star Wars* bölümleri gibi *Episode I: The Phantom Menace* (Yildiz Savaslari: Bölüm I - Gizli Tehlike) (1999) de oldukça hızlı kesilmiştir,[50] ama *Armageddon* (1998) ve *The Matrix* (1999) gibi ultra-sıkı çerçeveler ve seyyar kamera kullanır. Öte yandan M. Night Shyamalan yakın-çerçevele teknikleri kullanır, ama çekimlerini uzun tutar (*Unbreakable*'da [Ölümsüz], 2000, 18.2 saniye). Ama film yapımcılarının tüm aletlerden kaçınması nadir bulunan bir durumdur. John Cassavetes *Love Streams*'de (Aşk Irmakları) (1984) uzatılmış çekimler alsa da kavis çizen ve yanlamasına kamera hareketleri, ve yoğunlaştırıcı araya-girmeler kullanır. *Escape from New York* (New York'tan Kaçış) (1981) ve *Sleepless in Seattle*'da (1993) sabit, oldukça uzak kamera pozisyonları buluyoruz, ama *Escape from New York* yine de oldukça hızlı kesilmiştir, oysaki *Sleepless in Seattle* telefoto çerçevelemeyi yeğlemektedir. Ayrı ayrı ya da küme olarak alınan bu dört teknik bugünün Hollywood tarzının önde gelen ya da yaygın geleneklerini oluşturur. Çağdaş sinema stüdyo-çağı menüsünden kalma belirli seçenekleri geliştirmiş, bazılarından da vazgeçmiştir –sabit-kamera uzun çekimleri, uzatılmış ikili-çekimler, sık tekrarlayan uzak çekimler, orta-seviye çerçeveleme ve 500 mm lens ile görüntülenen imgeler.

2. BAZI OLASI KAYNAKLAR

Yoğunlaştırılmış devamlılık konusundaki çoğu kanıtımı filmlerdeki intizamdan ve bunları uygulayanların yorumlarından aldım, ama eleştirmenler de bu normları fark etmişlerdir. 1980'de Richard Jameson önceki on yılda aşırı süslü bir tarzın ortaya çıktığını gözlemlemiştir.[51] İki yıl sonra Noël Carroll 1960'ların ortasından itibaren "keskin bir stilizasyon"a doğru bir eğilim olduğunu işaret etmiştir.[52] Eleştirmenlerin zaten bugünlerde filmlerin çok daha hızlı kesildiğini söylediğinden bahsetmiş, Todd McCarthy'nin *Variety*'sinin tarzın güçlüklerinin üzerine durduğunu söylemiştim: "Hızlı aksiyon sahneleri ve atlamaları ile Gladyatör, arenadaki tüm filmlerin mekânsal birlik ve aksiyonun devamlılığının hafifçe zarar görmesine yol açan vahşi hızını ve aciliyetini vurgular."[53] McCarthy *Bourne Supremacy* (Medusa Darbesi) (2004) hakkında da şöyle yazar: "Bu kızgınca savaş verilen dizideki netlik, devamlılık ve tutarlılık eksikliğinin kasıtlı olduğu tahmin edilebilir," ama yönetmenin aksiyon sahnelerine "nefes kesen bir abartı, ısrarcı gösterişçilik ve isyankar çözülme," verme eğiliminden dolayı endişe duyar.[54] McCarthy güçlü bir kürsüden konuşuyor olmasına karşın kimseyi kendi tarafına çekememiş gibidir. Yoğunlaştırılmış devamlılık el kitaplarında ve film okulu programlarında iyice kanıksanmıştır. Daniel Arijon'un profesyonel yönetmenlerin bazen bir sahne planlarken başvurdukları *Grammar of the Film Language*'i (1976) pek çok ortaya çıkan sahneleme ve kesme şemalarını derli halde verir.[55] Daha sonra çıkan el kitapları yana doğru yapılan kamera hareketleri hakkında da yönergeler verir.[56] 1985 yılında NYU'da verdiği bir ders sırasında bir profesör bir öğrencisine bir tilt oyununun "enerjisini izleme çekimiyle" yakalamasını tavsiye eder: "Kameraya bir yaşam ve enerji ver."[57]

Bazen filmlerin kendileri de tarz üzerine yorumda bulunurlar. Bunun parodi versiyonlarını *Soapdish*'de (1991) kurulun başka-

nı üzerine düşen süslü vinç çekiminde, ya da kısa film *George Lucas in Love*'ın (1999) tamamında bulabiliriz. Karakterler son zamanlardaki filmler üzerine tartıştıklarında yoğunlaştırılmış devamlılık prototipleri gündeme gelebilir. En meşhur örneği, karakterlerin tantanalı uzun çekimler üzerine tartıştığı Altman'ın *The Player*'ının (Oyuncular) (1992) başındaki tantanalı uzun çekimdir. ("Bugünlerde çektikleri tüm görüntüler MTV. Kes-kes-kes-kes.") *Swingers*'da (Hızlı Yaşayanlar) (1994) baş karakterler Goodfellas'daki Copacabana çekimi üzerine yorumlar yaparlar; filmin daha sonraki bir sahnesinde o sahnenin bir benzeri yaşanır ve onları bir mutfaktan bir klübe girerken gösterir. Aynı sahne sırasında *Reservoir Dogs*'daki (Rezervuar Köpekleri) (1992) yürüyen hırsızların yavaş çekimi övülür, ve o çekim derhal kopya edilir ve bir partiye gidişleri gösterilir. Bunun üzerine masada oturan adamların sohbeti etraflarında kavis çizen takip çekimleriyle alınır, tıpkı Rezervuar Köpeklerinin başındaki restoran sahnesi gibi. Bir karakter şöyle der: "Herkes herkesten çalıyor. Sinema dediğin budur."

Swingers'daki bu kesitler bize Amerikan "bağımsız" filmleri yoğunlaştırılmış devamlılığı illaki reddedecek diye bir kaide olmadığını gösteriyor. Allison Anders, Alan Rudolph, David Cronenberg ve akranlarının hepsi tarzın altına pek çok anlamda isimlerini yazmış kişilerdir. John Sayle'in *Eight Men Out*'u (1988) içeri-girme, dönen kamera hareketleri ve yakın-çekim teklileri ile doludur. Julie Taymor'ın Titus'ında (1999) yoğunlaştırılmış devamlılık şiddetli bir ağırlık elde etmeyi başarmıştır. Bağımsız film yapımcılarına yönelik bir el kitabında bir satış noktası olarak farklı bir tarz yaratılması önerilir, ama yazarın sunduğu üç seçenek yoğunlaştırılmış-devamlılık menüsünden gelir: hızlı kesimler (=ürkeklik), ya da aksiyonun etrafında dönen elde bir kamera (=kaos), veya sürekli olarak aktörlerin üzerinde olan süzülen bir kamera (=lirizm) kullanın.[58] Şu anki gelenekler güvenilmez bir anlatım yaratıp Memento gibi şaşırtıcı filmleri güzelleştirebilir (2002; şekiller. 2.29-2.30).



Şekil 2.29. *Memento:* Sürtme kesişi Sammy Jankis'i...



Şekil 2.30. ...bir saniye içinde hafızasını kaybetmiş Leonard Shelby'e çeviriyor. Bunu Şekil. 2.13-2.14 ile karşılaştırın.

Altını çizdiğim teknikler nazarında Hollywood dışından olan yönetmenlerin ayırt edici farkı çekim uzunluğunun daha yüksek olan ortalamasıdır. Hal Hartley ve Whit Stillman 8 ila 12 saniyelik ASLler ile çalışıyorlar, Billy Bob Thornton'ın *Sling Blade*'inin (Bıçak Sırtı) (1996) ise ASLsi takdire şayan bir şekilde 23.3 saniye. (Filmin dağıtımını Miramax yaptı, dolayısıyla Harvey Weinstein'in Thornton'ın statik uzun çekimlerden hoşlanmasını gözden kaçırdığını tahmin edebiliriz.) Uzun çekimler düşük bütçeli sektörde çok da şaşırtıcı bir şey değil. Bağımsız film yapımcılarının topluluk performanslarına olan bağlılığından ayrı olarak yönetmenler Avrupa gravitası ile yüklü sahneler yaratmak isteyebilirler. Ama ilginç bir şekilde bağımsız bir film ana-akım bir hal aldığında kesim de hızlanma eğilimi gösteriyor. Jim Jarmusch *Stranger Than Paradise*'ın (Cennetten de Garip) (1984) tek çekimli sahnelerinden giderek daha kısa ASLlere geçti.[59] Thornton'ın ikinci filmi *All The Pretty Horses*'ı (2000) ise *Sling Blade*'in diğer kutuptaki ucu, ve çekim başı 4.3 saniye ortalaması var. Thornton uzun çekimli final sahnesini tamamen bir kenara bırakmak zorunda kalmaktan yakınıyordu: "Kesip çıkarttırdılar... Saklamadım da, iki kerede çektim ve beş dakika uzunluğundaydı. Bugünlerde her şeyi bir rock videosuymuş gibi kesmek istiyorlar."[60]

Bu normlar Kuzey Amerika ile sınırlı değil. Werner Herzog (*Aguirre: The Wrath of God*, 1972), Rainer Werner Fassbinder (*Chinese Roulette*, 1976; *Veronika Voss* [Veronika Voss'un Tutkusu], 1982) ve Jean-Jacques Beineix (*Diva*, 1981) ve Léos Carax (*Mauvais Sang* [Kötü Kan], 1986) gibi *cinéma du look*

yönetmenleri Hollywood'da beliren yoğunlaştırılmış devamlılığın üzerinde durmuşlardır. Teknikler Luc Besson'ın *Nikita*'sında (1998) Jane Campion'ın *Portrait of a Lady*'si (Bir Kadının Portresi) (1996), Tom Tykwer'in *Run Lola Run*'ı (Koş Lola) (1998), ve Neil Jordan'ın birkaç filminde bulunabilir. Daha geniş olarak yoğunlaştırılmış devamlılık diğer ülkelerin popüler sineması için bir mihenk taşı haline gelmiştir. Yeni tarz marjinal film yapımcılığı ülkeleri için tam bir nimetti; yakın-çekimler, hızlı kesim, dalgalı elde kamera hareketleri, mekanda uzun mercekler, ve tekliler üzerine inşa edilen sahneler küçük bütçelerin dostuydu. 1980'lerde Hong Kong'da John Woo ve Tsui Hark Batı normlarını, kimi zaman taşkınca denecek kadar yeniden işlediler.[61] 1999'da Tayland (*Nang Nak*), Kore (*Shiri; Tell Me Something*), Japonya (*Monday*), ya da İngiltere (*Lock, Stock, and Two Smoking Barrels* [Ateşten Kalbe Akıldan Dumana]) yapımı ana-akım bir filmde yoğunlaştırılmış devamlılığın tüm işaretlerinin olması olasıydı. Hem uluslararası kitle-pazarı sineması, hem de ihraç edilebilir "sanat sineması"nın oldukça büyük bir kısmının dayanak tarzı haline geldi.

Altmışlar Ne Zaman Bitti?

Tarz birden bire berraklık kazanmamış olsa da 1960'lar çok önemli bir geçiş noktasıdır. İngiliz, Avrupa ve Amerikan filmlerinde yoğunlaştırılmış devamlılık araçları, kriter haline gelmiş işlevleriyle birlikte çok daha belirgin bir hale geldiler. Özellikle Truffaut'nun *Shoot the Piano Player*'ı (Piyanisti Vurun) (1960) ve *Jules and Jim*'inde (Unutulmayan Sevgili) (1962) çarpıcı bir teknik kullanılmaktadır. Tüm eleştirmenler etkilenmemişti, ama pek çok yönetmen ve bu yolda ilerleyen gencin üzerinde izini bırakmıştı. Önemli bir örnek de Truffaut'nun *The Loneliness of the Long-Distance Runner* (1962) ve *Tom Jones*'undaki (1963) tarzını ithal eden kişi olarak görülen Tony Richardson'dır. Richard Lester meşhur filmlerinde

–Beatles müzikalleri *A Hard Day's Night* (Gençlerin Sevgilisi) (1964) ve *Help!* (1965), ve komedi filmi *A Funny Thing Happened on the Way to the Forum* (Aptallar Şehri) (1966)- suni montaj tekniklerini açıkça kullanmıştır. Bu eklektik filmler, araçları Hollywood türlerine uygulamaya yeni yeni başlayan Amerikalı yönetmenlere yeni bir menü sunmuştur.

Kurgucular, özellikle de New York'taki birkaç tanesi hızlı kesimin dramlara uyabileceğini keşfettiler. Dede Allen *America America* (1963, ASL 5,1 saniye), *Mickey One* (1965, ASL 3,8 saniye), *Bonnie and Clyde* (1967, ASL 3,8 saniye) ve *Alice's Restaurant*'taki (1969, ASL muazzam bir 2,6 saniye) hızlı montajı ile meşhur oldu.[62] Aynı zamanda Ralph Rosenblum *The Pawnbroker* (Tefeci) (1965) için "ani kesim" tekniğini geliştirdi.[63] *The Graduate*'daki (1967) Bayan Robinson'ın göğüsleri ve *Rosemary's Baby*'deki (Rosemary'nin Bebeği) (1968) Şeytan'ın yüzünde de görebildiğimiz üzere bu üç ila altı kare çekim patlamaları moda haline geldi. Sıçramalı kesmeler (örneğin *The President's Analyst* [Flint Dönüyor], 1967), ve mercek ekseni boyunca bir nesneyi hızlıca büyüten "konsantre kesişler" de belirmeye başladı (Kurosawa'nın favorilerinden biri olan *Grand Prix*'de [Ölümle Yarışanlar], 1966, ve *You Only Live Twice*'da [İnsan İki Kere Yaşar] geliştirilmişlerdir). Hızlı kesim ise daha sessiz bir şekilde sıradan sohbet sahnelerine giriyordu. Bonnie and Clyde, *The Dirty Dozen* (12 Kahraman Haydut) (1967; ASL 3,5 saniye), ve *The Wild Bunch* (Vahşi Belde) (1969; ASL 3,2 saniye) patlayıcı aksiyon sahnelerinde dinamik kesiş kullanmış olmasına karşın diyalogları da *Dragnet* tarzı kırpılmış, satır-başına-tek-sahne olarak vermişlerdir.

Hızlı kesimle birlikte tahmin edilebileceği gibi daha sıkı çerçevelendirme de yaygın hale geldi. Techniscope gibi anamorfik olmayan 1:2.35 süreçleri agresif derin odak olduğu kadar büyük yakın-çekimlerden de faydalanıyordu (örneğin Sergio Leone'un *Dollars* üçlemesinde, 1964-1966, ve Sidney J.



Şekil 2.31. Uzun bir mercek geniş ekranın yüzleri sıkı bir şekilde kesmesine olanak sağlıyor. 1960'larda yaygın hale gelen bir araç (örneğin *Camelot*).



Şekil 2.32. *A Man and a Woman* (Bir Kadın Bir Erkek) (1966): Uzun mercek, odak ve çözünürlük kaybıyla pırıltılı bir lirizm için kullanılıyor.

Furie'nin *The Appaloosa*'sında [Batıda Vuruşanlar], 1966). Panavision yeğlenen anamorfik format haline geldiğinde (ve daha sonra çerçeve oranını 2.40:1'e ittiğinde), geniş açıda ya da telefotoda oldukça sıkı yakın-çekimler yapabildiği ortaya çıktı. *Reflections in a Golden Eye*'da (Parıltılı Gözler) (1967) şaşırtıcı derecede yakın ön-plan çekimleri bulunur, öte yandan *Camelot*'da (1967) uzun mercekle çekilmiş, genellikle kaş ya da çeneden kırpılmış ve uzatılmış yüz çekimleri vardır (Şekil. 2.31). Kare şeklini daha çok andıran 1.85 formatında *Bonnie and Clyde* bu trendin sıkı çerçevelemeye yöneldiğinin sinyalini verir ve bunu filmin başında Bonnie Parker'ın yatağında huzursuzca dönüp durduğu sahnelerde görebiliriz. Dede Allen bu yakın görüntülerin hızlı montajda yeğlendiğini açıkça belirtir: "Açılar ve yakın çekimlerle girebiliyorduk ve yalnızca Arthur'un 'doku' dediği şeyi göstermek istediğimiz zaman geri çekiliyorduk. Arthur her şeye bu enerjiyi vermeyi gerçekten çok istiyordu. 'Filme tekrar bakın. Daha hızlı aksın,' deyip duruyordu."[64]

1960'lar'da pek çok yönetmenin geniş-açılı görüntülere duyduğu ilgiden zaten bahsetmiştim, ama daha da önemli olan uzun merceğin hızlı bir şekilde kullanılmaya başlamasıydı. 1960'ların başlarından itibaren kimi İngiliz ve Fransız filmlerinde görülebilen telefoto imgelemi Claude Lelouche'un *A Man and a Woman*'ında (1966) ve Bo Widerberg'ün *Elvira Madigan*'ında bol



Şekil 2.33. Planimetrik kompozisyon düzlemleri birbirlerine paralel, mercek eksenine dik olacak şekilde diziyor. *Targets*'da (Hedefler) (1968) bir takvim-resim aile portresi yaratıyor.



Şekil 2.34. *The Ipcress File*'ın (Ani Tehlike) (1965) aynı sahnesinde geniş-açı ve uzun merceği harmanlamak: Geniş-açılı çekim bir telefon kulübesinden görülen düşmanları sunuyor...



Şekil 2.35. ...ve sahne kesilip merdivenlerdeki dövüşün telefoto çekimi gösteriliyor.

bol bulunmaktadır (1967). Çözünürlük ve pek çok odak-dışı düzlemin (Şekil. 2.32) kaybı görünümün lirik aşk ile ilişkilendirilmesine yardım etmiştir. On yılın sonlarına doğru uzun-mercekle yapılan çekimler her tür şey için kullanılmaya, ve her yere sinmeye başladı. Telefono pek çok Western (*The Wild Bunch*, 1969) ve müzikalde (*Goodbye, Mr. Chips*, 1969) ilk tercih edilen mercek haline geldi. *Finian's Rainbow*'da (1970) 500 mm'lik bir lens bir şarkıcıyı takip ediyordu.[65] Uzun merceğin aynı zamanda 1970'lerde mühim bir görsel şema haline gelen karelere bölünmüş planimetrik görüntü sağlamak için kullanıldığını da görüyoruz (Şekil. 2.33). Telefoto imgesinin yayılmasıyla geçiş kesimlerinin de ilk örneklerine rastlıyoruz. *Darling*'de (1965) araç bir elips çiziyor. Bir çift bir bavul dükkanına girerken uzun mercek sokakta duruyor; ön plandan bir otobüs geçiyor; geçen başka bir araca kesilip geçiliyor, ve çiftin dükkandan çıktıklarını görüyoruz.

Kısaca 1960'ların sonlarında yönetmenler geniş bir mercek uzunluğu yelpazesine sahiptiler ve içlerinden birkaç tanesi iki aşırı ucu oldukça cesur bir şekilde kullanıyor, kimi zaman aynı sahnenin içinde harmanlıyorlardı (Şekiller. 2.34-2.35). Geniş-açılı mercekler genellikle ışık, bloklar ve odaklamanın kesin bir şekilde kontrol edilebildiği sette, uzun mercek ise mekanda çekim yapmak için kullanılıyordu.

1930 ve 1940'lardaki stüdyo yönetmenleri dışarı sapmaya olduğu kadar (bir detay ya da önemli bir karakterden bütüne geçiş) ileri atlamaya da meyillilerdi, ama 1960'larda yakın çerçeveler baskın hale geliyordu. Elbette zoom merceği bu eğilimi daha da pekiştirdi, ve bu süreç içerisinde pek çok meşhur zoom-in de var (*Nikki, Wild Dog of the North*, 1961; *Send Me No Flowers* [Bana Çiçek Gönderme], 1964). *Seven Days in May*'in (Heyecanlı Günler) (1964) hikayesinin akışındaki ani değişimler, kamera taşıyıcıların yüzlere yapılan meşum ilerlemesiyle işaret ediliyor. *Who's Afraid of Virginia Woolf*'da [Kim Korkar Hain Kurttan?] (1966) George'un açıklayıcı "sahne 3" monoloğu yavaş bir içeri-giriş ile işleniyor. *The Chase*'de (1966) bir çekim/ters-çekim geçişinde bir karakterin üzerine kesik bir içeri-giriş yapılıyor. Bunları yapanlar aynı zamanda vinçle beklenmedik bir şekilde aşağı ya da içeri doğru yapılacak bir hareketin en sıradan sahneleri dahi parlatabileceğini fark etmişlerdir (örneğin *The Biggest Bundle of Them All*, 1968).

Sarılan bir çiftin etrafında dönme taktiğinin izi en azından *Vertigo* (Ölüm Korkusu) (1957) ve *Hiroshima mon amour*'a (Hiroşima Sevgilim) (1959) kadar sürülebilir, ama kavis çizen kamera 1960'larda ortaya çıktı. Kavis çizen kamera/ters çekimler (*Town Without Pity* [İnsafsız Şehir], 1961), kişiyi izole edecek şekilde tek bir figürün etrafında kavis çizmeyi (*The Hustler* [Bilardocu], 1961; *Popi* [Sevgili Babamız], 1969), ön ya da arka planda yeni bir bilgi ortaya çıkarmak üzere kavis çizmeyi (*You Only Live Twice; Bonnie and Clyde*, ikisi de 1967), ve tabii ki

masada toplanmış insanların etrafında kavis çizmeyi (*The Group*, 1966; *The St. Valentine's Day Massacre* [Al Capone Öldürüyor], 1967) bu zamanda buluyoruz. Aracın görsel vaatleri *Judgment at Nuremberg* (Nürenberg Duruşması) (1961) kadar eskiye dayanıyor. İzleyenler spiral çizen ve vinç çekimleri cümbüşünün arasında kalıyorlar. Bu açıdan Stanley Kramer'ın filmleri tamamen çağdaş bir yere sahip.

Peki ya sürekli olarak yeniden keşfedilen ve kendini yeni olarak nitelendiren el kamerası? 1920'lerden itibaren el çekimleri genellikle şiddet, görsel olarak öznel bir görüş açısı ya da haber aktarımı için kullanılmış, ve bu işlevler 1960'larda iyice yerlerine oturtulmuştur. *The Miracle Worker*'da (Karanlığın İçinden) (1962) Helen'ın yemek yerken doğru düzgün oturmayı reddetmesi, öğretmeni Annie ile büyük bir kavgaya girmesine sebep olur ve Arthur Penn bunu sarsıntılı el çekimleriyle aktarır. *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*'da (Garip Doktor) (1964) askeri bir üsse yapılan saldırı sarsılan el çekimiyle verilir. *Seven Days in May* (Heyecanlı Günler) (1964) şiddetli bir sokak gösterisi ile başlar, ve çekimler Jack Ruby'nin Lee Harvey Oswald'ın vurulması üzerine televizyonda yaptığı programı hatırlatır. Gerçek sinema belgesellerinde kullanıldığından ötürü el kamerası *A Man and a Woman*, *Who's Afraid of Virginia Woolf*? ve *Faces*'de (1968) spontane bir gerginlik katma konusunda da muktedirdi. Robert Rossen *Lilith*'inde (1964) radikal bir şekilde baştan sonra el çekimleri kullanır; kimi zaman bir akıl hastanesinin karşılaşım gruplarına belgesel tadında bir hava katar, kimi zaman da at üstünde olma hissini verir. El çekimleri yalnızca otantik yerler sunmak için de kullanılabilir (The Alphabet Murders, 1966; No Way to Treat a Lady, 1968). Sinemacılar neredeyse tüm sahnelerin el çekiminin direktliği, baskısı ve (kaçınılmaz sözcük) enerjisi ile taçlandırılabileceğine inanmaya başlıyordu.

Hemfikir bir açıdan bakıldığında tüm bu araçların birkaç on yıllık bir geçmişi olduğunu görebiliriz. Sessiz filmlerin son döneminden *Beggars of Life* (1928) hızlı kesimi, dar teklilerde geçen diyalogları, rahat kamera hareketleriyle bugünün filmlerine benzer. Yüzün yakın çekimlerini yeğlediklerinden dolayı genel çekimleri ortadan kaldırmayı savunan Kuleshov ve Pudovkin buna karşın yoğunlaştırılmış devamlılığın bir versiyonunu öne sürmüşlerdir[66], ve bugünün daha çılgın takip ve kayan çekimleri *Abel Gance* (Napoléon [Napolyon], 1927) ve Marcel L'Herbier'in (*L'Argent*, 1928) çekimlerini anımsatır. İşin içine ses girdiğinde büyük kameralar ve kayıt cihazları hızlı kesim ve esnek kamera hareketlerinden cayılmasını sağladı. Yalnızca tertibi değiştirmek için bile olsa kamerayı hareket ettirmek zor olduğundan dolayı yönetmenler sahneleri daha uzun çekimlerle almaya meyillilerdi. Bu alışkanlık on yıllar boyunca değişmedi.

Yine de çoğu çağdaş gözlemcinin benimsediği savunma hattı bu değildi. Neredeyse hiçbir zaman hemfikir olmayan eleştirmenler filmlerin görünümünün değiştiğini, ve iyiye gitmediğini söylüyorlardı. En büyük şamar oğlanlarından biri Tony Richardson'dı, ve *Tom Jones*'u (1963) herkesi öfkelendirdi. John Simon "aşırı derecede büyük bir çılgınlık, aceleci kamera hareketleri ve hummalı bir kesim," den yakınıyordu.[67] Andrew Sarris ise şöyle diyordu: "Tom Jones'daki tüm köhne, yeni çıkan, şüpheli numaralar yalnızca Richardson'ın kamerasıyla bir hikaye anlatmaktaki, mekânsal birliğin az bir derecesiyle bir yer anlatmaktaki, ya da kareden kareye her bir hızlandırmanın dışında ayrı bir prodüksiyon yapmadan geçememe beceriksizliğini gösteriyor."[68] Dwight MacDonald Richardson hakkında şöyle diyor: "Cahil, kameranın önünde net bir sahne oluşturmayı beceremeyen, ve aşırı yakın çekime kaçmak zorunda kalan biri... Yönetmenlik alameti-farikasının üzerinde haddinden fazla duruyor."[69]

Başka bir hedef de Sidney Lumet'di. Lumet'nin *The Fugitive Kind*'ı (1960) hakkında MacDonald şöyle yazıyor: "Lumet'nin yönetmenliği anlamsızlık derecesinde yoğun; ışıklar ve gölgeler, zaten kalın ve büyük harflerle yazılmış satırların altını çizen yüz yakın çekimlerinin üzerinde oynuyor; her duruma dünyanın-sonu gibi davranılıyor."[70] Hollywood cahilliğinin baş belası unvanını edinmeden önce Pauline Kael'in Lumet'nin The Group'unun prodüksiyonunu izlemesine izin verilmişti, ve 1966 baharında bunun hakkında bir rapor yazmıştı. Bitmiş filmin büyük bir bölümünü beğense de Lumet'nin baskıcı tekniğine karşı çıkıyordu:

> Yönetmen ateş edip bir şeyi vurmayı dileyen bir general gibi senaryoyu takip ediyor: insanları ya da kamerayı bir "hareket" elde etmek için hareket ettiriyor ve bazı basit noktaları sürekli olarak vurguluyor. Ve size tepki göstermeniz işaret ediliyor. Siz böyle tepki vermeyle meşgulken ekranda gözünüzün takılacağı hiçbir şeyin, arka planda mesafe ya da eylemin, ön planda yaşam ya da mekan hissinin olmadığını fark bile etmeyebiliyorsunuz. Her şey ön planda, ve hemen kavramanız için oraya yerleştirilmiş durumdalar.

Aktörlerin uzun çekim gerektiren sahnelere dayanamadıklarını, zira herkesin eylemin montaja ayrılacağını düşündüğünü aktarıyor:

> Sahneler tepki çekimleri ve yakın çekimler içinde kesilerek statik kamera kurulumları ve zamanlama, aktörlük, performansların ritmlerindeki hatalar saklanıyor. Hızlı montaj estetik amaçlara hizmet etmesi için yapılabilir, ama bugünlerde kötü sahneleme ve çekimi örtbas etmek için aşırı derecede yapılıyor, ve kesintili ve kara karıştırıcı bir etki yaratıyor. Ama üzerine çok fazla ilgi çektiğinden dolayı genellikle harika bir teknik olduğu sanılıyor. Yaptırmak istediği bir şeyi anlatırken Lumet şöyle diyor: "Çok heyecan verici olabilir" –yani daha

büyük bir kavrama bağlanabilecek bir şey değil, burada ve şimdi, kendiliğinden etkili olacak bir şey istiyor.[71]

Bugünün standartlarında göre The Group yaban görünebilir, ama Lumet'nin zamanında, Richardson ve Lester gibiler incelik, ölçülülük, ve birleşmiş bir filmin taleplerini unutmuş gibiydiler.[72]

Tom Jones gibi aşırı uçlar dışında 1960'ların çoğu filmi yoğunlaştırılmış devamlılık araçlarını son raddesine kadar kullanmazlar. İronik bir şekilde en canlı araçların yedekte tutulması gerektiğine inanan Lumet'nin kendisiydi. *Fail-Safe* (Mutlak Savaş) (1964) üzerine yapılan bir konuşmasında bazı açılardan kaçınmak üzere odanın belli bir tarafından çekim yaptığından bahseder: "Çünkü onlara daha sonra ihtiyacım olacaktı." Neden uzun bir süre boyunca sabit bir düzen konusunda ısrarcı oldu? "Hareketi söyleyecek bir şeyi olduğu, ona gerçekten ihtiyaç duyulduğu zaman için saklamak adına statik kamera kullanılır. Filmin sonunda Fonda'nın Sovyet baş kadın oyuncusu ile konuştuğu ve Larry Hagman'ın tercüme yaptığı bir sahne var. Ve tamamıyla harika olduğunu düşündüğüm iki tane de karşı-dolly var. Tüm bu statik çekimler tarafından kurgulandılar."[73] Bir film boyunca teknik gelişimin haritalandırmasının senaryo gelişimi ile uyum içinde olmasını savunan Sergei Eisenstein gibi, Lumet serpilen bir görsel tasarımın dramanın yükselimiyle beraber gücünü artırabileceğini öne sürer.[74] *12 Angry Men*'de (12 Öfkeli Adam) (1957) giderek artan bir klostrofobi yaratmayı nasıl başarmak istediğini açıklarken Lumet drama yükselirken 28 mm'den 40 ila 100 mm'ye çıkan bir "lens planı"ndan bahseder.[75] Kael, MacDonald ve diğerleri büyük ihtimalle en başta uğursuz bir teknik seçmenin yönetmeni bir bağırıştan bir haykırışa, haykırıştan da bir çığlığa gitmeye zorlayacağını söylerlerdi. Amaçladığı ne olursa olsun Lumet ve çağdaşları, 1960'ların bir kereye mahsus seçeneklerin her sahne için standart haline gelmesini sağlayarak sonraki on yılların menüsünü belirlemişlerdir.

Televizyon için Çekim Yapmak ve Verilen Diğer Ödünler

Ana-akım sinemacılığın bu sorgusuz sualsiz kabul edilen normlarındaki değişimi ne yarattı? Geniş kültürel gelişimlere bakmamız iyi olabilir. Filmler neden artık daha hızlı kesiliyor? Belki de televizyon, bilgisayar oyunları ve internetle haşır neşir olan izleyiciler eski nesillere nazaran daha hızlı kesilmiş filmleri daha çabuk bir şekilde benimseyebiliyorlardır. Ama 1920'lerde izleyiciler 5 saniye ya da daha azına sahip ASL'leri sindirmek konusunda hiçbir sıkıntı çekmiyorlardı. Aşırı lens uzunluklarının ya da gösterişli kamera hareketlerinin yaygınlaşması kültürel düzlemde olan ne ile açıklanabilir? Yoğunlaştırılmış devamlılığın yükselişini açıklamak için daha ince bir yordam bulmalıyız.

Sıklıkla olduğu üzere en yakın ve olası sebepleri teknolojik değişim, zanaat pratikleri, ve kurumsal şartlarda bulabiliriz. Stüdyo sistemindeki tarz geçmişini bu kuvvetler idare eder. Hollywood sessiz filmlerden sesli filmlere geçince araçlar, çalışma rutinleri ve görsel kaynakların da koordine edilmesi gerekti. Kameralar daha ağırlaştı, ışık kaynakları ark lambalarından ampule döndü, ve filmler ortokramatikten pankromatiğe dönüştü. Bunlar ve daha nice değişim problemler ortaya çıkmasına sebep oldu, ve çözümler yalnızca deneme yanılma yaparak elde edilmedi. Mühendisler, teknisyenler ve yaratıcı personel filmlerin ses ve görüntüsünün nasıl olmasını istediklerine dair gevşek olsa da belirsiz olmayan bir fikre sahiplerdi. Yeni teknoloji Hollywood'un 1910'lardan beri işini gören çalışma rutinleri ve görsel tarz çerçevesine oturtuldu. Bu esnada hem rutinler (gerektirdikleri iş bölümüyle beraber) hem de tarz (seçenek yelpazesi dahil), yeni ama radikal olarak farklı olmayan bir profesyonel sinemacılık standardına çözülecek süreç içerisinde modifiye edildi.[76]

Bir cephede yapılan talep bir diğerinde de talep yaratır, ve bu da bir başkasını etkiler. Sesin ilk yıllarında temel amaç yal-

nızca sahneyi çekmekti, dolayısıyla yönetmenler statik çerçevede sahnelemenin büyük bir beceri gerektirdiği 1910'ların zengin tablo sinemasına dönebiliyorlardı. Ama sinemacılar 1920'lerde ustalaştıkları montaj kaynaklarını terk etmek istemediklerinden dolayı eski ses sahnelerini farklı odak uzunlukları olan birden fazla kamerayla alıyorlardı. Ama bu da problemler ortaya çıkmasına sebep oluyordu. Kameralar set içinde kolayca hareket ettirilemiyordu, ışıklandırmanın düz olması lazımdı, ve bir kameranın sessiz dönemdeki gibi bir sahneyi delmesi, karakterlerin arasında durması ya da alışılagelmedik açılara girmesi nadiren gerçekleşiyordu. Mesele, yönetmenler tekli-kamera çekimine dönebilsinler diye ses kaydetme konusunda ustalaşmaktı. Başka bir deyişle sessiz sinema dönemindeki tarz şablonu yeniden elde edilmeliydi. Ve nispeten hızlıca bu başarıldı, ve ses kamerası bunun geliştirilmesine bile izin verdi (örneğin zarif yeniden çerçeveleme ortaya çıktı). Bu teknoloji, zanaat tercihi, ve kurumsal imkanlar arasındaki etkileşim sonrasında problemler yığıldı, ve yeni problemler ve fırsatlar üreten bir şekilde çözüldü. Bir şey için uğraşan sinemacılar bu esnada başka bir şey keşfediyorlar, ve bunu geliştirmek yeni bir amaç haline geliyor. Ödün vermek elbette kaçınılmaz; dolayısıyla sinemacılar hedeflerine ulaşmanın birkaç yolunu bulmalı, ve hatta amaçlarının ne olması gerektiğini yeniden değerlendirmeliler. Bu değişen teleoloji, hedefler, sınırlar, sorunlar, ödünler, yeniden ele alınan amaçlar ve beklenmedik çözümler etkileşimi, film tarihi boyunca gerçekleşen tarz değişiminin bir karakteristiğidir.[77] Yoğunlaştırılmış devamlılığın ortaya çıkması bu tür bir etkileşimin örneğidir. Müdahil olan tüm saflardan ötürü düz ve lineer bir hikaye anlatamayız; bir dizi pratiği çaprazlamasına kesen faktörlerin grafiğini çizmeliyiz.

Televizyon aşikar bir başlangıç noktasıdır. 1960'ların ortasında, stüdyolar kütüphanelerinin lisansını TV istasyonlarına verip yakın zamandaki yayınlarının haklarını satmaya başladıktan sonra çoğu sinemacı filmlerinin dönüp dolaşıp küçük

ekranda gösterileceğini fark etti. Bazıları "televizyon için çekim yapmayı" reddetse de kablolu yayın ve video kasetler 1980'lerin başlarında yaygınlaştıktan sonra bir filmin sinemadan ziyade televizyonda daha çok izleyici bulacağını kimse reddedemez hale geldi. İncelediğimiz dönem boyunca pek çok sinemacı görsel tasarımlarını bir eleştirmenin "televizyonlaştırma" adını verdiği biçimde şekillendirmeye başladı.[78] Pek çok sinemacı televizyonun daha yakın çekimlere gereksindiğini düşünüyordu. Sinematograf Phil Meheux şöyle yazıyor: "Çoğu filmin sürekli olarak dar yakın-çekimlere bel bağlaması, ekranı televizyonda olduğu gibi bir aktörün kafasıyla doldurması hiç hoş değil, özellikle de gösterilebilecek daha pek çok şey varken. Bu tarz tamamen prodüktörlerin yayınlanmasını istediği şeyin bir sonucu."[79] Televizyonun orta boy ve yakın çekimleri yeğlediği inancı on yıllarca endüstride basmakalıp bir şekilde kaldı.[80] "Televizyon ekranının boyutu küçük," diyor 1976'daki standart bir televizyon üretim el kitabı. "Net görüntü elde etmek için ekran çerçevesinde nispeten büyük gösterilmeleri gerekiyor. Başka bir deyişle uzun çekim ve aşırı uzun çekimlerden ziyade yakın çekimler ve orta bot çekimler kullanmanız gerek."[81]

Geniş-ekran filmler, daha küçük, kare şeklindeki televizyon çerçevesine uygun değildi, ve Amerikalı yayımcılar, daha az tarama çizgisi ayırıldığı zaman görüntü kötüleştiğinden dolayı filmlerin formatını değiştirmek istemiyorlardı. Geniş-ekran filmi televizyon versiyonuna çevirmenin en genel yöntemi "panlama ve tarama" idi. Her karenin kenarları kesiliyordu, ve bazen TV kamerası suni bir şekilde orijinal görüntünün üzerinde dönüyordu. Panlama ve tarama pratiği on yıllarca devam etti, ve bazı DVD'lerde hala devam etmektedir.

Yapıtların harap olma tehlikesiyle karşı karşıya kalan sinemacılar "çekme ve koruma"ya başladılar. Kadraja takılan maskeler, ya da vizörlere işlenmiş keskin işaretler sayesinde sinematograflar 1.85 geniş-ekran çerçevesi içinde televizyonu



Şekil 2.36. Anamorfoz geniş ekranda, merkezde olmayan yüz. 1.33 formatında bir ekran-doldurmaya indirgemesi oldukça kolay (*Kiss the Girls* [Kızları Öp], 1997)



Şekil 2.37 *Hannah and Her Sisters*'dan (1985) bir tam-çerçeve görüntü. Şaşırtıcı derecede fazla boşluk payı sinema gösteriminde devre dışı bırakılacak.

"güvenli aksiyon alanı" olarak görebiliyorlardı. Ama aksiyonu bu bölgeyle sınırlamak orijinal görüntü alanının yüzde otuzunu yok ediyor, ve simetrik ikili-çekimler ve yoğun geniş plan çekimlerin sinemada gösterimini zorlaştırıyordu. Bu güvenli alan sınırlamaları büyük ihtimalle yönetmenlerin tekli ve kesin çerçevelemeler yapmasına yardımcı oldu –Steve Neale'in belirttiği gibi düzensel şemalar tam-çerçeve televizyon için kolaylıkla kesilebiliyordu (Şekil. 2.36).[82] Yapıtlar 2.40 formatına yayıldığında çekme ve koruma da zorlaştı, dolayısıyla anamorfoz prodüksiyonlar 1.85 çerçevesinde olduğu kadar tekli çekimlere bel bağlamaya başladılar. 1980'lerde daha çok ödün verilmeye başlandı. Bazı sinemacılar 1.33 ya da 1.85 versiyonlarının çıkartılıp alınabileceği, neredeyse kare formatında "tam çerçeve" çekim yapmayı tercih ediyorlardı (Şekil. 2.37). Kimileri ise film karesinde hem anamorfoz 2.40 sinema baskıları, hem de 1.33 video transferlerini desteklemek için daha büyük bir görüntü alanı kullanan Super-35 mm formatını tercih ediyorlardı. Her iki durumda da yapıt film tarihinde hiç olmadığı kadar belirsiz bir hal aldı: filmleri evinden izleyenler, sinemada izleyenlere nispeten çok daha fazla gök ve yer görüyorlardı.

Yaygın görüşe göre televizyon için çekim yapmak yalnızca yakın çerçevelemeden fazlasını gerektiriyordu. Söylenene göre televizyon genellikle dikkat dağıtan bir ortamda izlendiğinden dolayı sürekli değişen görsellik ile ilgiyi çekmesi gerekliydi.[83] 1968'de yazılmış bir el kitabında bir TV yönetmeninin "canlandırılmış görseller" kullanması öneriliyor: "İlgi uyandırmak ve odaklamak için kamerayı yaklaştırabilir misin? İlgi noktasını genişletmek için kamerayı uzaklaştırabilir misin? Aktörün bir tarafından diğerine panlayabilir misin? Dereceli olarak değişen bir görüş açısı için etrafında kavis çizebilir misin?"[84]

Görüntüyü canlandırmanın temel aracı elbette kesimdir. TV kesimi film kesimiyle aynı dönem içerisinde hızlanmıştır. 1960'lardan önce pek çok TV programının ASL'si 10 saniye ya da daha yüksekti, ama ondan sonraki on yıllarda ortalaması 7,5 saniyeden yüksek bir ASL bulamıyorum. Çoğu program 5 ila 7 arasında değişen bir ASL'ye sahip, ve birkaç tanesi de (1960'ların *Dragnet* bölümleri, 1980'lerde *Moonlighting*) 3 ve 5 saniye arasında. (Elbette TV reklamları daha bile hızlı kesiliyor: 30 saniyelik reklamlarda 1-2 saniyelik ASL'ler oldukça yaygın.) Belki kesim oranları birbirinden bağımsız olarak hızlanmış, belki de bir geribildirim döngüsü gelişmiştir. 1960'ların başındaki filmlerde sık olarak görülen hızlı montaj televizyon için bir model oluşturmuş olabilir (özellikle de *The Monkees* ve *Rowan & Martin's Laugh-In* gibi reklam ve şovlarda); bunlar da sinema filmlerinin daha hızlı kesilmesini teşvik etmiş olabilir.[85]

Sinema tutkunları televizyon görünümü olarak adlandırdıkları şeyden çoğunlukla tiksinmişlerdir; 1964 gibi eski bir tarihte bile bir editörün bir diğerinin eseri için "bana TV kesimi gibi görünüyor" diyerek aşağıladığını görebiliyoruz.[86] Bir film farklı platformlarda gösterileceği zaman yönetmenler ince varyasyonlarla çıkageliyorlardı. Chris Petit video üzerinde çalışmanın ani kesimler yapmasına sebep olduğunu söylüyor:

"Monitörde bakınca kesim doğruymuş gibi geliyor. Ama film ekranına yansıtıldığında temposuz ve aceleci görünüyor. Görüntünün indirgenmiş halinde bulunmayan bir önceliği vardı, ve öneri ya da büyütüldüğünde irrite edici hale gelen bir titreşim prensibiyle işliyordu."[87] Bu sırada kimileri de iletişim araçlarının normlarının birbirine karıştığını fark etmişti. Joe Dante 1987 yılında şöyle yazıyor:

> Yönetmen açısından bakıldığında filmler ve televizyon neredeyse özdeş bir hal almış durumda. Bugünlerde televizyon ve sinema için yapılan çekimler arasında gerçekten de çok az fark var... Filmler sinema yerine kablolu yayın ya da video kasetlerde izlenerek para kazandıkça filmlerin ve televizyonun görsel dil(ler)i üst üste biniyor ve melezler ortaya çıkıyor.[88]

Televizyon yoğunlaştırılmış tarzı başka seviyelerde de etkiledi. Sinema uzun zamandır televizyondan yönetmen devşirdiği için Kael'in *The Group*'da hiç hoşuna gitmeyen türden biçimsel aktarmalar görmemiz oldukça normal. TV reklamları ve müzik videoları, 1960'lar ve 1970'lerdeki antoloji dramaları ve dramatik seriler için bir tür eğitim alanı haline geldi. Bugün pek çok yönetmen, sinematograf ve teknisyen sinema filmlerinin arasında reklamlar da çekiyorlar.[89] Yetmişin üzerinde müzik videosunun yönetmenliğini yapan Brett Ratner bir film yapmanın aynı şey olduğunu söylüyor. "Aynı ekibi ve ekipmanı kullanıyorsun. Sadece daha fazlasını."[90] 1980'lerden beri gösterişli teknik televizyonda sınanmış yönetmenleri film yapımcıları için albenisi olan bir duruma getirdi. "Bu kişilerle," diyor bir menajer, "çalışması riskli, ama tarz olarak daha iyiler."[91]

Pek çok yeni teknolojinin sinema filmlerini televizyon için önceden biçimlendirmiş olması da çok önemli. Kompleks sahneler video ya da dijital yazılımda "önceden görselleştiriliyorlar" ve aktörlerin başvuruları filme alınıyor.[92] Steadicam'in vizörü bir video monitörü. 1970'lerde film ekipleri, yönetmen ve sinematografın sahne alınırken görmesini ve inceleyebilme-



Şekil 2.38. Video yardımcısı küçük, sınırlı bir çekim alanı sağlıyor (*Gattaca*, 1997).

lerini sağlayan video yardımcısına bel bağlamaya başladılar.[93] Genellikle detaydan yoksun oluyor, hatalı renk çevirisi sunuyor, ve kesin sahneleme yerine tekli ve ferah ve geniş çekimleri tercih ediyor (Şekil. 2.38).[94]

İlk olarak teybe ve lazer disklere, şimdi de bilgisayara gelmiş olan video-tabanlı montaj da görüntüyü televizyon için önceden şekillendiriyor.[95] Walter Murch editörlerin yüzlerin küçük bir monitörde nasıl görüneceğini kafalarında canlandırmaları gerektiğini söylüyor: "Belirli bir sahneyi seçmedeki belirleyici faktör genellikle şudur: 'Aktörün gözlerindeki ifadeyi anlayabiliyor musun?' Eğer anlayamıyorsan, bir sonraki yakın çekimi kullanırsın, geniş çekim büyük ekranda göründüğünde daha iyi olacak olsa da."[96] Özetle video-tabanlı prodüksiyon aletleri sinemacıların video görüntülerde daha okunur olan tekli ve yakın çekimlere vurgu yapma eğilimini daha da pekiştirmiş olabilir.[97]

Stüdyo çağı editörleri filmi küçük Moviola ekranında inceliyorlardı. Ama kesim kararlarını bir projeksiyon odasındaki gösterimler sırasında aldıkları notlara göre veriyorlardı. Videomontaj ekranlarının düşük çözünürlüğünden dolayı bugün dahi görüntüleri tekrar izlemek tavsiye ediliyor. "Avid," diyor bir prodüktör, "videoda işe yarasada filmde korkunç görünme ihtimali olan güzel detayları ve kareleri saklıyor. Yükselen gölgelere, talihsiz ekip üyelerinin aynalardaki yansımalarına, ve

Avid'de minimum olan odak problemlerine merhaba deyin."[98] Pek çok yönetmen ve sinematograf sinemada gösterilen ham görüntüyü hiç görmemiştir. 2003'de yapılan bir film temel fotografiyi bitirdiğinde video günlük çekimlerinin keşfettiği bir şeyi keşfetmişti: neredeyse tüm kareler odak-dışıydı.[99]

Televizyon yoğunlaştırılmış devamlılığı ne kadar güçlü bir şekilde şekillendirmiş olursa olsun, büyük ihtimalle birkaç etkiden yalnızca biridir. Eserlerinde kaynaşarak yoğunlaştırılmış devamlılık haline gelecek tekniklerden bolca bulunan Welles ve Hitchcock gibi prestijli sinemacıları unutmamalıyız. Ekstrem lens uzunlukları ve süzülen kamera hareketleriyle caka satan Sergio Leone aynı zamanda dar yakın-çekimlerin geniş ekran formatında da etkileyici olabileceğini kanıtlamıştır. Sam Peckinpah ve nice 1960'lar yönetmeni özellikle birkaç değişiklik yapıldıktan sonra çok hızlı montajın uygulanabilir olduğunu göstermiştir. 1970'lerde Robert Altman "tırmanan yakınlaşmayı" sunmuş, ve bunu bugünün filmlerindeki aksak içeri sokmaları müjdeleyecek şekilde karşılıklı olarak kesmiştir.[100] Belli başlı kült olmuş filmlerin de büyük ihtimalle etkisi olmuştur. Sinema tarihinin büyük, sabit parçaları genellikle seri-ateş montajlarından (Odessa Merdivenleri dizisi, *Psycho*'daki duşta saldırı) ya da virtüözce takip çekimlerinden (Rules of the Game'deki parti sahnesi, 1939; *The Magnificent Ambersons*'daki top, 1942; *Touch of Evil*'ın açılış sahnesi, 1958) oluşur. Ve iletişim araçlarının hızlı kesimi kucaklaması, sinemacıların statik uzun çekimlerin izleyicinin hoşuna gitmediğinden korkmaya başlamasına yol açmıştır. 1990'da Scorsese dertli bir şekilde şöyle der: "Sanırım son on yılda gerçekleşen temel şey sahnelerin [çekimlerin] daha hızlı ve daha kısa tutulmasıydı. [*Goodfellas*] benim tarzım bir MTV versiyonu... ama bu bile eski-moda."[101]

Gösterim şartlarının değiştirilmesi de bir rol oynamış olabilir. Ben Brewster ve Lea Jacobs 1908-1917 arasında sinema vodvil yerlerden bu iş için ayrılmış mekanlara taşındığında

ekranların küçüldüğünü söylerler; nispeten büyük görünmek adına aktörlerin daha yakın yerlerden görüntülenmesi gerekmiştir.[102] William Paul 1920'lerdeki benzer gösterim baskılarının sinemacıların daha çok yakın-çekim kullanmaya itmiş olduğunu iddia eder.[103] 1970'lerdeki eşleştirme ve demetleme ile ekranlar bir kez daha küçüldü, ve sinemacılar belki de hızlı kesimin daha küçük çoklu sahnelerde daha düzgün görüneceğini varsayarak içgüdüsel bir şekilde daha büyük yüzleye geçiş yaptılar.

Yoğunlaştırılmış devamlılığın pek çok suretinin izleri prodüksiyon pratiklerinin değişimine dek sürülebilir. İncelediğimiz süreç boyunca yapımcılar filme çekme vardiyalarını kısaltmaya çalışıyorlardı. Bunun ardındaki sebep olarak yapımın giderek artan maliyeti sunuluyordu, ama 1980'lerde ve 1990'larda ortaya çıkan çoklu düzeleme de çok önemliydi. Bir film anons edilmiş yayımlanma tarihinde çıkmalıydı, zira pazarlama kampanyası ve gösterim mekanları çok önemli açılış günü ile koordine haldeydi ve sözün tutulmaması halinde film ikincil platformlarda kötülenebilirdi. Dolayısıyla hızlı çalışma baskısı vardı. Çekimin yükselen bütçelerine karşı girişilen bir başka hamle de mekanda seçim yapmaktı; böylelikle set maliyetlerinden kurtulabiliyorlardı. Daha önce gördüğümüz gibi uzun lens mekanda çekim yapmayı sağlarken aynı zamanda belgesel gibi bir hava veriyordu.

Yönetmenler sıkıştırılmış çekim programlarına çok daha kapsamlı çekim yaparak cevap verdiler. Bunun sebebi yapımcıların post-prodüksiyon ayarlamaları için elde pek çok alternatif sahne olmasını istemesiydi. Yönetmenler göz alıcı bir takip-çekiminin birkaç senaryo sayfasını etkili bir şekilde doldurabileceğini savunsalar da montaj odasında seçenekleri fazlalaştırmak konusunda epey bir baskı var. Amerika'ya *Cannery Row*'u (1981) çekmek için gelen Sven Nykvist, Amerika ve Avrupa prodüksiyonu arasındaki en büyük farkın "epey kapsamlı

çekim gerekliliği... Sanırım yapımcıların son kesim üzerinde söz sahibi olması ve filmin hızını arttırmak ya da gerekli olabilecek başka büyük değişimler yapmak istedikleri için tüm materyali istemelerinden kaynaklanıyor," demiştir.[104] Yapımcıların tavsiyesine ters olarak Steven Soderbergh *Out of Sight*'ın (Aşk ve Para) (1998) bagaj sahnesini tek bir çekimde almıştır, ama gala izleyicisi ilgisini kaybedince Kuleshovcu dersini almıştır: "Her kesit alıp geri girdiğinde çok fazla şey aldığını anlamalıydım, zira izleyici boşluğu senin yerine dolduruyor."[105]

Bağımsız film yapımcıları bile daha kapsamlı çekim talepleriyle karşılaşıyorlar. *Little Man Tate*'de (1991) Jodie Foster'ın yapımcısı daha fazla tekli çekim talep etmiştir.[106] Pek çok bağımsız klasiğin yapımcılığını yapmış olan Christine Vachon yönetmenlerden hem genel çekim hem de daha yakın çekimler almasını istiyor. Editörünün şu şikayetine katılıyor: "deneyimsiz yönetmenler sık sık önemli dramatik sahneleri tek bir seferde almaya meyilliler –bu 'maço' tarz hızı değiştirme ya da istikrarsız performansları düzeltme şansını sıfırlıyor."[107] (Tarzın türü konusunda daha eski bir görüş için Orson Welles'in görüşüyle kıyaslayın: "Uzun bir tam çekim adamları çocuklardan ayıran şeydir.")[108]

Kapsamlı çekimler bazı eski taktikleri uzatarak daha etkili bir hale getirilebilirdi. Sesli filmin ilk döneminden sonra (1929-1932) sinemacılar genellikle tek bir kamerayla çalışıyor, sahnenin farklı bölümlerini farklı pozisyonlardan çekiyorlardı. Bu pratik o denli yerleşikti ki canlı televizyon çalışmalarından birkaç kameraya alışkın olan Arthur Penn *The Left-Handed Gun*'daki (Solak Silahşör) (1958) diyalog sahneleri için iki kamera istediğinde fotografi yönetmeni şiddetli bir şekilde karşı çıktı.[109] Çoklu-kamera çekimleri genellikle yangın, çöken binalar ya da tepelerden düşen arabalar gibi tekrar edilemeyecek aksiyon sahnelerine saklanıyordu.[110] 1960'larda yönetmenler birkaç kamera kullanmaya başladılar, ve böylece bugünün

genel çalışma rutinlerinin temellerini attılar. Penn ve Richard Lester yan yana iki kamera koyuyor, bir tanesine geniş açılı bir mercek diğerine uzun bir mercek yerleştiriyorlardı.[111] *Faces* (1968) ile başlayarak Cassavetes geniş plan çekimler ve temel aksiyon için bir kamera, ve "aksan" adını verdiği aktörlerin yakın çekimleri ya da sahnenin diğer alanları için bir B kamerası kullanmaya başladı.[112] Buna ek olarak, belki de Kurosawa'dan esinlenerek,[113] Penn ve Peckinpah katliam sahnelerini çok uzun merceklere sahip birkaç kamerayla çekmeye başladılar. Tüm bu taktikler sonraki on yıllarda standart haline gelecekti.

Mekanda çekim yapmanın ve kısıtlı programın hızlı çalışma gerektirdiği 1970'lerde pek çok yönetmen sıradan diyaloglar için birden fazla kamera kullanmaya başladı. *American Graffiti*'deki (Gençlik Yılları) (1973) yolculuk sahneleri biri hem sürücüyü hem de yolcuyu tam karşıdan gören, diğeri daha çok sürücüye yoğunlaşan iki kamera ili çekilmiştir.[114] Lumet *Dog Day Afternoon* (Köpeklerin Günü) (1975) için üç kamera kullanmıştır çünkü konuşulanların çoğu doğaçlamaydı. Sean Connery gibi pahalı yıldızlar tekrar çekim gerektirmesin diye genellikle iki kamerayla çekiliyordu. "Her gün büyük paralar kazanan insanlarla çalışırken sahneleri mümkün olduğunca çabuk bitirmek için bir baskı oluşuyor. İkinci kamera bunu yapmamıza yardımcı oldu."[115] Superman: The Movie'de Marlon Brando'nun kartlardan okuduğu Jor-El'in diyaloğu on bir kamera tarafından kaydedilmişti.[116] Yapımcıların istediği daha kapsamlı işler ekstra kameralarla sağlanıyor, editörün sahneyi teklilerden toplamasını gerektiren bir durum pek çok açıdan çekiliyordu.

Yeni nesil hafif kameraların çoklu kamera durumlarında manevra yapmaya daha müsait olması iyi bir şeydi. 1980'lerde B kamerası çoğunlukla Steadicam'di, ve çekim yapmak için sette geziyordu. Statik aktörler etrafındaki hareketinin akıcılığı dairesel çekimleri ve kameranın içeri-dalmalarını son kesime

dahil edilmek için güçlü adaylar haline getiriyordu. *Gladiator* (2008) yapıldığı zaman bir diyalog yedi kameraya kadar çok kamera kullanarak çekiliyordu, ve bazıları Steadicam'di. "Düşünüyordum da," diyordu fotografi yönetmeni, "Bir tanesinin iyi bir şeyler çekiyor olması gerekiyordu."[117] Her bir karede geniş bir açı yelpazesinden "iyi bir şeyler" arayışı sinemacıların sık sık kesim yapmasına sebep oluyordu.

1970'lerin Panaflex, Steadicam ve Panaglide gibi gövde-destekli sistemleri asıl olarak B kameraları desteklemek için tasarlanmamıştı. Temel amaçları el kameralarının çekimlerini düzeltmek ve bir dolly ya da vincin giremeyeceği yerlerde manevra yapmaktı. Gerçek mekanlar ya da belirli bir amaçla inşa edilmiş setler eşi benzeri görülmemiş akıcı bir türde geçilebiliyordu ve bu, *Rocky* (1976), *Bound for Glory* (Şöhret Yolunda) (1977), ve *The Shining* (Cinnet) (1980) gibi eski Steadicam filmlerinde gözler önüne serilmiştir.[118] Çerçeve hareketliliği de yeni araçlarla elde ediliyordu. 1962'de İtalyan bir şirket tarafından çıkarılan Elemack "Spyder" dolly'si ve halefi Cricket yeni bir kıvrak kamera destek nesli getirdi. Bunlar, farklı konfigürasyonlarda bir araya gelebilen bölümlü raylarla kamerayı tüm yönlere kaydırabiliyordu. Elemack'in yoğun hamleler için küçük bir vinç kolu vardı ve 1980e gelindiğinde dairesel bölümlerde hareket edebilir dolly yolları da eklenmişti.[119] Amerika'ya *1941* (1941: Çılgın Dünya) ve *Moonraker* (Ay Harekatı) (ikisi de 1979 yapımı) ile gelen hafif Fransız Louma vinci, kamerayı beş metre havaya uzatabilen bir alüminyum borunun ucuna tutturulmuştu. Bir video monitörden kontrol edildiği için bir operatörün taşınmasına gerek yoktu. Daha sonra Flying-Cam gibi uçan, uzaktan kontrollü kameralar yukarıdan inen yüksek açılı çekimleri daha da kolaylaştırdı.[120] Bu araçlar çıktıktan sonra herkes birden onları kullanmak istemeye başladı: kompakt kameralar ve esnek destekler, arada sırada gereken akıcılığa izin verecek şekilde tasarlanmışlardı ve sürekli hareketliliği teşvik ediyorlardı.[121] Etrafı kolaçan eden bir kamera ortaya çıkmıştı.

Daha kapsamlı çekim talebi, çoklu kameraların kullanımı, ve Steadicam'in kullanılmaya başlanması: bu, her bir fazın görsel tarzı etkilediği, beklememiz gereken türden bir tür seçeneklerin kademeli yükselişi. Farklı açılardan görüntü almak mümkün olunca editörler daha fazla kesim yapmaya, ve birkaç çekimin en iyisini almaya meyilli oldular. Bu eğilim yeni montaj ekipmanıyla ve çalışma programlarıyla harmanlandı. Yönetmen John McTiernan *The Wild Bunch* ve diğer 1960'ların sonundaki filmlerde görülen hızlı kesimin ve birbirine eklenen bantların gelişiyle daha da arttığını söyler. Yapıştırıcı-bazlı ekleme ile editör kesimin her tarafında bir kare kaybeder hale geldi. Sonuç "emin olmadığınızda insanın içinden kesmemesi gerektiğini söyleyen bir baskı ortaya çıkmasıydı... Birdenbire dilimleyip bir parça bantla tekrar deneyebilirdiniz."[122] Benzer bir şekilde 1980'lerin başlarında çekimleri yeniden düzenlemeyi çok kolay bir hale getiren videoteyp üzerinde montaj süreci başlamasıyla daha hızlı kesime bir yöneliş oldu. Videoteyp üzerinde montaj yapmanın yerini hemen 1988'de çıkan ve ilk olarak televizyon prodüksiyonu için kullanılan Avid, ve PC-temelli, üç yıl sonra çıkan Lightworks gibi dijital sistemler aldı. 1994'de dijital montaj bir patlama yaptı, ve üç yıl içinde çoğu film bilgisayarda kesilir bir hale geldi.[123] Diğer avantajlarının yanında Avid ve Lightworks hızlı kesime de olanak sağlıyordu, ve 1993 civarında rastladığımız 2-3 saniyelik ASL'lerin yükselişinin kaynağı da büyük ihtimalle onlar. Selüloit üzerinde çok kısa çekimler yapmak karmaşık ve çok emek gerektiren bir iş. Birkaç karenin kırpılması kolaylıkla kötüye gidebilir, ve kişi onları yerine koymaya karar verirse tipik olarak görüntünün yeni bir baskısına ihtiyaç duyar. Bilgisayarda kesim yaparak sinemacılar çekimleri "kare-sikme" olarak bilinen bir süreç sayesinde kolaylıkla kare kare rötuşlayabilirler.[124] Kare-sikme bazı aksiyon serilerinin büyük ekranda güzel görünmemesinin sebeplerinden biridir; *The Rock*'ın (Kaya) (1996) araba kovalamacasını bilgisayarda montajladıktan sonra Michael Bay filmi

ekrana yansıttığında çok hızlı olduğuna karar verdiğinden dolayı "kesimi geri almak" zorunda kaldı.[125] "Her yerde daha hızlı kesimler görüyoruz," diyor ilk dijital olarak kesilmiş filmlerden biri olan *Lost in Yonkers*'ı (1993) montajlayan Steven Cohan, "ve bunun sebebi en azından kısmen bu tür montajı kolaylaştıracak aletlerimizin olması."[126] McTiernan ise bunu daha net bir şekilde ifade ediyor: "[Avid] makinesi kesim çekingenliği, kesim maliyetinin son kalıntısını da yok etti."[127]

McTiernan'ın cümlesi bize yeni montaj araçlarının toplanma aşamasında para tasarrufu vaat ettiğini hatırlatıyor. Videotemelli montaj sistemleri çoklu kamera görüntülerini etkili bir şekilde senkronize edip laboratuvar maliyetlerini düşürebiliyordu, zira tüm görüntülerin kopyasını almaya gerek kalmıyordu.[128] Aynı zamanda görüntünün montaj bölmelerine akışı bir sel haline geldi. Topyekun kapsam talebi ve filmin montaj odasında yapılabileceğine olan inanç ile yönetmenler çılgınca ekstra çekimler yapıyorlardı. 100 dakikalık bir film 2.750 metre uzunluğundadır, ama buna ulaşmak için editör 182.000 metrelik bir materyalin içine dalması gerekebilir. Yönetmenler ve prodüktörler montaj işini kendi içinde bölmeye başladılar. Tüm görüntülerle başa çıkmak yerine baş editör birkaç kesiciden oluşan bir gruba gözetmenlik yapıp her birini son kesimin bir makarasından sorumlu tutuyordu. (Buna tipik Hollywood hassasiyeti ile filme "toplu seks yapmak" adı veriliyordu.) Bilgisayara aktarılmış montaj sistemlerinin gelişi ile prodüktörler filmin daha da hızlı teslim edilmesini talep eder oldular. Artık veri tabanları tüm çekimlerin izini sürebiliyor, ve fiziksel dilimleme eyleminin son ana kadar yapılmasına gerek kalmıyordu. Prodüktörler bir hafta kadar kısa bir zamanda üstünkörü bir kesim beklemeye başladılar. Editörler fazla çalıştıklarından ve filmi ritmine oturtamadıklarından dert yanıyorlardı.[129] Bu şartlar altında baskın tarzın standart düzenine dönmek zorunda olduklarını hissettiler. "Yönetimin," diyor trendin başında bir yönetmen, "elektronik ekipman alması editörlerin

daha hızlı çalışması anlamına gerektiğine gelmesi beni endişelendiriyor. Ve daha hızlı demek, formül anlamına geliyor. Genel çekime geç, iki çekim, yakın çekim, yakın çekim, ve bitti."[130] Benzer şekilde her bir editörü büyük bir projenin bir makarasına atamak görüntüyü nötr, standart bir şekilde ele almak anlamına geliyordu, böylece bitmiş film baştan sona tek bir bütün gibi görünebiliyordu.

Yoğunlaştırılmış devamlılığın izleri prodüksiyon talepleri (örneğin mekanda çekim yapmak, TV formatı için plan yapmak, film programlarını hızlandırmak), zanaat pratikleri (özellikle çoklu kamera çekimi), ve teknik araçlardaki (örneğin Steadicam ve dijital montaj) değişimlerde sürülebilir. Hepsi yeni teknikler ve standart biçimsel işlevler arasında gevşek ama ortak bir dengeyi muhafaza etme isteğinden çıkmaktadır. Farklı prodüksiyon pratikleri yavaş yavaş bir araya geldiler, ama pek çok araç ve zanaat rutini 1970'lerden beri değişmemişe benziyor. *Rosebud* (1975) bunun çarpıcı bir örneğidir. Uluslararası terörizm draması için Otto Preminger uzun mercekler, hem zoom hem de ağızlar kullanmış ve video yardımcısının bir versiyonundan destek almıştır. Havadan çekimleri bir helikoptere bağlı uzaktan kumandalı bir kamerayla alınmıştır. Diyalog sahnelerini bir tanesi gövde-destekli bir Panaflex olan iki kamerayla çekmiştir. Post-prodüksiyonda on iki editör aynı anda filmi kesmiştir.[131] Bir zamanlar Harvey Weinstein'ın çok canını sıkan tek-kurulum uzun çekimin bir zahidi olan Preminger yeni zamanın taleplerine teslim olmuştur.

3. TARZ, SADE VE GÖSTERİŞLİ

Kuruluşlar, teknoloji, zevkler ve tarz arasındaki etkileşimin izlerini çok daha detaylı bir şekilde sürebiliriz. Aynı zamanda değişen ses renk pratiklerini de analiz etmeli, bunların da tarza yedirilmiş olup olmadığını bulmalıyız.[132] Ama ön plandaki sahnenin büyük, sebep oluşturan bilgilerin bir özeti olmasına izin verelim. Beni asıl ilgilendiren şey yeni tarzın işlevleri. Ne tür sinematik bir doku oluşturuyor? Ne tür estetik problemlere yol açıyor? Ne tür yeniliklerin önünü açıyor, ya da kapıyor?

Menüden Tatlar

Biçimsel doku seviyesinde yoğunlaştırılmış devamlılığın aşağı yukarı agresif kullanımlarının bir spektrumunun izini sürebiliriz –biçimsel kayıtlar diyebiliriz. Bu seçenekler genellikle belli türlerin etrafında kümelenirler ve en yüksek perdeli kayıtları bilim-kurgu, fantezi, ve gerilim filmlerinde bulunur. Geoff King yüksek bütçeli aksiyon filmlerinin genellikle çekim ve kesime agresif bir şekilde yaklaştığını söyler. King buna "etki-estetiği" adını verir, zira ilkel bir tepki aramaktadır.[133] The Rock'daki (1996) montaj ve kamera konumlamanın ekrandan çıkan ya da izleyiciyi yutan şiddetli bir hareket yarattığını anlatır.[134] Böylesi serilerin gücü daha önce ele aldığımız araçların birkaçı ile arttırılır; örneğin yakın çekimler, geniş-açılı mercekler, raf odağı, el kamerası, ve serbest dolly hareketleri. Spielberg bu araçları atılımlı hareketlerle harmanlayarak zorlayıcı ve nükteli aksiyon serileri yaratmakta ustadır. *Indiana Jones and the Last Crusade*'deki (Indiana Jones Son Macera) (1989) tank savaşı onun karakteristiği olan uzun ve kısa odak-uzunluklu çekimlerin bir karışımını gözler önüne serse de sıkışık derinlik kompozisyonlara ritmik nabzını yalnızca kesim sayesinde değil aynı zamanda panlama, eğim ve raf odaklama sayesinde de verir (Şekiller. 2.39-2.40). Düzlemden düzleme hareket sıçramaları,



Şekil 2.39. *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989): Kaçak tankın içinde bir pistol ön plana düşüyor...



Şekil 2.40. ve akıcı bir yukarı doğru eğim ve raf odağıyla arkadaki sıkışık aksiyon sahnesi gösteriliyor.



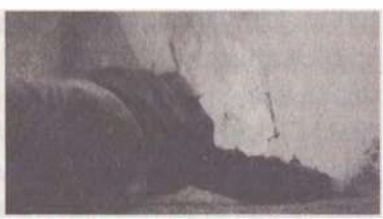
Şekil 2.41. *Indiana Jones and the Last Crusade:* Geniş açılı mercakenstantanenin formata sığmasını sağlıyor.



Şekil 2.42. *Indiana Jones and the Last Crusade:* Uzun merceğin üst üste binme etkisi sayesinde Jones tek mermiyle üç Nazi'yi öldürüyor.



Şekil 2.43. *Tarnished Angels* (Şafak Devriyesi) (1958): Bir hava sirkinde bir uçak kaza yapıyor.



Şekil 2.44 bir beden aniden kameraya doğru uçuyor.

ve bazı komik enstantaneler özellikle geniş-açı ve tele-foto çerçeveleme için tasarlanmış gibidir (Şekiller. 2.41-2.42).

Bu etki estetiği bir kez daha yoğunlaştırılmış devamlılığın eski yıllarda çok nadir kullanılan kaynaklar olan araçları diriltme ve abartma eğilimini gözler önüne seriyor. Klasik stüdyo filmleri bazen kameraya doğru şiddetli bir harekette bulunurdu; düşük açılı çekilen ve seyircinin üzerine doğru fırlatılan lokomotif, hayvanlar, ya da menzil arabaları. Bu "çukur-çekimler" ikinci ünite yönetmeni B. Reeves ("Breezy") Eason'ın alameti farikası haline gelmiştir.[135] Anthony Mann, Robert Aldrich,

Samuel Fuller ve daha nice savaş-sonrası yönetmeni agresif aksiyon serileri sahnelemekten keyif alırlar. Nispeten daha ağıbaşlı olan Douglas Sirk de kameraya yönelik şaşırtıcı bir şiddet sahnesi çekmiştir (Şekiller. 2.43-2.44). 1950'lerin başlarındaki yeni ekran formatları böylesi eğlenceli numaraları teşvik ediyordu, ve bunun çarpıcı örnekleri olarak *This is Cinerama*'nın (1953) heyecan dolu sahneleri ve *Hondo* (Çöller Kasırgası) (1953) gibi 3-D filmlerin insanın yanı başında olurmuş gibi duran patlamaları verilebilir. Etki estetiğinin daha yakın kaynakları 1960'larda ve 1970'lerin başlarında bulunmaktadır; *Bullitt*'in (Gangsterin Kaderi) (1968) kovalamaca serileri, *The Italian Job* (1969), *Duel* (Bela) (1971), *The French Connection*, ve *The Seven-Ups* (Kasırga Harekatı) (1973) hevesli genç sinemacılar için hayranlık duydukları, kült filmler olmuştur. (Sinematograf William Fraker otomobil reklamı çekmenin ona Bullitt kovalamacasında "izleyiciye kovalamacayı arabaların içindelermiş gibi hissettirecek" teknikler öğrettiğini söylemiştir.)[136] *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Road Warrior* (Savaşçı) (nam-ı diğer Mad Max II, 1981), ve *Terminator* (Yokedici) (1984) sınırları zorlamış, hem uzun mercekleri hem de geniş açılı çekimleriyle izleyiciye düpedüz saldırmıştır. Highlander (1986) çekildiği sırada ilkel aksiyon tarzı hezeyanlı bir tumturaklılık haline gelmişti; doruk noktasında vinç çekimleri bir düellonun etrafında dönerken kılıçlı adamlar, neon tabelalar ve sel baskınları izleyicinin üzerine doğru gelmektedir.

Aksiyon filmlerinin agresif tarz üzerinde bir tekelleri yoktur, ve bu *Albino Alligator* (1997) ve *Panic Room* (Panik Odası) (2002) gibi gerilim filmlerinin dolambaçlı izleyici çekimleri, ani yakın çekimleri ve parçalı kesimlerinde görülebilir. Komediler hızlı kesim ve aşırı geniş-açılı lensler kullanarak karikatürümsü bir abartı eklerler; örneğin Dennis the Menace (1993), Monkeybone (2001) ve Barry Sonnenfeld'in pek çok filminde olduğu gibi. Ya da bir yönetmen bu hitabeti tarz gözetmeksizin gösterişli bir kişisel tarzın parçası olarak da kul-



Şekil 2.45. *The Quick and the Dead*'de karşılıklı silahlı çatışmaları stilize etmek için aşırı derecede geniş-açılı kompozisyonlar kullanılmıştır.

lanabilir. Oliver Stone yoğunlaştırılmış devamlılığın aşırı uçlarını müzikal biyografiye, (*The Doors*, 1991), komplo gerilime (*JFK*, 1991), satirik sosyal eleştiriye (*Natural Born Killers*, 1994), neo-noir'a (*U-Turn* [Kaybedenler], 1997) ve spor dramasına (*Any Given Sunday*, 1999) getirir. Spike Lee de daha az gayretle olsa da aynısını yapar. Summer of Sam'in (1999) girişinde neredeyse yoğunlaştırılmış devamlılık araçlarının bir antolojisi vardır; zıplayan montajlar, etrafta dolaşan bir kamera, ve diskoya girerken alınan, bir virtüözün elinden çıkma bir çekim. Joel ve Ethan Coen de benzer şekilde tarzlarının pratiğinde kendi türlerini aşarlar, ama onlar aşırı uçları *Raising Arizona* (Arizona Junior) (1987) ve *The Hudsucker Proxy* (1994) gibi grotesk komedilerde kullanırlar. Sam Raimi'nin *The Quick and the Dead*'i (Hızlı ve Ölü) (1995; Şekil. 2.45) silahlı çatışmaları tarzın egzotik pratiklerinde gösterir.

Spektrumun diğer ucunda daha az süslü bir yaklaşım buluyoruz. Çoğu televizyon filmi, prestij filmleri ve sıradan komedi, drama, ve çocuk filmleri yoğunlaştırılmış devamlılığa daha makul bir şekilde yaklaşır. Daha hızlı kesim, elbette var. Sık sık yakın çekim, neredeyse vazgeçilmez. Tekli ve dış manzara çekimlerinde uzun mercek, oldukça olası. Vurgu için arada bir spiral çizen ya da vinç çekimleri. Ama burada bu araçlar standart devamlılık pratiklerinin sabit çerçevesinde sessizce yer

alır. Bir sahneye genel çekimle girmek, ona eş çekim/ters çekimle devam etmek, bir noktanın altını çizmek için yakın görüntülere girmek –ısrarcı ve nüfuz eden bir şekilde pek çok yönetmen 1920'lerden 1960'lara kadar kendilerinden önce gelen yönetmenlerin taktiklerini sürdürmeye devam etmişlerdir. Bu tür filmlerde yeni tarzın uzun zamandır süregelen şemaların dekoratif ve ifade edici bir detaylandırması olarak anlama konusunda pek çok kanıt sunar.

Örneğin *Two Weeks Notice*'i (Aşka İki Hafta) (2002) ele alalım; Doris Day komedilerinin çağdaş bir dengi. Lucy Kelson George Wade'in şirketinden ayrılmak üzeredir. June Carter ile işi için mülakat yaparken George içeri girer ve June'un cilvelerine kapılır. Kucy George'un çekiciliğine karşı koymuş olsa da bu an kıskançlığını tetikler. Geleneksel devamlılıkta olduğu üzere sahne yönlendirici genel çekimler (Şekiller. 2. 46, 2.51) içerir ve daha sonra da omuz üzeri çekimler ve tekliler gelir. Aksiyon ekseni kamera konumunu ve aktörlerin duruşunu ve göz çizgilerini belirler. İlk eksen June ve Lucy'ye masada kaılır (Şekiller. 2.47-2.48), sonra yeni bir eksen (Lucy'yi neredeyse başından burnuna kadar alarak garip bir şekilde yaratılmıştır) Georgu'u ofise sokar ve üç karakter arasında üçgen çizer (Şekiller. 2.51-2.52). Drama gelişirken çekim ölçeği yavaş yavaş büyür. June Lucy'nin Harvard'da bir efsane olduğunu söyleyip överken değişken orta çekimlerle karşılaşırız, ama kafasında hesaplar yaparken övgüler düzen June'u (Şekil. 2.49) ve June Lucy'nin yazdığı bir şirket bildirgesini okurken Lucy'nin tepkisini dar çekimlerle görürüz. George sohbete katıldıktan sonra yakın tekliler o ve June arasında giderek iyileşen ilişkiyi gösterir, ve göz çizgileri Lucy'yi dışarıda bırakacak şekilde sabitlenir (Şekiller. 2.53-2.54). Lucy ayağa kalkar ve toplantısına yetişmek üzere gider, ama onu görmezden gelirler, ve o kapıda oyalanırken June ve George ters açıyı paylaşırlar, o ise teklisinde serbestçe dolanır (Şekiller. 2.55-2.56). Dramatik aksiyon bir altüst olmayla son bulur: June Lucy'nin

ofisine getirilir, ama Lucy dışarı itilir ve June patronun eline bırakılır. Sahne bir sonraki seriye bağlanacak zorunlu kanca diyaloğuyla son bulur –Mets oyununa gitme– ve asılı duran büyük sebep June'u Lucy'nin rakibi olarak gösterir.

Sahne Hollywood'un klasik mekânsal yapı kaidelerine uyar: dramatik etkileşimi dramatik eğriye göre bölümleme, göz hizasını ve duruşu tutarlı tutarak kimin kime baktığını sürekli anlamamızı sağlama. Sonuç ise yoğunlaştırılmış devamlılığın vanilya-tatlı bir versiyonudur. El kamerasıyla yapılan ya da kavis çizen çekimler ya da bozuk geniş açılar yoktur. Lucy masasının etrafında yürürken kamera hafifçe panlanarak arka planda George gösterilir ve George sahneye girerken çok kısa, neredeyse fark edilmez bir ters iz çekimi vardır. Sahnenin geçmiş trendlere itaati bol bol tekli kullanımı (kırk sekiz çekimden yirmi üçü), geniş çekimler için geniş açılı mercekleri kullanımı (Şekil. 2.51) ve tekliler için nispeten uzun mercekler kullanımından belli olur (Şekiller. 2.50, 2.53); aynı zamanda ortalama çekim uzunluğu tipik olarak 3,2 saniyedir. Adet olduğu üzere montaj hızı hızlı diyalog kesimi ve çoğunlukla cümlelerin ortasında alınan pek çok tepki çekimi ile sağlanır.

Two Weeks Notice'de dolambaçsız teknik tüm ağırlığı aksiyonun akışına yüklüyor. Başka bir sohbet ise daha bir kapsamlı; *The Lord of the Rings: The Two Towers* (Yüzüklerin Efendisi: İki Kule) (2002). Gandalf ve diğer Yüzük Kardeşleri Kral Théoden'e Uruk-hai hordalarıyla direkt yüzleşmesini söylüyorlar, ama o halkını alıp Miğfer Dibi kalesinde savaşmaya karar veriyor. *Two Weeks Notice*'de olduğu gibi sahne iki aşamadan oluşuyor. İlkinde Eowyn, Gandalf ve Aragorn direkt bir savaşın gerekliliği için argümanlarını sunuyorlar ve Théoden somurtkan ve sıkıntılı bir şekilde onları dinliyor. Sahnenin ikinci aşamasında Théoden onların nasihatine karşı geliyor ve açıkta savaş riskini almayacağını söylüyor. Sahne kararını vermek üzereyken bitiyor, ve bu bir sonraki sahnenin başlangıcında yüksek rütbeli askerleri şehri boşaltırken gösteriliyor.



Şekil 2.46. *Two Weeks Notice*: Bir toplu çekim sahnenin ilk aşaması için yönlendirme amaçlı bir görünüm sağlıyor –Lucy'nin June'la yaptığı görüşme.



Şekil 2.47 Standart bir formülü izleyerek omuz üstü bir çerçeveleme ile...



Şekil 2.48. simetrik bir çekim uyum sağlanarak Lucy ön plana çıkarılıyor.



Şekil 2.49. Aktörlerin yüzleri dar teklilerde öne çıkıyor. İlk olarak George'un sosyal vicdanını öven June.



Şekil 2.50. daha sonra da June'un söylediği şeyi yazdığını hatırlayan Lucy'nin yüzü.

Sahneleme ise oldukça basit. Sahnenin ilk aşamasında Gandalf ve Théoden tahtlarda oturuyorlar, ve Eowyn ve sığınmış çocuklar da sağ tarafımızdaki bir masadalar. Aragorn, Legolas ve Gimli sol tarafımızdaki bir masada beraber oturuyorlar. Üç bölge de birbirinden oldukça uzak, ve aktörler yerlerinden kımıldamıyorlar. Üç Yüzük Kardeşi sahne boyunca masada kalıyorlar, ve Eowyn ayağa kalkıp çocuklarla birlikte tekrar masaya otursa da bir yere yürümüyor. Aksiyonun ikinci



Şekil 2.51. Eksenin diğer tarafında yeni bir toplu çekim kısmen Lucy'nin göz hizasında bir değişim ile George'un gelişini gösteriyor.



Şekil 2.52. George sahnenin bir sonraki aşaması için Lucy'nin masasında konum alıyor.



Şekil 2.53. Sohbet daha cilvekar bir hal alırken daha önceden gördüğümüze nazaran daha sıkı tekliler..



Şekil 2.54. George ve June arasında giderek artan çekimi işaret ediyor.



Şekil 2.55. Lucy masasından ayrılıp koridordan geçtikten sonra yeni bir aksiyon ekseni oluşuyor, ve ikili bir çekim June ve George arasındaki yeni bağı gösteriyor.



Şekil 2.56. ve Lucy bakakaldıktan sonra toplantısına gidiyor.

aşamasında Théoden kararını veriyor, ve bu tahtından aniden kalkıp üç bölgenin ortasına hakim bir şekilde yürüyerek Gandalf ve Aragorn'un itirazlarına cevap vermesiyle gösteriliyor.

Peter Jackson'ın sahnelemesi ve montajı klasik devamlılığın geleneklerine saygıda kusur etmiyor, ama sahnenin tek toplu çekimi kısa ve serinin yarısında karşımıza çıkıyor (15 numaralı çekim). *Two Weeks Notice*'de olduğu gibi drama karakterle-

rin işgal ettiği bölgelerin arasına girerek ve bunları göz hizaları ve karakter konumları ile bağlayarak oluşturuluyor. Başlangıçta Eowyn sol taraftaki amcasına bakıyor (Şekiller. 2.57-2.59) ve Yüzük Kardeşleri de ona bakmak için sol taraflarına dönüyorlar (Şekil. 2.60). Théoden sesini yükselttiğinde çerçeveleme ve kesim hafifçe aksiyon eksenini yeniden açılandırıyor. Théoden önce Gandalf, sonra Aragorn, sonra da tekrar Gandalf'a bakmak üzere dönüyor (Şekiller. 2.64-2.68). Théoden'in Aragorn'a meydan okuyuşunun altı yiyen, içen ve geğiren, Aragorn'a (Şekil. 2.69) ikinci bir aksiyon ekseninden bakan vurdumduymaz Gimli'den alınan tepki çekimleri ile çiziliyor.[137]

Bu geleneksel sahne dizilimi incelediğimiz araçlarla yoğunlaştırılıyor. Sahne yalnızca 98 saniye sürüyor, ama yirmi dokuz çekimden oluşuyr, dolayısıyla ortaya 3,4 saniyelik bir ASL çıkıyor. Bir noktada Eowyn uzun bir mercekle çekiliyor, ve amcası ve Gandalf'ın ikili-çekimi sığ-odaklı geniş-açılı bir çekimle alınıyor (Şekiller. 2.59, 2.61). Böylece tarzın ikili aşırı uçları yerlerine konmuş oluyor. Çekim ölçekleri de tahmin edilebileceği gibi birbirine yakın. Yalnızca üç uzun çekim, bir aşırı uzun çekim (15. çekim, hareket eden toplu çekim), ve tek bir *plan américain*'a karşın on dört orta çekim, dokuz orta yakınçekim, ve iki yakın çekim var. Yirmi dokuz çekim içerisinden yirmi ikisi basit tekli ya da hafifçe modifiye edilmiş tekliler (bir figür ön planda odakta ve arkadaki figürler ya gölgelerin içinde ya da bulanık). Ve Two Weeks Notice'deki sahnenin aksine kamera neredeyse hiç durmadan hareket ediyor. Tüm karakterlerin yerlerinde kaldığı sahnenin ilk kısmında pek çok içeridalış ya da emekleyen zomlar var (ilk on iki çekimden dokuzu). On üçüncü çekimde Théoden odanın ortasına gidiyor ve bu ani bir panlamayla çekiliyor. Daha sonra kamera dar çerçevelendirmelerle onun etrafında daire çiziyor (Şekiller. 2.62-2.64). Bu akıcı kamera hareketi aksiyon ekseninin sohbet ile

birlikte değişmesini sağlıyor. Sahnenin son aşamasında Gandalf Théoden'le yüzleşirken birkaç içeri-girme ve takip sahneleri daha var. Son çekim Théoden kararı üzerine düşünürken sıkı bir yakın çekime giriyor (Şekiller. 2.71-2.72). Yani kamera sahnenin yirmi dokuz çekiminden yirmi ikisinde hareketli.

Sahnenin temel amacı –Théoden'in Uruk-hai'la yüzleşmeyi kararlı bir şekilde reddetmesi- yerine getirilmiş oluyor, ama aksiyonun ikincil suretleri somut bir şekilde gerçekleşmiyor. Bu noktada Eowyn Aragorn'a aşık oluyor, ve Aragorn'un Théoden'in kararını sorgulaması düşüncesizlik olarak gösterilip karakteri biraz gölgeliyor. Karakterlerini daha sıkı bir şekilde konumlandıran ve onlara daha büyük bir çerçevede daha çok ya da az vurgu yapan klasik bir stüdyo yönetmeni bu alt metinleri daha kesin bir şekilde verebilirdi. Örneğin Eowyn amcası ve kahramanı arasındaki konuşma boyunca görünür olsaydı, aktris aşk ve aileye sadakat arasındaki çelişkiyi verme şansı yakalayabilirdi. Ama bir şey ifade etmeyen kesim ile Eowyn'in oradaki varlığı yalnızca Théoden/Aragorn konuşmasını kesmeye ve Jackson'ın yeni aksiyon eksenine girmesine yardımcı oluyor. Sahnenin tek resimsel çekimi de dolayısıyla Gimli'nin kuşkucu tepkisi oluyor, ve bu da tahmin edebileceğimiz üzere yakın çekimle veriliyor.

The Two Towers'daki diğer diyalog sahneleri de aynı araçları kullanıyor, ve kullanılış biçimleri de birbirlerinin hemen hemen aynısı. Jackson ve meslektaşları, kale, zırh ve silahların ayrıntılarına takıntılı olmalarına rağmen bireysel sahneler için ayırt edici görsel stratejiler kullanmamışlardır. Bizim serimizde kesimler ve kamera hareketleri kapsayıcı bir motif oluşturmaz; 1999 Thomas Crown Affair ve Two Weeks Notice'de gördüğümüz gibi orta yakın çekimlerden dar yakın çekimlere geçiş dışında çekimler dramatik eğri ya da duygusal dinamiğe kontur oluşturacak şekilde ilerlemez. Yani örneğin ekranın dışın-



Şekil 2.57 *The Two Towers*: Bize masada yemek yiyen sığınmış çocukları gösterdikten sonra Jackson mekanı göz hizaları üzerinden inşa etmeye başlıyor. Eowyn...



Şekil 2.58. ziyafet salonunun başındaki amcası Théoden'e, ve Gandalf'a bakıyor.



Şekil 2.59. Eowyn'in daha dar bir teklisi, önceki mekânsal ilişkiyi doğruluyor



Şekil 2.60. "kısmi" bir toplu çekim üçüncü bir bölgeyi, Legolas, Aragorn ve Gimli'yi gösteriyor. Legolas ve Aragorn Eowyn'e bakıyorlar.



Şekil 2.61. Bir dizi çekim iki yaşlı adamı kara kara düşünürken gösteriyor.



Şekil 2.62. sonra Théoden montajın dışarıda bıraktığı üç bölgenin ortasına yürüyor.



Şekil 2.63. Kamera yürürken etrafında kavis çiziyor...



Şekil 2.64. Gandalf'ı gösteriyor...



Şekil 2.65. ki Gandalf ayrı bir çekimde Théoden'le ters düştüğünü söylüyor.



Şekil 2.66. Kesilip kısaca Eowyn'e geçildikten sonra Théoden cevap veriyor...



Şekil 2.67 ve arkasını dönüp.



Şekil 2.68. Aragorn'un kalıp savaşmaları gerektiği uyarısına cevap veriyor.



Şekil 2.69. Théoden'in sert cevabının altı Gimli'nin geğirtisiyle çiziliyor.



Şekil 2.70. Kesilip Gandalf'a geçiliyor, Gandalf kralın kararını soruyor



Şekil 2.71. ve Théoden'in tepkisi...



Şekil 2.72. bir içeri-girişle vurgulanıyor. Sahnenin en dar yakın-çekimi en sonda geliyor.

dan nasihat verilmiş Théoden'e doğru yavaş, gecikmeli bir iz çekimi, bizim gördüğümüz tavizden daha büyük bir etki yaratırdı: kesimlerle ve Théoden ve Gandalf'ı çarpıcı ama dramatik olarak alakasız bir açıdan alan ikili çekim ile bölünen üç kamera hareketi dilimi. Her bir cümle ve kaçan tepki için kesilip farklı konuşmacılara geçilmesi tesadüfi bir kare koparma haline geliyor. Her bir kare, sanki görüntüye her açıdan birazını sokmak için bir diğeriyle kesiliyor; ama hiçbir görüntü güç kazanamıyor. Garip bir şekilde enerji yükseltmek için tasarlanmış bir strateji aslında enerjiyi düşürüyor. En sonda kamera Théoden'e doğru girdiğinde sahnenin en yoğun görüntüsü oluşuyor ve bir resimsel ilgi çıkışı gerçekleşiyor. Eskiden kesimler her daim kameranın gidişatını kesiyordu, ama artık öne-kaydırmalar çekim sırasında başlayıp kesimden önce bitiyorlar. Burada sahnenin sonunun görüntünün son durgunluğuyla denk geldiği iddia edilebilir, zira yaşlı kralın sıkıntılı yüz ifadesi üzerinde duruluyor. Ama bu nispeten standart etki, ondan önce gelen tüm o kesimlere değer mi?

Yoğunlaştırılmış devamlılık genellikle böyle bulabildiği tüm kaliteyi koparmaya çalışıyor, ama bazen kalitenin kendisinin de ifade edici bir değeri olabiliyor. Ron Howard'ın *The Paper*'ı (1994), *Five Star Final* (1931) ve *His Girl Friday* (1940) gibi duygusal komedilerin aymaz halini diriltmeye yönelik bir çaba. Peki bunu bugünün baskın tarzı içinde nasıl elde edeceğiz? Senaryonun başlarına doğru olan bir sahne, buna biraz imkan sağlıyor. Ana karakter olan şef editör Henry Hackett birkaç problemle uğraşıyor. Eşi Marty hamileliğin son dönemlerinde ve gazetedeki ofisine dönmek için sabırsızlanıyor. Henry o sabah prestij sahibi *Sentinel*'le görüşmüş, ve öğleden sonra işi alıp almayacağına karar vermek zorunda. Aynı zamanda gazetesinin o sabah atladığı bir çifte cinayet haberi hakkında bilgi toplamaya çalışıyor. Yapması gereken çok şey var: saat 3'te toplantı var, makalesinin teslim zamanı yaklaşıyor, ve Marty ve ailesiyle akşam yemeğine çıkacak. İnceleyeceğim sahne sıkışık

ofisinde geçiyor ve hızlıca birkaç senaryo parçasını bir araya getiriyor. Sahneleme, kesim ve çerçeveleme 4 dakika ve 13 saniyeye sığıyor ve enstantaneler, patlama parçaları, ve sonraki senaryo gelişimleri için önermeler içeriyor.

Sahnenin ilk aşaması Henry'nin köşe yazarı McDougal'ın ofisteki kanepede uyuduğunu görmesiyle başlıyor. Henry ona öldürülen adamların geçmişlerini incelemesini söyleyemeden McDougal köşesinde eziyet ettiği bir devlet memurundan korunmak için yanında bir silah taşıdığını söylüyor. (Tabii ki devlet memuru ve silah filmin doruk noktası için önemli hale geliyorlar.) Mutsuz annesiyle uzun bir öğlen yemeği yediği için stresli olan Marty ofise gelip Henry'e *Sentinel*'in teklifini kabul etmesi için yalvarıyor. Bu anda Henry'nin McDougal'dan öldürülen adamların banka hesaplarını incelemesi isteği ile Marty'nin Henry'nin dikkatini çekmeye çalışması birbirine giriyor. Yeni bir muhabir, Carmen içeri girip Henry'e iki gencin cinayet için tutuklandığını söyleyince sahne yeni bir aşamaya geçiyor. Hikayenin haberini kendisi yapmak isteyen Carmen bunun için Henry'e yalvarıyor. McDougal polislerin katillerini yakaladığını düşünmediğine inanıyor, ve bu sırada Carmen Henry'den o akşam saat 7:30'da polis eşliğinde görüntülenecek katil zanlılarının fotoğrafını çekmeye doğa fotoğrafçısı Robin'i göndermemesini istiyor. (Tabii sonra fotoğraf çekmeye Robin'in gittiğini söylemeye gerek yok, zira bu Henry'nin karmaşık planının bir parçası.) Bodur ve ağzı bozuk Wilder hemen kareye girip Carmen'i mekanını zapt etmekle suçluyor. Bu, son yükselişi hazırlıyor. McDougal bağırarak herkese çıkmasını, Marty'le Henry'i yalnız bırakmalarını söylüyor. Carmen ve Wilder Henry'i bir tartışmaya sokuyorlar. Diğer çalışanlar ofise girip kendi görevlerini icra etmeye başlıyorlar. Yaşlı editör ofisinden 3:00'deki toplantıya geç kalındığını söylüyor. En sonunda McDougal gazete kolilerini sürükleyip içine bir el ateş ederek keşmekeşi susturuyor. Delice bir sırıtışla konuşuyor; "Bırakın da... Marty... kocasıyla... konuşsun." Kısa bir şok anından

sonra muhabirler mırıldanarak dağılıyorlar ve McDougal Henry'e iş üstünde olduğunu söyleyip dışarı çıkıyor. Henry hepsinin arkasından bakarken Marty patlıyor, "Tanrı aşkına, burayı gerçekten özlemişim!"

Kesim (3,8 saniye ASL) *Two Weeks Notice*'de olduğu kadar hızlı olsa da daha hızlıymış gibi geliyor; bunun sebebi kısmen üst üste binen ve simultane diyaloglar, yani gazete filmlerinin bir adeti. Ama Howard'ın daha dinamik çerçeveleme ve sahnesi, ve nazik Steadicam hareketleri de buna büyük bir katkı sağlıyor. Mekansal dağılım aceleyle ofise giren Henry'nin arkasından alınan çekimle veriliyor, daha sonra kanepedeki McDougal'a doğru panlanıyor. Hemen sonra, ilk aşama sırasında McDougal ve Henry arasında bir eksen oluşturuluyor (Şekiller. 2.73-2.74). Konuşurlarken panlanan kamera arka planda ofise doğru ateşli bir şekilde gelen (Şekil. 2.75) ve Henry'le konuşmak isteyen Marty'i yakalıyor. Bir kesim ile yaşlı editöre geçiliyor "Üçü yedi geçiyor!" (Şekil. 2.76). Buofise döndüğümüzde Marty ve Henry'i bağlayan eksendeki değişimi gösteriyor. Yeni çekim olmadan önce eksenin o tarafındaki diyalog gerçekleşiyor (Şekiller. 2.77-2.78), eksen kırılıyor (Şekil. 2.79) ve Henry Marty'i bekletip McDougal'la konuşmak üzere öne çıkıyor.

Howard çalışanlarına epey fiziksel aktivite yaptırıyor –koşuyorlar, mimikler yapıyorlar, işe dalıyorlar- ve ofisin birkaç bölgesini harekete geçiriyor. Marty bir yöne doğru yürürken McDougal masaya doğru ters yönde yürüyerek ilaç alıyor ve kare dengelenmiş oluyor (Şekil. 2.80). Sonra McDougal kanepesine geri dönüyor, insanların içeri yığılabilmesi için kapının önünü boşaltıyor (Şekil. 2.81). İlk giren Carmen oluyor; panlama çekimi Carmen girerken Marty ve Henry'e doğru geçiyor ama McDougal'ın karenin derinliğinden müdahale etmesine izin veriyor (Şekiller. 2.82-2.84). Marty sandalyesine oturduktan sonra Henry merkezi figür oluyor. Masasına geçip

genellikle sürekli muhafaza edilen bir eksende aksiyonun dönme noktası oluyor (Şekiller. 2.85-2.86). Çekimlere bu sırada daha çok Steadicam içeri-girmeleri ve kavis hareketleri dahil ediliyor. Bunlar The Two Towers'da olduğu gibi kesimlerle bölünüyorlar, ama burada değişken kalite daha iyi görünüyor zira birkaç karakter aynı anda konuştuğu için konuşanı göstermek onun söylediklerini laf kalabalığı arasından sıyırıyor. Karmaşanın en üst noktasında, beş karakter masanın etrafına üşüşmüşken (Şekil. 2. 87) ekran dışındaki silah sesi çekimin kesilip onların tepkilerine yoğunlaşılmasını (Şekil. 2.88) ve McDougal'a yavaş bir içeri-giriş yapılmasını (Şekil. 2.89) sağlıyor. Sahne panlama ile McDougal'ın ofisten çıkıp Marty'nin sevinçli tepkisini (Şekiller. 2.90-2.91) (onu ilk gördüğümüz sahnenin tersi [Şekil. 2.75]) göstererek bitiyor. Howard sahneye hızlı montaj ya da aşikar kamera hareketleriyle değil, bloklama ve performansların hızıyla enerji veriyor.

The Paper sahnesi, *Two Weeks Notice* ya da *The Two Towers*'da gördüğümüzden daha nüanslı ve canlı bir sahnedir, ve yoğunlaştırılmış devamlılığın teşvik ettiği kesik ritm materyale uymaktadır. Ama burada bile tarz eklektizme meyleder. Problem tek bir sahneyi ikna edici bir biçimde kurmanın ötesindedir. Her bir seride karmaşık parçalar, hızlı kesim, sıkı görüntüler vesaire varsa, bu süslerin maksimum etkiyle tüm filme dağılımı nasıl sağlanabilir? Çözümlerden biri paralel sahnelerde simetriler yaratmaktır. *The End of the Affair*'de (Zor Tercih) (1999) Neil Jordan geriye dönüşleri (flashback), kamerayı geçmişte geçen sahnelerde karakterlerin etrafında daire çizerek, ve şimdiki zamanda karşı yönde döndürerek göstermiştir.[138]

Bu yöndeki bir başka adım da filmin tamamına birkaç boyutlu bir gelişim katmaktır. Daha önce gördüğümüz üzere Lumet *12 Angry Men* için bir "mercek senaryosu" geliştirmiş, aksiyon serpilirken sistematik bir şekilde daha uzun mercekle-



Şekil 2.73. *The Paper:* Henry ofise geliyor, McDougal'ı uyandırıyor.



Şekil 2.74. ve bir silah taşıdığını öğreniyor.



Şekil 2.75. McDougal sebebini açıklarken pencereden Marty'nin Henry'nin ofisine girdiğini görüyoruz.



Şekil 2.76. Bir kesim ile editörün bir toplantının başlamak üzere olduğunu söyleyip yakınmasını görüyoruz..



Şekil 2.77 böylece omuz üstü çekim Henry'i gösterirken yeni bir aksiyon eksenine çekim sağlanıyor



Şekil 2.78. Henry Marty'nin *Sentinel*'deki işi almasını söylemesi i dinliyor. Bu, sonraki sahnede devam ettirilecek bir askı olarak kalıyor.



Şekil 2.79. Cümlede başka bir geçiş yeni bir aksiyon alanı hazırlıyor; Henry Marty'e arkasını dönüp McDougal'a Sonoma Bankası hakkında bir soru soracak.



Şekil 2.80. McDougal Marty'le yer değiştiriyor, ve Marty aceleyle odanın sol tarafına geçerken McDougal Henry'nin masasından mide ilacını alıyor.



Şekil 2.81. McDougal kanepesine dönerken Carmen yeni bir haberle geliyor.



Şekil 2.82. Carmen Marty'e selam verirken kamera sola dönüyor



Şekil 2.83. ve Marty'nin tepkisini almak için sola dönmeye devam ediyor...



Şekil 2.84. ve sonra McDougal'ın arka plandan iki genç adamın tutuklanmasının kamuflaj olduğunu söylemesine izin verecek şekilde bir çerçevelemede duruyor.



Şekil 2.85. Bir teklide Henry ipleri eline alıp hikayenin farklı açılarına farklı muhabirler atıyor.



Şekil 2.86. Kaos artıyor: Carmen ve Wilder tartışıyorlar, ve şikayetçi bir yazar da ağız dalaşına giriyor.



Şekil 2.87 Birkaç karakter aynı anda konuşmaya başlayınca bir silah sesi duyuluyor...



Şekil 2.88. ve bir kesimle herkesin birden sessizleşmesi gösteriliyor.



Şekil 2.89. Sesin kaynağı ortaya çıkıyor: Kamera bir içeri-girişle McDougal'ın bir gazete yığınına ateş ettiğini gösteriyor. Herkese Marty'le Henry'i yalnız bırakmalarını emrediyor.



Şekil 2.90. Kalabalık dağıldıktan sonra McDougal salınarak yürüyor



Şekil 2.91. ve kamera onu takip edip arka planda MArty'i çekiyor: "Tanrı aşkına, burayı gerçekten özlemişim!"

re ve daha dik açılara yönelmiştir. Barry Salt bu stratejiye "dokunaklı program" adını verir, ve özellikle yönetmenlerin ışıklandırma ve mercekleri tüm film boyunca modifiye ettiği 1980'lerin sinematografisinde bunun oldukça öne çıktığını söylemiştir.[139] *Ordinary People*'da (Sıradan İnsanlar – Büyük Ceza) psikiyatristin ofisindeki sahneleri giderek daha büyük lenslerle çekilmiş ve daha da sıkı yakın-çekimler alınmıştır.[140] Ron Howard da *The Paper* için böyle bir program kullanmıştır. Filmde baştan sona kamera hareketi var, ama önce akıcı dolly hareketleriyle başlıyor, Steadicam hareketlerine geçiyor ve el kamerası çekimiyle doruğa ulaşıyor.[141]

Bir filmin biçimsel gelişimini haritalandırmayla ilgilenen sinemacıların çoğu, Bruce Block'un pratiğin güçlü bir savunucusu olduğu University of Southern California'da okumuşlardır. İlginç bir şekilde Block bu fikri USC'nin film programının eski müdürü olan, ve bu görevi söylenene göre Eisenstein'dan

devralan Slavko Vorkapich'e atfeder.[142] Kaynağı ne olursa olsun bu fikir artık yayılmıştır, ve çoğu büyük filmler topyekun bir görsel kavis çizecek şekilde planlanmaktadır. *Requiem for a Dream* (2000) senaryonun üç "perdesinden" her birini farklı bir renk ısısı ile işaretlemiştir: yaz için sıcak, sert ışık; güz için daha soğuk tonlar; ve kış için suni floresan ışığı ve itilen film ışıkları.[143] Robert Zemeckis *Cast Away*'i (Yeni Hayat) (2001) ikiye bölmüş, dinamik kamera hareketlerini uçak kazası sahnelerine ayırmış, ve sonra kamerayı çöl adasında sabitlemiştir. Kare hareketini yalnızca doksan derece panlama ya da eğmeye kısıtlamıştır.[144] Martin Scorsese'nin *The Aviator*'ı (Göklerin Hakimi) (2004) hikayesini 1920'lerin sonundan alıp 1940'lara kadar taşır, ve görsellik Technicolor'un eski dönem iki-renk paletinden daha zengin üç-renk palete geçer.[145] Böylesi filmlerdeki sözsüz anlatılan model havayı, tempoyu ve orkestrasyonu film boyunca operasyon yaparmış gibi değiştiren müzikal partisyonlardır.

Programlı olma eğilimi yoğunlaştırılmış devamlılıkla öne çıkmıştır, ve büyük bir seçenek yelpazesiyle karşılaşan yönetmenlerin seçeneklerini prensipli bir şekilde sınırlamasına yardımcı olmuşa benzemektedir. Ama programlanmış çoğu boyuta mercek uzunluğu, kamera hareketi, ışıklandırma, renk ve kurulumun da dahil olmuş olması önemlidir. Çok az yönetmen kesim, kare ölçeklendirme ve sahneleme gibi "baştan-sona-oluşturma" teknikleri denemişlerdir.

Yenilik Olanakları

Görsel bir program tasarlamak dışında yoğunlaştırılmış devamlılık tarzı içerisinde nasıl bir yenilik yapılabilir? Hiçbir tarz tam anlamıyla standardize edilmiş durumda değildir, ve genel kanının aksine Hollywood sineması formülün taklidini değil, farklılığı teşvik eder. Josef von Sternberg, Orson Welles, ve Busby Berkeley gibi stüdyo-çağı film yapımcıları pek çok

biçimsel seçeneği denemişlerdir, ve bunu bazen süslü anlatımın sınırındaki bireysel farkındalıkla yapmışlardır. Ang Lee, *Hulk* (2003) gibi büyük bütçeli bir film sayesinde küçük filmlere nazaran daha çok şey deneme şansı bulduğunu söylemiştir. Gişe rekorları kıran bir film yapmak "bir tür düşkünlük... Aşırı derecede çekim yapıyoruz, ve... büyük setlerimiz vardı, farklı film dilleri kullanabiliyor, çekimleri bir araya getirebiliyor, garip merceklerden faydalanabiliyorduk... Aslında çok özgürlük sağlayan bir şey. Küçük bir filmde görüntü yaratmak için böylesi bir özgürlüğe sahip olamazsınız."[146]

Ama yenilik her zaman estetik normlar tarafından ciddi bir biçimde kontrol altında tutulmaktadır. Welles'in *Citizen Kane*'deki (1941) barok kompozisyonları bile klasik kesim şemaları içinde bulunuyordu. Benzer şekilde bugünün yeni teknikleri düzenli zaman ve mekan temsil sistemine sokuluyor, ve belli bir tazelikleri olsa da uzun zamandır yerleşik olan amaçlar için evcilleştiriliyorlar. Daha önce gördüğümüz gibi *The Insider*'ın (Köstebek) (1999) bir sahnesinde Jeffrey Weigand tütün şirketi patronlarını gammazlama baskısına yenik düşüyor ve giderek artan biçimsel çekimlerle alınıyor. Doruk noktasında oteldeki süiti etrafına sarılıyor ve kendini sandalyesinde otururken, arka bahçesinde kızlarını izlerken görüyor (Şekil. 1.21). Weigand'ın halüsinasyonunun bilgisayar-görüntüsüyle değiştirilmiş hali ekspresyonist bir görüntü sağlıyor, ama geleneksel bir biçimde işliyor: bir karakterin sıkıntılı aklını ortaya sererken bozuk imgeleme izin veriliyor.

Klasik stüdyo sinemacılığı teknik seviyede yenilik talep ediyordu, ve hatta arada sırada göze batan virtüözlüğü teşvik ediyordu; özellikle de kamera hareketleri, renk temsilleri ve set kurulumunda. Stüdyo sonrası on yıllarda bazı yönetmenler oldukça göze batan yeniliklerle özdeşleştiler. En ünlüsü de eski bir foto-muhabir olarak her yeni projesiyle kendine çok reklamı yapılmış görsel meydan okumalarda bulunan Stanley Kubrick idi. *2001: A Space Odyssey*'de (1968) önden yansıtma-



Şekil 2.92. *Confidence*: Uzun lensler, dışarıdaki bir kafenin üzerine yerleştirilerek planimetrik bir imge hissini yarattılar.



Şekil 2.93. (Şekil 2.13-2.14) de gösterilenlerde olduğu gibi "wipe-by" aksı ile yapılan kesimin bir değişik biçiminde, her bir karakter esas çekimi kesmeden görüntüye giriyor, ama bulanık bir figür çekim içinde yapılan kesim ile görüntüden geçiyor.



Şekil 2.94 ...konuşan hırsızlardan birisini açığa çıkarıyor.

lı özel efektler kullanılmasını talep etti, ve *Barry Lyndon* (1975) için de süper-hızlı bir mercek istedi. Kubrick Steadicam görüntülerinin bir demosunu izlediğinde sürecin nasıl çalıştığını anladı ve *The Shining* (1980) üzerine çalışmaya başladığında video ekranının geliştirilmesini istedi.[147] Daha yakın zamanlarda Oliver Stone sürekli teknik yenilikler kullanarak kariyerini riske attı; *The Doors*'daki (1991) yeni vinç çekimlerinden *Natural Born Killers* (1994) ve *JFK*'deki (1991) kalibre ve payanda gulaşına kadar yeni şeyler denedi. Yönetmenler video ya da televizyon reklamları çekerek yeni teknolojileri öğrendikten sonra bunları filmlerde deniyorlar. Ya da yönetmen anakronizmden dolayı yenilik yapabilirler. *Alice Doesn't Live Here Anymore*'u (1975) çekerken Scorsese büyük yakın çekimlerden uzak durmuş: "Orta-çekim, orta-çekim, ikili-çekim, geniş çekimden oluşan eski Amerikan tarzında olmasını istedim."[148] Hikaye yapısında olduğu gibi yeniliği getiren geleneği değiştirme ya da diriltme konusundaki akut bilinçliliktir.

1990'ların anlatımının çoklu-ana karakter hikayeleri gibi olağandışı stüdyo-çağı araçlarına dönmesi gibi 1990'ların film

tarzı bazen nadiren bulunan teknik bir araç kullanarak daha büyük bir şöhret yakalıyordu. Klasik kovalamaca sahnelerinde bulunan, arada sırada kameranın üzerine gelmelerin "etki montajı"nın temeli olduğunu zaten söyledik. Başka bir net örnek de geçiş kesimidir. *Jaws* örneğimiz (bknz Şekiller. 2.13-2.14) bunun 1970'lerde göze çarpan bir araç haline geldiğini gösteriyordu, ama *Confidence*'da (2003) tüm sahnelerin biçimsel bir önermesi olarak değiştiriliyor. Vurgun planlayan çete birkaç kez bir kafede buluşuyorlar. Yönetmen James Foley her seferinde grubu iki noktadan çekiyor: bir sokağın karşısından dik açıyla, bir de kafenin içinde ters bir açıyla. Böylece her kesim görüntüyü ya tam 180 derece ters hake düşürüyor (sokak ve iç mekan çekimleri arasında kesim) ya da basitçe mercek ekseni üzerinde kayıyor (konuşmacıya ya da konuşmacıdan bir başkasına kesiliyor). Çok uzun mercekler sayesinde trafik ve tanımlanamayan figürler ön plandan geçip gidiyor. Seride birkaç ciddi geçiş kesimi var, ama genellikle bir figür önceki kare ile herhangi eş bir hareketi bulunmayan bir çekimin başında geçip gidiyor (Şekiller. 2.92-2.94). Bu "yarım" geçiş kesimleri sayesinde Foley'in hoşuna giden huzursuz bir tempo elde edilmiş olunuyor. "Gergin ve eliptik" kesim, diyor, heyecanlı aktörlerle uyum içerisindeydi (enerjileri ile, standart kelimeyi kullanmak gerekirse).[149] Kesimler aynı zamanda sinemacıların kullandığı bazı geçiş araçlarıyla da uyumluydu; birkaç sahne ani kamera-içi geçişlerle bağlanabiliyordu.[150]

Bu özel kaynağın tanınması Oliver Stone'un *Any Given Sunday*'de kesimleri ve kısa geri-dönüşleri sürekli kullanmasında, ya da De Palma'nın *Mission: Impossible*'ının (Görevimiz Tehlike) (1996) başında filmin büyük anlarının sübliminal bir biçimde kısaca vermesinde görülebilir. *Magnolia*'da (Manolya) (1999) Paul Thomas Anderson ileri takip çekimini ya aksiyonu takip etmek ya da statik bir aktöre aşırı derecede yaklaşmak kullanıyor. Bu biçimsel aracı ısrarlı bir fon müziği ve müzikal deyişlerin üzerinde duran kesimlerle pekiştiriyor. Stone'un

JFK-sonrası filmleri büyük ihtimalle Hollywood'da yapılan en alternatif filmler –renkleri ve beyaz-ve-siyah arasında kesimler yapıyor, çekimleri tekrarlıyor, aksiyon ekseninden arada sırada uzun bir mercekle geçiyor. Ama Anderson'da olduğu gibi fon müziği çekimleri birbirine bağlıyor, ve karakter diyaloğu geniş imgelem içerisinde bir dış ses gibi kalıyor. Ve yoldan çıkanlar işte böyle ayrı duruyor, ve Stone çoğu zaman bağlı kaldığı hala güçlü norm kümesinden anlık olarak uzaklaşmayı böyle sağlıyor.

Klasik mekânsal yapının esas geleneği "180-derece çizgisi" ya da aksiyon eksenidir. Bir sohbet sahnesinde bu çizgi diyalog halindekilere katılır. Bir aksiyon sahnesinde hareketin bir yerden bir diğerine temel yönelimini betimler. Sinemacılar aksiyon eksenini terk etseler ya da sürekli ihlal etseler, bu nihai yenilik olmaz mıydı? Ve ortodoks devamlılığı arkalarında bıraktıklarını kanıtlamaz mıydı? Bazen bu çizginin kalktığını duyuyoruz. Yine de *Two Weeks Notice*, *The Two Towers*, ve *The Paper*'dan aldığımız örneklerde pek çok sinemacının hala sahnelerini bu aksiyon ekseninin etrafında organize ettiklerini görüyoruz. Arada sırada bir kesim ile çizgi kırılıyor; bunun sebebi genellikle yönetmeni garip sahneleme probleminden kurtarmaktır (Şekiller. 2.51, 2.79) ama bu stüdyo çağında da oluyordu. İlginç bir şekilde başka montaj normlarını reddeden yapımcılar aksiyon eksenini muhafaza etme eğilimi gösteriyorlar. Tıpkı Stone'un ani kesimlerini ana sahnenin mekânsal birliği içine oturtması gibi (Şekiller. 2.95-2.97).

Yine de 1990'larda diyalog sahnelerinde kameranın bakış açısının 180 derecelik çizgide ileri geri gitmesine yönelik bir eğilim vardı. Eski tekniklerde olağan olduğu üzere bu yaklaşım gerçekçi, sert bir kare almak isteyen sinemacılar tarafından tercih ediliyordu (Şekiller. 2.98-2.99). Daha yakın zamanda çıkan daha ayrıntılı varyasyonlar, yoğunlaştırılmış tarzın tercih ettiği diğer teknik seçeneklerden gelmektedir. Sahneler giderek daha çok iki adet el kamerasıyla çekilmeye başlandıktan



Şekil 2.95. *Any Given Sunday*'de bölünmüş bir tartışma: Takım menajeri önemli bir şeye parmak basıyor...



Şekil 2.96. ve Stone egzersizden bir çekim ekliyor.



Şekil 2.97 ve 180-derece çizgiyi bozmadan sohbete dönüyor.

sonra yönetmenler "200-artı-derece-görüntü"yü yarattılar. Bu pratikte A ve B kameraları tek bir aktöre odaklanmıştır. Sonra sahne iki kamera ikinci oyuncunun cümle ve tepkilerini çekerek tekrarlanır. Her iki çekimde de kameralar aktörleri bağlayan eksenin her iki tarafında yer alır, böylece çekim/ters çekim kesimleri görünür bir şekilde çizgi üzerinde zıplayabilir (Şekiller. 2.100-2.104). Genellikle bir kamera orta çekim alır, diğer ise yakın çekimlerden sorumludur, ama *Hulk* örneğinde olduğu gibi bazen araya kesim giren çekimler de ölçek olarak oldukça benzer olabilir.[151]

Yönetmenler uzun zamandır durgun bire-bir diyaloglarda aksiyon ekseninin gereksiz repliklere gebe olduğunun farkındadır, ve editörler arada sırada bunu anlaşılırlığı kaybetmeden kırabilirler. 1920'lerdeki Sovyet montajcıları ve Japon usta Ozu Yasujiro gibi bazı sinemacılar 180-derece normundan oluşturulmuş alternatif montaj sistemleri yaratmışlardır.[152] Çoğu çağdaş Amerikan örneğinde mekânsal ilişkileri anlamak kolaydır, ve böylece eksene saygısızlık etmek kafa karıştırmaz. *8 Mile*'ın (8 Mil) (2002) rap-yarışmasının doruk noktasında kameralar iki rapçinin etrafında özgürce salınırlar ve pek çok çizgiden-



Şekil 2.98. Televizyon draması *Homicide: Life on the Street*'in ilk bölümünde bir polis bir şüpheliyi sorguluyor..



Şekil 2.99. ve kamera tertibi aksiyon ekseninden geçiyor. Mekansal ilişkiler iki karakter arasında sürekli panlama sayesinde net bir şekilde kalıyor.



Şekil 2.100. *Hulk* (2003): Betty Bruce Banner'dan merhamet dilerken.



Şekil 2.101. kesimle onun daha yakın bir çekimine geçiliyor...



Şekil 2.102. ve babasının tepkisinin de yakın çekimi alınıyor. Göz hizaları burada



Şekil 2.103. ve burada aynı.



Şekil 2.104. Ama sonraki tepki çekiminde hiza tekrar dönüyor. Taktik baba ve kızın arasındaki çatışmayı yükseltmeyi amaçlıyor.



Şekil 2.105. *Mile:* Ana karakter sahnede düşmanıyla yüz yüze...



Şekil 2.106. yeni bir açı eksenden geçiyor.



Şekil 2.107 *Man on Fire* (2004) gergin bir an vermeye çalışıyor; diyalog satırları görüntü yüzeyinde zonklarken kare Wired dergisinin bir tasarımına benziyor.

geçen kesim ortaya çıkar (Şekiller. 2.105-2.106). Ama kesimler endişe verici değildir zira basit mekânsal düzen –kahraman ve düşmanı sahnede kalabalığa ya da birbirlerine dönerler- net bir şekilde oluşturulmuştur, ve "yanlış" eşleşmeler normal devamlılık kesimi gerginliğinde yer alır. "Oturan iki kişinin olduğu bir sahneyi," diyor bir sinematograf, "alıp sahnenin tonu için anlamlı olsun diye dilini değiştirebiliyor olmak beni heyecanlandırıyor. Çizgiyi döndürdükten sonra bir an için nerede olduğunuzu merak ediyorsunuz. [Bazı durumlarda] özellikle fark ediliyor, çünkü nihayetinde kesip orijinal perspektife geçiyoruz."[153] Bu tür anlık eksen kırılmalarının yaygınlaşmasını beklemek normaldir, özellikle de yüksek gerilim anlarında.

Yenilik hakkında verdiğim örneklerin çoğu aşağı yukarı önceki on yıla ait, ve ben yazarken dahi yoğunlaştırılmış devamlılığın bizzat yoğunlaşıyor olması mümkündür. Bu biçimsel paradigmanın on yıllardır baskın olduğunu göz önünde bulundurursak pek çok sinemacının bunu daha da ileri taşımaya çalışması şaşırtıcı değildir. Stone, Soderbergh, David

Fincher, David O. Russell, ve Wachowski kardeşler gibi nadide stilistlerin öne çıkması daha kıdemli yönetmenlerin eserlerinde yeni bir öz-bilinç oluşmasına sebep olmaktadır. Ridley Scott'ın *Matchstick Men*'indeki (Üç Kağıtçılar) (2003) atlama kesimler ve Joel Schumacher'in *Phone Booth*'undaki (Telefon Kulübesi) (2003) bölünmüş çerçevelendirme serpintisi, ve Lee'nin *Hulk*'ının yönetmenlerin eski eserlerinde işleyip verimli hale getirdikleri yeşil görselliğin terk etmesi. Yönetmenler yenilik getirmek için yarışmaya devam ettikçe tarzda gösterişli varyasyonlar görmeyi bekleyebiliriz (Şekiller. 2.107) –yoğunlaştırılmış bir tarzın yoğunlaştırılması. Belki de 2000'lerin filmleri 1980'lerin filmlerinden daha çok o döneme aittir.

4. EKSİK OLAN NE?

Çağdaş film tarzında bulduğumuz tüm tarihsel değişimlere ve yerel varyasyonlara rağmen hala karşımızda klasik bir sinemacılık versiyonu var. Mevzubahis dönemde çekilmiş filmlerin analizini yapsak neredeyse tüm filmlerin benim gösterdiğimiz basit gerçeği onayladığını görürüz: çağdaş kitle-pazar filmlerinin (ve çoğu "bağımsız" filmin) neredeyse hepsindeki neredeyse tüm sahneler, 1910'lar ve 1920'lerde netleştirilmiş prensiplere göre sahneleniyor, çekiliyor, ve kesiliyorlar. Yoğunlaştırılmış devamlılık, halihazırda klasik sinemacılık menüsünde bulunan seçeneklerden seçim yapıyor ve bunları detaylandırıyor –ve bazıları oldukça eski. Sıkıca kesilmiş teklilerde bir sahne kurmak bazı düşük bütçeli yönetmen (örneğin *Mr. Moto's Gamble*'da James Tinling, 1938; ASL 4,6 saniye) ve Sam Wood ve Frank Brozage gibi birkaç tane de yüksek bütçeli yönetmenin benimsediği bir stratejiydi. Otonom kamera hareketleri de benzer bir seçenekti, ama geleneksel olarak yüksek dram sahneleri için ayrılmıştı. Uzun mercek 1920'lerden itibaren yakın çekimler için kullanıldığı için 1960'lara gelindiğinde diğer çekim ölçeklerine de uygulanabilirdi. Özetle yeğlenen teknik araçlar değişmiş, ama klasik Hollywood devamlılığının mekânsal *sistemi* değişmemişti.

Yine de yoğunlaştırılmış devamlılık sinemacılık tarihinde önemli bir değişimi temsil eder. Ağır sitilizasyon ve bilinçli bir virtüözlüğü teşvik eden yeni teknik araçlar, hikayeyi takip etme deneyimimizi değiştirmişlerdir. Yeni tarzın anbean bir beklenti yaratmayı hedeflediğine şüphe yoktur. 1940'ların yönetmenlerinin şok ve gerilim anı için ayırdığı teknikler bugün normal sahnelerde kullanılıyor. Yakın çekimler ve tekliler çekimleri oldukça okunur bir hale getiriyorlar. Hızlı montaj izleyiciyi farklı bilgi parçalarını bir araya toplamaya zorluyor, ve filme buyurgan bir hız veriyor: başınızı çevirdiğiniz anda önemli bir noktayı kaçırabilirsiniz. Değişken yakın çekimler, raf odağı ve gergin

bir şekilde süzülen kamera sayesinde izleyiciye her an önemli, ya da en azından yeni bir şey vaat ediliyor. Televizyon-dostu olan tarz izleyiciyi ekrana yapıştırmaya çalışıyor.[154] Buna yoğunlaştırılmış devamlılık adı vermek için işte başka bir neden: sıradan sahneler bile dikkat çekici ve duygusal tınlamayı keskinleştiren bir hal alıyorlar.

Bunun sonuçlarından biri, kendini sıklıkla sınırlayan ama bazen oldukça güçlü bir şekilde beliren geniş ama zorlayıcı etkilerinin estetiği. Yoğunlaştırılmış devamlılığın şemaları, Jonathan Demme, Spike Lee, David lynch, John McTiernan ve Michael Mann'ın bize gösterdiği gibi yaratıcı bir şekilde de ele alınabilir. Düşük versiyonlar (Nora Ephron, Ron Howard, Frank Darabont), süslü versiyonlar (Bruckheimer ve Silver ahırlarında çalışan yönetmenler) ve hatta pardik anlamda çılgınca versiyonları da var (Sam Raimi'nin kariyerinin ortasında yaptığı filmler, Coen Kardeşler). Tarzın saf eklektizme meyilli olduğunu hissedermiş gibi bazı yönetmenler bunu saflaşmış bir forma uygulamaya çalışmışlardır. Örneğin Todd Haynes'in *Safe*'i (1995) küçük dozlarını statik uzun çekimler ve hafif, geometrik kamera hareketlerini yeğleyen bir dokuya uygulayarak tarzın suniliğini daha da hissetmemizi sağlar.

Kendinden menkul enerjilerinden beslenen aksiyon filmlerinin tarzın mükemmel örnekleri olması gerekir, ama çok azı öyledir (James Cameron [Terminator, 1984; Aliens, 1986] ve Katherine Bigelow [Point Break, 1991]). Ama çoğu kasvetli bir netlik ve güç eksikliği ile sahnelenir, çekilir ve kesilir. *Matrix: Revolutions* (2003) bu problemi ortaya serer. Nutuk çeken karakterleri yüz yüze getirerek görsel kaosun eşiğinde hiperaktif aksiyon serilerine yol açan hareketsiz diyalog sahneleri vardır. Yoğunlaştırılmış devamlılığın gerçekten zarif kullanımının neler yapabileceğini görmek için Hong Kong sinemasında dönmeli, ve yalnızca şiddet sahnelerine bakmaktan imtina etmeliyiz; Hong Kong yönetmenleri uzun zamandır statik sahneleri

bile kesim ve figür hareketi ile ritmik olarak güçlü hale getirmeye çalışmaktadırlar.[155] Johnnie To'nun *A Hero Never Dies*'ında (1998) farklı çeteler için çalışan iki kiralık katil bir gece kulübü masasında karşılaşırlar. Bir şantöz "Sukiyaki" melodisini mırıldanırken barmen adamlara birer kadeh şarap verir. Bir oyun oynamaya başlarlar. Her biri diğerinin kadehini parçalamak üzere bozuk para fırlatırlar, ve her tur kadehler arasındaki mesafe daha da artar. Yönetmen To bize sıkı, kısa yakın çekimler ve yavan bir kavis çizen kamera verir, ama araçları Jackson'ın *The Two Towers*'da yaptığı gibi rastgele kullanmak yerine insan insana karşı gibi basit bir görsel fikrin etrafında organize eder. Biri ters ters bakarken diğeri başını öne eğmiştir. Bozuk paraları atarken seri olağandışı simetrik ters çekimler, katiller ve kameranın paralel hareketleri üzerine kuruludur ve yarışmanın yükselen, serpilen gereksiz ve saçmalığı kesimlerle yansıtılır. Bozuk paralar bardan seker, masanın ucunda titrer, kurşun gibi yere düşüp cam kırarlar. Şarkının ölçüleriyle uyumlu olan sonuç hem harika bir masa üstü aksiyon sahnesi, hem de sinema kahramanlarıyla dalga geçen, büyüleyici bir kesittir. Şarkı son bulurken oyun cam kırıkları arasında pat halde kalır. Kamera yükselerek sahneyi ilk kez bize tam olarak gösterir, tatmin edici bir görüntü ortaya çıkaran "gecikmiş genel çekim": iki adam en sonunda rahatlarlar, ve duruşlarından müttefik olacakları belli olur. 1980'lerin Hong Kong filmlerinin dolup taştığı bu dinamik olarak harika dövüş sahnelerini çok az Hollywood yönetmeni verebiliyor, ve yoğunlaştırılmış devamlılığın Amerikalı pratisyenlerinden pek azı bugünün tekniklerini To'nun cesur, kesin olarak koreografisi yapılmış serileriyle harmanlayabiliyor.[156]

A Hero Never Dies kesim ve kamera hareketlerinin tadına varır ve bizden genişleyen yankı ve yeniden ele almanın tadını çıkarmamızı ister. Bu anlamda yoğunlaştırılmış devamlılığın bir başka eğilimini gösteriyor: oldukça açık anlatıma doğru bir yönelim. Klasik stüdyo sinemacılığı hiçbir zaman tamamen

"şeffaf" değildi: ikili çekimlerdeki figürler genellikle hafifçe izleyiciye dönüktü, ve her zaman bulunan uzantılar (montaj serileri, sahnelerin başları ve sonları, filmlerin başları ve sonları) sahnenin bir izleyiciye hitap ettiğini gösteriyordu. Genişleyen kamera hareketleri ve dinamik renk şemaları izleyiciyi bilinçli hikaye-anlatıcılığının tadını çıkarmaya davet ediyordu. Yine de, işler epey değişti. Bugün eski sinemacıların aşırı derecede vurgulu kabul edeceği hareketler –kavis çizen kamera, büyük yakın çekimler, ve diğer süsler- sıradan sahneler ve küçük filmlerde standart değerler haline geldi. Bu farfaracı tarz tüm çağdaş film türlerinde bulduğumuz anlatım motifleriyle açıkça oynayan tarzla uyumludur.

Oldukça bilinçli anlatımın saygıdeğer hale geldiği zaman da 1960'lardı. Godard, Truffaut, Fellini ve Bergman bunu kullanmışlardır. Yönetmenliğin altın çağında ateşli stilistler olan Welles ve Hitchcock model yönetmenler haline geldi, ve bu Leone ve Peckinpah'ın yetiştiği dönemle aynıydı. Aynı zamanda anlatımsal hilelere başvuran türler –aksiyon filmleri, casus filmleri, gizemli filmler, korku filmleri- de giderek artan bir ilgi görüyordu. *The Ipcress File*'da (Ani Tehlike) (1965) Sidney J. Furie telefon kulübelerinde ve asılı abajurlardan çekimler yaptı, ve Michael Caine'in onu "Bak, Anne, ben yönetmenim," okulundan biri olarak görmesine yol açtı.[157] Benzer stilistik hareketler *Seconds* (İki Yüzlü Adam) (1966) ve *The Italian Job*'da (1969; bknz şekil. 2.7) da bulunuyordu. Doğaüstü gerilim filmi Rosemary's Baby'de (1968) Polanski çelişkili görüş açısı çekimlerinden bol bol yararlandı (Şekiller. 2.108-2.113). Ayrık-ekran görüntüsü, yavaş çekim, ve hatta spiral çekim ve el kamerası dahil olmak üzere 1960'ların diğer eğilimleri anlatımı daha çarpıcı hale getirmeye yönelik bir isteğin işaretleri olarak görülebilir.

Aşırı ucunda ise birkaç yönetmen izleyicinin suni olan şeyi fark etmesini istediklerini iddia ettiler. "Sürekli dışarıdayım,"



Şekil 2.108. *Rosemary's Baby*· Ünlü bir görüş açısı kesimi Rosermary ve diğerlerinin telefonla konuşan Bayan Castevet'e bakmasını gösteriyor.



Şekil 2.109. Polanski telefonu çekiyor, dolayısıyla Bayan Castevet'in yüzü kapının eşiğinin kısmen ardında, ve Polanski'nin hatırladığına göre sinemaya gidenler onu görebilmek için başlarını hafifçe yana eğiyorlar.



Şekil 2.110. Bu kare filmde daha önce Rosemary'nin kocası Guy'i çalan bir telefona giderken takip etme sahnesi ile hazırlanıyor. Rosemary kareden çıkarken.



Şekil 2.111 Guy'in yatak odasına girmesine kesiliyor.



Şekil 2.112. Kapının arkasında kaybolup telefona cevap veriyor. Kamera, Rosemary'nin onu görme çabasını temsil edermiş gibi yavaşça sağa kayıyor.



Şekil 2.113. Ama Rosemary onun optik noktası olduğunu varsaydığımız yere girdiğinde dahi Guy görünmüyor.

diyor Brian de Palma 1973'te "ve insanların bir film izledikleri-nin farkına varmalarını sağlıyorum."[158] Bertolt Brecht'in ismini zikreden de Palma bu fikri Brecht'in yabanclaşma-etkisinin bir versiyonundan ödünç almış olabilir, sonra da akademik film araştırmalarında filmleri dönmeye başladı. De Palma için bu süreç izleyicinin yönetmenin şekillendirici elinin farkında

olmasını sağlayıp bu hissi arttırıyor. Altman'a göre dönüşlülük satire bağlı bir şey: *The Player*'ın (Oyuncular) başı "izleyiciye bunun bir film, filmler hakkında bir film olduğunu hatırlatarak filmin kendisi hakkında bir film haline gelmesini sağlıyor".[159]

Ama çoğu sinemacı keklerini alıp yemeyi, tarzı gösterişli bir şekilde kullanmayı, ama yine de izleyiciyi kurgu düzleminden çıkarmamayı istediler. Manuel bir itki ile yönetmenler her fırsatta "göz için şeker" yaratıp yine de tekniğin kendi üzerine dikkat çekmemesi gerektiğini savunuyorlar. Yönetmenin başlıca örneği olan *What Lies Beneath*'de (Gizli Gerçek) (2000) sıkıca oluşturulmuş hareketli bir genel çekim, gerilimi arttırmak ve sonra sınırlıdan sınırsız anlatıma geçerek şok etkisi yaratmak için engelleniyor.[160] 1960'lar bizi bu tür orta halli bilinçlilikle aşina hale getirdi. 1990'ların görsel marifet gösterileri *Go* (1999), *Memento* (Akıl Defteri), ve *Jackie Brown*'un senaryolarının yansıttığı tavra uyuyorlar –bu filmler gerçeklikleri için değil, egzotik ustalıklarından dolayı hayran olunacak kurnaz düzenek eserleri.

İlginç bir şekilde daha mübalağalı bir teknik genellikle hikayeyi anlamamızı engellemez. Oldukça net anlatıma alışkın olduğumuzdan dolayı netlik eşiğini oldukça yüksek tutuyoruz. Ve eski izleyiciler gibi virtüözlük gösterilerinin kıymetini biliyoruz –geçiş-kesimlerinin hokkabazlığı, uçan kamera çekimlerinin yükselen keyfi. Bu sebeplerden ötürü yeni tarz izleyicinin aktivitesini "emilme" ve "kopma" gibi mekânsal metaforlarla doğru düzgün bir şekilde betimleyemeyiz. Stilistik taktikler kendilerini her an gösterebilirler, hatta izleyiciler aksiyona odaklanmışken bile. Bugünün sineması izleyicilerinde anlatımsal bilincin yüksek bir derecesini varmış farz ettiklerinden dolayı birkaç aracın her hikaye noktasını büyütmesine izin verip teknik gösterilerinde bulunuyorlar –bu esnada aşağı yukarı geleneksel bir çizgide oluşturulmuş hikayenin çekimine kapılıyorlar. İzleyicilerden duygusal bağ derinliğini feda etme-

den formu olan net bir oyunun tadını çıkarmalarını isteseler, bu bir ilk olmaz. (Aklıma barok müzik ve rokoko mimari, Ozu ve Mizoguchi geliyor.) Yoğunlaştırılmış devamlılığın zaferi bize tarz değiştikçe izleme becerisinin de değiştiğini gösteriyor.

Yine de her tarz belli seçenekleri dışarıda bırakır, ve yoğunlaştırılmış devamlılık klasik sinemacılığın bazı zengin kaynaklarıyla ilişiğini kesmiştir. Mümkün çekim uzaklıkları yelpazesi daralınca ana-akım film yönetmenleri iki saatlik bir film için beş yüz çekimden daha az çekim yapmaktan caymaya başladılar. Uzun bir çekim alamayacağından değil –hatta birkaç tanesi her filmde mevcut- ama temel olarak uzatılmış çekimlerden oluşturulmuş filmlere bugünün Hollywood'unda oldukça nadiren rastlanıyor. (*Unbreakable*'ın (Ölümsüz) uzun çekimleri, reklamı sırasında ürün farklılığı yaratmıştır.)[161]

Dahası, kameralar ve montaja odaklanan yoğunlaştırılmış devamlılık uygulayıcıları toplu sahnelemeyi ihmal etmişlerdir. Şu anki pratikte iki adet sahneleme opsiyonu öne çıkmaktadır. Sinemacıların "konuş ve yürü" adını verdikleri şeyde karakterler bir şeyler yaparlarken bir Steadicam bizi beraberinde götürüyor. Yakın zamandaki bir filmde uzun bir çekim görürsek, bunun bir yürü-ve-konuş çekimi olması olasıdır. Alternatif olarak sinemacıların "dur ve aktar" adını verdikleri şeyde aktörler nispeten sabit pozisyonlarda bulunurlar. Bu düzen genellikle teklilere ve omuz üstü açılara bölünür, ama karakterlerin sabit olduğu ve kameranın etraflarında döndüğü süzülen-baş tekniğini görmemiz de mümkündür. Her iki durumda da karakterler düzenin başka bir tarafına geçerlerse hareketleri genellikle dokunaklı bir etki yaratma amacı taşımaz; bu, dur ve aktarın başka bir bölümüne geçişi temsil eder. İlginçtir, çağdaş bir el kitabı sahneleme üzerine konuşurken büyük oranda aktörleri farklı motiflere sabitlemekten bahseder –dikey bir sıra, derinliğe ya da bir daireye doğru bir diyagonal –aktörler statiktir ve kesilerek yakın çekimlere girilir.[162] *Two Weeks Notice* ve *The*

Two Towers'dan aldığımız sahneler dur ve aktarın örnekleridir (bunlar genellikle otur ve aktar halini alırlar).[163] Dur ve aktarın öne çıkmasının, biraz farklılık katmak adına 200-dereceüstü kesimleri teşvik ettiği mümkündür. Karakterler sette sürekli yürüdükleri takdirde ekseni çekim/ters çekim kesimiyle kırmak yön duygusunun daha da kaybolmasına yol açar.

Hem dur ve aktar, hem yürü ve konuş stüdyo yıllarında elbette kullanılıyordu, ama kompleks engelleme de kullanılıyordu; bunu Fritz Lang'in ve Otto Preminger'in zarif bir şekilde değişen ikili çekimlerinde ya da William Wyler'ın derindeki figürleri dama tahtası gibi göstermesinde görebiliriz. Ama böylesi bir engelleme popüler sinemada neredeyse hiç yoktur. Oyuncular ve çekim ekibini rahat ettirmek için set ışıklandırma seviyesi düşürüldü, ve sinematograflar derin sahnelemeyi neredeyse imkansız hale getiren f2.8 ya da hatta f1.4 açıklığında çekimler yapıyorlar.[164] Çoğu sinemacı zaman içinde darodaklı bir görünümü tercih etmeye başladılar. (Dijital videonun sağladığı derin mekanı bir problem olarak görüyorlar.) Bu tür sebeplerden ötürü bugün bir çekimin görsel albenisi, yatay ya da çaprazlama sahnelemedeki anbean değişimlerden kaynaklanmaz. Artık kaynakları özel efektlerin oldukça süslü dünyalarında gördüğümüz detaylandırmadır. Aktörler dekor ve kostümlerin içinde yutulurlar, ve bize dramanın gelişimini kontrol eden uzatılmış engellemeden ziyade meşgul olacağımız uzun dakikalar verirler.

İstisnalar da var. Süslü bir tanesi de Peter Bogdanovich'in anakronistik *At Long Last Love*'ıdır (1975). Israrla uzun çekimler alır ve ASL'si kırk saniyedir (Şekil. 2. 114). Polanski'nin ve Spielberg'ün 1970'lerdeki filmleri derin sahnelemede oldukça yakın çerçeveleri entegre etmeye çalıştıklarını gösterir (anamorfik format dahil).[165] Belki de Spielberg'ün etkisiyle başka yönetmenler de yakın görüntü ve akıcı kamera hareketleri içeren kompleks uzun çekimler denemeye başlamışlardır



Şekil 2.114. *At Long Last Love*'daki birkaç sahne 1930ların abes komedilerini hatırlatır şekilde toplu çekimlerle alınıyor.



Şekil 2.115. *Sneakers*'ın (1992) tek seferde çekilmiş bir sahnesinde hükümet ajanları Martin Bishop'a gizli bir görev yapması için şantaj yapıyorlar. Önce dost canlısı olan ajan meslektaşını yatıştırıyor.



Şekil 2.116. Bir süre masadaki dosya üzerinde yan hikaye ilerledikten sonra adamlar diğer masaya geçip Bishop'a çalması gereken icadın olduğu faksı gösteriyorlar.



Şekil 2.117 Ön plana gelen Bishop reddediyor, ama dost canlısı olan ajan onu ikna etmek için yaklaşıyor.



Şekil 2.118. Bishop geri çekildikten ve dost canlısı olmayan ajan ön plandan geçtikten sonra Bishop ve diğer ajan masaya oturuyorlar. Birden dost canlısı olmayan ön plana geliyor ve Bishop'ı sıkıştırmaya başlıyor.



Şekil 2.119. Tekrar reddedince ajan ayağa kalkıp onu suçlarını afişe etmek ve hapse göndermekle tehdit ediyor. Kamera ona doğru yaklaşırken ajanların kolları kareye dayanıyor. Ekranda görünmese de bir tanesi buyurgan bir şekilde konuşuyor, "Hayır deme."



Şekil 2.120. *Cat on a Hot Tin Roof*'un doruk noktasında kareye yayılmış durumdaki karakterler arasında çelişki görüyoruz. Böylesi bir kompozisyon bulmak bugünün Hollywood'unda neredeyse imkansız.



Şekil 2.121. *Cat on a Hot Tin Roof:* Oyuncuları mekan ve açıklık katmanlarına yerleştirmek, 1910ların sinemasında yaygınca kullanılan bir teknikti, ve kare içinde dramatik nüans spektrumları yaratıyordu.



Şekil 2.122. *Cat on a Hot Tin Roof:* Karakterlerin kameraya ve birbirlerine sırtını dönmesi gibi basit bir araç bile uzak çekim kullanıldığında gerilim yüklü hale geliyor.



Şekil 2.123. *In Memories of Murder* (Cinayet Anıları) (Güney Kore, 2003) Bong-Joon-ho uzun çekimlerle birkaç sahne sergiliyor (bu 74 saniye uzunluğunda), böylece karakterlerin tepkisini görebilecek şekilde kareyi tarayabiliyoruz.

(Şekiller. 2.115-2.119). Yine de karanlığa gömülen stüdyo yıllarında yönetmenin zanaatının bir parçası olan dinç sahnelemeyle kıyaslandığında bunlar küçük çabalardır. Richard Brook'un *Cat on a Hot Tin Roof*'u (Kızgın Damdaki Kedi) (1958) bir başyapıt olmasa da her yönetmenin bilmesi gereken şeyleri sergiler. Figürler minimum kamera hareketiyle esnek şekilde dağılmışlardır (Şekil. 2.120). Girinti ve oyuklarda görülen oldukça uzun mesafeler izleyicinin ilgisini çeker (Şekil. 2.121), ve tek bir figürün kameraya arkasını dönmesi dramatik bir etki yaratabilir (Şekil. 2.122). Bu stratejiler Brooks'un bugünün sinemasındaki sıkı yakın-çekimler ve spiral çizen kamerasını kullanmaya mecbur bırakmıştır, ama elde edilen nüans ve görsel çeşitlilik buna değmiştir.[166]

Hiçbir çağdaş Hollywood yönetmeninin sahneleri bu şekilde kurmadığı neredeyse kesindir. Bugün her çekim genellikle tek bir amaç taşır ve dolayısıyla CinemaScope üzerine yazdığı önemli makalede Charles Barr'ın çekim içinde *dereceli* vurgu adını verdiği şeyi kaybeder –yani esasi şeyleri daha az da olsa kendi ağırlığı olan bilgilerle dengelemek.[167] Yakın çekimlerden kaçınmasına ve çok uzun çekimler kullanmasına rağmen (*Manhattan*'da 22 saniye ASL; *Mighty Aphrodite*'de [Sevimli Fahişe] 35,5 saniye, 1995) Woody Allen bile bu seçeneğe başlvurmadı, zira onun sahne dizimi genellikle basitti.[168] "Eski günlerde," demişti bana bir Hollywood menajeri, "yönetmenleri aktörlerini hareket ettiriyorlardı. Şimdi kamerayı hareket ettiriyorlar." Bugün sabit çerçeve içerisinde karmaşık koreografiyi ısrarlı bir şekilde keşfe çıkmış olanlar Hou Hsiaohsien ve Edward Yang gibi Asyalı yönetmenlerdir, ve hatta belirli bir türe ait filmlerinde de bazı zarif uzun çekim sahnelemesi bile bulunabiliyor (Şekil. 2.123).[169]

Toplu sahnelemenin kaybıyla aktörlerin performansları daha da kısıtlanıyor. Çağdaş zamanda yakın çekimler üzerinde durulması, filmleri aktörlerle dinamik bir ilişki içinde elleriyle, ayaklarıyla ve destek eşyalarıyla dolduran Rus montaj sinemacılarının yaptığından farklı. Yoğunlaştırılmış devamlılıkta yüze imtiyaz sağlanıyor, özellikle de ağız ve gözlere. Eller görülüyorsa tipik olarak başa yaklaştırılıyor, ve böylece orta çekim ya da yakın çekimde görünebiliyorlar. Gözler Hollywood sahnesinde her zaman için merkezi bir yere sahip olmuştur, ama genellikle sahip oldukları bilgi, bedenden yayılan ipuçlarıyla destekleniyordu.[170] Cecil B. De Mille aktörlere fiziksel iş verilmesini talep etmişti; *Union Pacific*'i (Atlas Ekspresi) (1939) planlarken senaryo yazarlarına her toplantının başında "[Brian] Donlevy elleriyle ne yapıyor?" diye sormuştur.[171] Stüdyo oyuncuları duruş, eda, tutum, çene açısı, ve kolların açısıyla duygu ifade edebiliyordu. (James Cagney'in yumruk atacakmış gibi kaldırdığı dirsekleriyle ellerini belinin hafifçe üzerine nasıl kal-

dırdığını hatırlayın.) Aktörler kendilerini desteklemek için ellerini kullanmadan sandalyelerden nasıl kalkacaklarını, uzun saniyeler boyunca elleri titremeden içki dökmeyi, bir parmaklarını seğirterek huzursuz olduğunu belli etmeyi biliyorlardı. Fizik (kaslı, yarı-çıplak) artık daha açıkta; ama nadiren zarafet ya da duygusal önem uyandırıyorlar. Popüler sinemada yoğunlaştırılmış devamlılığı insan bedenlerinin kinetik dokunaklılığına en iyi entegre etmiş olanlar, yine Hong Konglu sinemacılar.[172]

Bugünün filmlerinin çoğu –vadilerde dolaştıklarından gözden kaçanlar– yoğunlaştırılmış devamlılığın doktrinlerine uyuyorlar. Bu anlamda hepsi *Two Weeks Notice*'e benziyorlar. Bugünün tarzının daha süslü örnekleri, dramatik yerin bizim algımız için nasıl haritalandıracakları konusundaki tahminleri konusunda klasik olmaya devam ediyorlar. Yine de stüdyo çağının prodüksiyonlarıyla kıyaslandığında o kadar gereksiz değiller, ve boşluk ve tutarsızlık yaratma konusunda daha hevesliler. İzleyicinin kurnazca yapımın değerini bilmeye zorluyorlar. Karmaşık filmler, zamanla oynayan senaryolar ve ağ anlatımları bizi bir hikaye anlama oyununa nasıl sokuyorsa, stil de bizden görsel hüner eksperleri olmamızı bekliyor.

Yoğunlaştırılmış devamlılığın en garip örnekleri ile on altıncı yüzyılın İtalyan resim dünyasındaki Maniyerizm'i arasında paraleller bulabiliriz. Her iki durumda da sanatçılar kendilerinden yenilik beklendiğinin oldukça farkındalardı, ama büyük seleflerinin gölgesinde çalışıyorlardı. Leonardo, Raphael ve Michaelangelo'dan sonra nasıl insan bedeni çizilebilir? Ford, Hawks, Hitchcock, ve Welles'den sonra bir hikaye nasıl hikayeye hakim bir şekilde anlatılabilir? Seçeneklerden biri yeniliği amaçlayıp cesurca hamleler ve güç gösterileri yapmak, sakin yerine kışkırtıcı –bizim deyişimizle enerjik–, ölçü yerine çılgın olmak. Sanat tarihçilerinin Maniyerizm betimlemelerini okumak, 1960 sonrası Amerikan sinemasının sahip olduğunu söylediğim niteliklerin bir yankısını duymak gibi: "Zevksiz hassasiyetler daha güçlü bir etki uyandırmayı talep ediyordu"

(Wölfflin, 1888). "Orijinal olarak kesin bir anlamı olan ve dışavurumcu değer aşırı uçlara götürüldüğünde Maniyerizm var diyebiliriz; ve böylece taklitçi, suni, boş, ve dejenere olarak görünürler" (Weisbach, 1910). "Öz bilinci en üst seviyede olan bir tarz formlarını ondan önceki çağın sanatının yaptığının tersine belirli bir objeye temellendirmez" (Hauser, 1957). "Karmaşıklık, laf kalabalığı, ve mantıksız kaprisin güzel olduğu, virtüözlüğün işlenmesi ve sanatın gözle görünür bir şekilde suni olması gerektiği fikri... Kasti olarak 'havalı bir tarz'" (Shearman, 1967). Ve tekrar Wölfflin: "Bizi aracısız ve yoğun etkisinin gücüyle alıp götürmek istiyor. Bize genel anlamda artmış bir canlılık değil, heyecan, esriklik ve sarhoşluk veriyor."[173] Bu son cümle bir müzik videosu hakkında yapılmış kötü bir yorum değil, ve bize belli bir dereceye kadar bir video klip ve ve film arasında fark görmeyen Brett Ratners'ın, "çok sanatsal olmayan, yalnızca hikayeyi anlatan" klasik çağın W. S. Van Dykes'ın yerini almaya geldiğini hatırlatıyor.[174]

Maniyerizm ve yoğunlaştırılmış devamlılık arasındaki sağlam analoji daha fazla incelenebilir, ama büyük ihtimalle çok katı bir biçimde ele alınmamalı. Asıl amacım daha genel bir ders. "Klasik-sonrası" sinemayı ya da görüntünün anlatımı bastırdığı bir anı konumlandırmamıza gerek yok, hatta artık tarzın kendisini izlenebilir olarak görsek bile. En ılıman ve yaygın derecesinde yoğunlaştırılmış devamlılık klasik formüllere uyuyor. Çılgın derecelerinde yenilikçi anlatımın keskin örnekleriyle uyum halinde ritmi gürültücü bir hale getiriyor. Senaryo yazarlarının geleneği bilinçli bir şekilde yeniden işlemesi karşılığını sabit bir sistemin alanında kalırken virtüözlüğün parodisini yapan cesur bir tarzda buluyor. Şimdi neredeyse elli yaşında olan yoğunlaştırılmış devamlılık daha şimdiden neredeyse stüdyo-çağı devamlılığı kadar ayakta kaldı. Basitçe ticari sinemanın görsel dilidir. Sıklıkla gereksiz gösterimlere batsa da sinemacılar onu taze ve neşeli bir şekilde sunduklarında mutlu olmalıyız.

EK:

Hollywood'un Zaman Çizelgesi, 1960-2004

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1960	*Büyük İstatiksel Rakamlar* satılan bilet sayısı 1,39 milyar gösterime çıkanlar: 248 MPAA gösterimleri: 184 Toplam gişe hasılatı: 956 milyon $ ortalama bilet ücreti: 0,69 $ ABD'deki sinema sayısı:17,000 ABD'deki iç hasılat şampiyonları 1. *Swiss Family Robinson* (40,4 milyon $) 2. *Psycho* (32 milyon $) 3. *Spartaküs* (11.1 milyon $) 4. *Exodus* (8.3 milyon $) 5. *La Dolce Vita* (8 millon $) Oscar Ödülleri *The Apartment* (En iyi film, yönetmen, orjinal senaryo); *Elmer Gantry* (en iyi edebiyat uyarlaması, senaryo)	Exodus için Otto Preminger Dalton Trumbo'nun adını jeneriğe yazdı. Bu gerçek ismini kullanarak ilk kez kara listeye girmiş bir sanatçı senaryo yazarı olarak Hollywood içinde çalıştığını gösteriyor. Haziran ayında ABD Hükümeti Universal ve Columbia şirketlerine karşı çıkardıkları fiyatları sabitlemek için çıkarılan yasa mahkeme tarafından iptal edildi. Barney Balaban Paramount şirketinin giderek daha da küçüleceğini halka açıkladı.	Senaryo yazarları ve aktörler greve gittiler: amaç filmlerin televizyonlara satışından pay almaktı. Grevler Nisan ve Haziran arasında devam etti. 54,7 milyon TV seti halk tarafından kullanıldığı tespit edildi, ABD nüfusunun % 88'i televizyon seyrediyor.	Ilford kendi HPS siyah/beyaz stokunu takdim etti. Bu açıklanan stokların en hızlı tüketildiği yıldır, 400 indeksinin çoğu kullanılmıştı. Exodus Süper Panavizyon kullanan ilk majör film oldu, anamorfik-olmayan 65 mm işleminin yapıldığı bir film oldu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1961	Toplam satılan bilet sayısı: 1,33 milyar Gösterime giren filmler: 240 MPAA Filmleri: 167 Gişe Hasılatı: 995 milyon $ Ortalama bilet ücreti: 0,69 $ Amerika-içi Gişe Şampiyonları 1. *101 Dalmaçyalı* (68,6 milyon $) 2. *West Side Story* (43,7 milyon $) 3. *The Guns of Navarone* (13 milyon $)* 4. *El Cid* (12 milyon $)* 5. *The Absent-Minded Professor* (11,4 milyon $)* *Oscar Kazanan Filmler* *West Side Story* (En iyi Film, Yönetmen); *Judgement at Nuremberg* (Uyarlama Senaryo); *Splendor in the Grass* (Orijinal Senaryo)	1 Aralıkta, yabancı ülkelere yapımların kaçışı üzerine iki günlük oturumdan oluşan bir kongre yapıldı. 1946 yılından beri en kötü yılını yaşadı Fox Şirketi, kendine ait arazinin 260 akre büyüklükteki alanı Century City şirketine alışveriş merkezi ve ofis kompleksi yapması için sattı.	"NBC Saturday Night at the Movies," ilk kez prime-time dizileri olarak 1948 sonrasında yapılan filmleri göstermeye başladılar, 23 Eylülde premierler yapılmaya başlandı. *The Wonderful World of Disney* ABC şebekesi içinde premiere'ler yaptılar.	

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1962	Satılan Bilet Sayısı: 1,29 milyar Gösterime giren film sayısı: 237 MPAA filmleri: 162 Toplam Gişe Hasılatı: 945 milyon $ Ortalama bilet ücreti: 0,70 $ ABD-içi Gişe Şampiyonları 1. *Lawrence of Arabia* (37,5 milyon $) 2. *The Longest Day* (17,6 milyon $)* 3. *In Search of the Castaways* (10 milyon $) 4. *The Music Man* (8,1 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Lawrence of Arabia* (En iyi Film, Yönetmen); To Kill a Mockingbird *(En iyi uyarlama senaryosu);* *Divorce, Italien Style* (Orijinal Senaryo)	Haziran ayında Music Corporation of America, Universal-International-Decca'yı kazandı. Temmuz ayında MCA ajans işlerini bıraktı, buradaki amaç çıkar çatışmasını ortadan kaldırmaktı. Temmuz ayında Darryl Zanuck 20th Century Fox'un başkanı oldu, Spyros Skouras'ın yerini aldı, o da yönetim kurulu üyeliğini devam ettirdi. Ağustos ayında Zanuck stüdyonun "yeniden kullanılan araçlar" bölümünü kapattı. Ekim ayında Zanuck'un oğlu Richard üretim bölümünün başkanı oldu.	5 Kasımda Yüksek Mahkeme şu karara vardı: Stüdyoların eski filmleri televizyonlara bloklar halinde satması anti-tröst yasaları ihlal etmektedir.	*The Wonderful World of the Brothers Grimm* ilk Sinerama kurmaca film oldu. Mutiny on the Bounty, Ultra Panavizyon 70 olarak yapılan ilk film oldu, anamorfik olarak 70 mm işlemi ile yapılan filmin ekran oranları 2.76:1 oldu. Daha önceki yapımlarda, bu işlem "MGM Kamerası 65" olarak biliniyordu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1963	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,06 milyar Gösterime giren film sayısı: 223 MPAA gösterimleri: 142 Toplam Gişe Hasılatı: 942 milyon Ortalama bilet ücreti: 0,85 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Cleopatra* (57,8 milyon $) 2. *How the West Won* (20,9 milyon $)* 3. *It's a Mad Mad Mad Mad World* (46,3 milyon $) 4. *Tom Jones* (17,1 milyon $)* 5. *Irma La Douce* (11,9 milyon $)* *Oscar Kazanan Filmler* *Tom Jones* (En iyi Film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo- Oyun); *How the West Was Won* (Orijinal Senaryo)	United Artists kendine ait Santa Monica Bulvarını sattı, şimdi burası bir alışveriş merkezi oldu. Universal City tema parkı hizmete açıldı. İlk büyük multiplex tiyatrosu Kansas City içinde açıldı.		Haziran ayında Sinerama kendi üç lenslik sisteminin yerini alacak tek-lenslik projeksiyon sistemini sundu. *The Cardinal* Panavizyon 70 olarak yapılan ilk film oldu, 35 mm filmin işlenmesi ve büyütülmesi ile yapıldı. Angenieux 25 mm'den 250 mm'ye kadar büyüyen zoom lenslerini pazarlamaya başladı, maksimum açıklığı odak olarak 3.2. olarak belirlendi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1964	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam Satılan Bilet Sayısı: 982 milyon Gösterime giren film sayısı: 242 MPAA filmleri: 144 Toplam Gişe Hasılatı: 951 milyon $ Ortalama bilet ücreti: 0,93 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *My Fair Lady* (72 milyon $) 2. *Goldfinger* (51,1 milyon $) 3. *Mary Poppins* (31 milyon $) 4. *The Carpetbaggers* (15,5 milyon $) 5. *From Russia With Love* (24,8 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *My Fair Lady* (En İyi Film, Yönetmen); *Becket* (Uyarlama Senaryo); *Father Goose* (Orijinal Senaryo)	Paramount Şirketinde, George Weltner emekliye ayrılan Balaban'dan başkanlığı devraldı. Temmuz ayında Universal Studios turları başladı. Warner kendi animasyon birimini, Bugs and Daffy kısmını kapattı. Herbert Siegel'i General Artists Corporation dört diğer ajansını içine aldı.	Universal ilk telefilmini üretti: *See How They Run*	Robert Aldrich'in Four for Texas adlı filmi düzenli helikopter çekimleri yapabilmek için Tyler sistemini ilk kez kullandı. The Outrage radyo mikrofonlarını kullanan ilk Hollywood filmi oldu, küçük mikrofonlar aktörün üzerine yerleştiriliyordu ve bir kaydediciye bağlanan alıcılar sesleri iletiyordu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1965	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,03 milyar Gösterime giren filmler: 279 MPAA gösterimleri: 167 Toplam Gişe Hasılatı: 1,07 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 1,01 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *The Sound of Music* (158,7 milyon $) 2. *Doctor Zhivago* (111,7 milyon $) 3. *Thunderball* (63,6 milyon $) 4. *Those Magnificient Men in Their Flying Machines* (14 milyon $)* 5. *That Darn Cat* (12,6 milyon $)* *Oscar Kazanan Filmler* *The Sound of Music* (En İyi Film, Yönetmen); *Dr. Zhivago* (Uyarlama Senaryo); *Darling* (Orijinal Senaryo)	1 Ocakta Theater Owners of America ile Allied States Association of Motion Picture Exhibitors ile birleşti, yeni adı The National Association of Theater Owners (NATO) oldu. Mart ayında Yüksek Mahkeme kararları Maryland ve New York kentlerindeki film sansürü yasalarını geçersiz kabul etti. Mart ayında, The Pawnbroker, bedenin ön tarafının çıplaklığını içeriyordu, bu film kesilmeden PCA tarafından geçti ve gösterildi.		The Steenbeck flatbed kurgusu Almanya'ya sunuldu. 1970'lere kadar Hollywood içinde yaygın olarak kullanılmadı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1966	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 975 milyon Gösterime giren filmler: 257 MPAA gösterimleri: 149 Toplam Gişe Hasılatı: 1,1 milyar $ Ortalama Bilet Ücreti: 1,09 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Hawaii* (15,5 milyon $)* 2. *The Bible* (15 milyon $)* 3. *Who's Afraid of Virginia Woolf?* (12,8 milyon $)* 4. *A Man for All Seasons* (12,8 milyon $)* 5. *Lt. Robinson Crusoe, USN* (10,2 milyon $)* *Oscar Kazanan Filmler* *A Man For All Seasons* (En iyi Film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo); *A Man and a Woman* (Orijinal Senaryo)	Nisan ayında Jack Valenti MPAA kurumunun başkanı Eric Johnston'un yerine geçti. Eylül ayında üretim kodu yeniden yazıldı ve liberalleştirildi. Who's Afraid of Virginia Woolf filmi dünyevi ve argo bir dil kullandığı için yalnızca yetişkin seyircilere gösterilmesini tavsiye ettiler. Ekim ayında Paramount Gult+Western tarafından satın alındı. Charles Bluhdorn başkan oldu, Koch'un yerine geçti. Robert Evans üretim bölümünün başkanı oldu. Kasım ayında Jack Warner Warner Bros. Hisselerini Seven Arts Productions şirketine sattı. Lew Wasserman Edward E. Muhl'un yerine geçti, Universal'ın başkanı oldu.	ABC 6 milyon $ para Fox'un Cleopatra filminin hakları için ödedi, bu da filmi en sonunda karlı hale geçirdi. The Bridge On the River Kwai filminin televizyondan yayınlanmasıyla elde edilen çok yüksek reytingler nedeniyle filmlerin premier gösterimlerini yapmak amacıyla büyük bir çekişmeli savaş başladı, yeni bir şebekenin ortaya çıkmasına neden oldu.	Haziran ayında Bell Telephone Laboratories bilgisayarda üretilmiş filmlerin gösterimini yaptı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1967	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 927 milyon Gösterime giren film sayısı: 264 MPAA yapımları: 157 Toplam gişe hasılatı: 1,1 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 1,20 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *The Graduate* (104 milyon $) 2. *The Jungle Book* (73,7 milyon $) 3. *Guess Who's Coming to Dinner* (56,7 milyon $) 4. *Bonnie and Clyde* (22,8 milyon $)* 5. *The Dirty Dozen* (20,4 milyon $)* *Oscar Kazanan Filmler* *In the Heart of the Night* (En iyi Film, Uyarlama Senaryo-oyun); *The Graduate* (Yönetmen); *Guess Who's Coming to Dinner* (Orijinal Senaryo)	Nisan ayında Trans-America, United Artists şirketini satın aldı. The American Film Institute Haziran ayında kuruldu, Gregory Peck ilk başkanı oldu. aralık ayında restore edilen filmlerin olacağı bir arşiv binasının kurulacağı halka duyuruldu. Temmuz ayında, Jack Warner WB-Seven Arts bölümünde yapım başkanlığından istifa etti, onun yerine Kenneth Hyman geçti. Bob Shaye New Line Cinema şirketini kurdu. Kinney Services Ashley Famous Agency kazanımlarını halka duyurdu.	CBS TV Republic stüdyo hisselerini satın aldı. Gulf+Western Desilu Stüdyolarını satın aldı.	Francis Ford Coppola'nın *You are a Big Boy Now* adlı filmi itme tekniğini kullanan ilk büyük yapım oldu, bu teknikte bir filmin estetik etki üretmesi için film işleme süresince film aşırı pozlanması için bilinçli olarak ekstra işleme tabi tutulur. Panavizyon kendisinin ürettiği ilk kişiye özgü kamerayı sundu, Panavizyon Sessiz Refleksi adı verildi kameraya. İçinde quartz-iyodin lambalarının metal bir kutunun duvarlarına bir engele çarpmadan yansıtıldığı "Yumuşak ışıklar" dolgu ışıkları olarak sıklıkla kullanılıyordu (ve bazı durumlarda anahtarlar olarak işe yararlar). The Society of Motion Picture and Television Engineers Time Code'u kullanıma sundular, sesin ve imgenin eşleştirilmesi için standardı oluşturdu bu sistem, bu her bir film karesi ile videokasetin eşleştirilerek saptanması için esas haline geldi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1968	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 979 milyon Gösterime giren film sayısı: 258 MPAA filmleri: 177 Toplam gişe hasılatı: 1,3 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 1,31 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *2001: A Space Odyssey* (56,7 milyon $) 2. *Funny Girl* (52 milyon $) 3. *The Old Couple* (44,5 milyon $) 4. *Bullitt* (19 milyon $)* 5. *Romeo and Juliet* (17,5 milyon $)* *Oscar Kazanan Filmler* *Oliver!* (En iyi Film, yönetmen); *The Lion in Winter* (Uyarlama Senaryo); *The Producers* (Orijinal Senaryo)	Mayıs ayında Avco Şirketi Elçilik Filmlerini üstlendi, bunun için Avco-Embassy kuruldu. Ekim ayında, Adalet Bölümü Universal ile Westinghouse'un birleşmesini yasakladı. Ekim ayında MPAA Üretim Kodunu terk etti, onun yerine bir reyting sistemini geçirdi (G, M, R, X). Columbia yeni adıyla Columbia Picture Industries olarak yeniden yapılandırıldı, Peter Guber üretim bölümü başkanı oldu.		Hell in the Pacific kameramanı Conrad Hall bu filme özel bir işlem geliştirdi, onunla film aşırı pozlanarak doyurulmuyordu ve ardından basım aşamasında boyunca aşırı pozlanarak film düzeltiliyordu. Eastman Kodak kendi 5254 stoklarını piyasaya sundu, onunla 100 indekslik pozlama 5251'e göre bir adım daha hızlıydı. Eastman Kodak Color Reversal Intermediate stoklarını piyasaya sundu. 2001: *A Space Odyssey* diğer yeniliklerin yanısıra ilk kez ön yansıtma tekniğinin kullanımı da gündeme getirdi, yeniliklerin arasında ilk aşamada hareketin kontrolü ve dev bir santrifüj sistemi ile yerçekimi olmayan hissini uyandıracak sistemleri de çermekteydi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1969	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam seyirci sayısı: 912 milyon Gösterime giren film sayısı: 251 MPAA filmleri: 154 Toplam gişe hasılatı: 1,4 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 1,42 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (102,3 milyon $) 2. *The Love Bug* (51,3 milyon $) 3. *Midnight Cowboy* (44,8 milyon $) 4. *Easy Rider* (19,1 milyon $)* 5. *Hello, Dolly!* (15,2 milyon $)* *Oscar Kazanan Filmler* *Midnight Cowboy* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama Senaryosu); *Butch Cassidy and Sundance Kid* (Orijinal Senaryo)	Mart ayında başında Steven J. olan Kinney National Service ile WB-Seven Arts birleşti. Ted Ashley üretim bölümü başkanı oldu. Ağustos ayında Darry F. Zanuck 20th Century Fox'un CEO'su oldu, oğlu ise başkan oldu. Ekim ayında Kirk Kerkorian MGM şirketini satın aldı. James Aubrey on ay içinde stüdyonun üçüncü başkanı oldu.		Magna-Tech Electronics Co. Kendi yaptığı elektronik halka sistemi ile bir Akademi Ödülü kazandı. *The Rain People* Steenbeck düz-yatak kurgu makinesini kullanan ABD yapımı ilk film oldu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1970	***Büyük İstatiksel Rakamlar***	The Code anlaşması ve Reyting Yönetimi		Düşük ağırlıklı ve ekonomik Xenon ark ışığı dış sahnelerde de kullanılmaya başlandı.
	Toplam satılan bilet sayısı: 921 milyon	R ve X yaş sınırlarını 16'dan 17'e yükseltti.		
	Gösterime giren filmler: 306	Aynı zamanda M Reytingi GP olarak değiştirildi.		*The Landlord* filmi Gordon Willis tekniği ile çekilmişti, bu film filmin çekim sürecinde normalin altında işleme tutulduğu ve post-prodüksiyon sırasında normal işleme tabi tutulduğu ilk sinema eseri oldu. *The Godfather* filmi de aynı zamanda Willis ile çekilmişti, bu tekniğin kullanıldığı bir başka önemli eser oldu.
	MPAA gösterimleri: 153	Mart ayında stüdyolar Adale Bölümü ile anlaşmaya vardı, anlaşma ayrımcılık-karşıtlığı eşit-istihdam koşullarının sağlanması için yapıldı.		
	Toplam gişe hasılatı: 1,4 milyar $			
	Ortalama bilet ücreti: 1,55 $			
	Amerika'daki sinema salonu sayısı: 13,750			
	Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Love Story* (106,4 milyon $) 2. *Airport* (100,5 milyon $) 3. *Patton* (61,7 milyon $) 4. *M*A*S*H)* (36,7 milyon $) 5. *The Aristocats* (26,5 milyon $)	Temmuz ayında Stanley Jaffe Paramount'un başına yükseltildi, Bluhdorn'un yerini geçti. Bir MGM stüdyo açık artırması 30 Mayısta yapıldı. Eylül ayında bu stüdyo kendi Culver City hissesinin üçte birini sattı. Stüdyo aynı zamanda kendi U.K. stüdyosunu kapattı, EMI ile birleştirdi.		Süper-16 işlemleri çalışan format piyasaya sürüldü. Süper 16 filmin kenarındaki uç kısımlara ses bandı yerleştirilmişti. Expo '70 Osaka'da IMAX piyasaya sunuldu.
	Oscar Kazanan Filmler *Patton* (En iyi film, Yönetmen, Orijinal Senaryo); *M*A*S*H* (Uyarlama Senaryo)			Rokumenteri Woodstock KEM düz-yatak kurgusunu ilk kullanan eser oldu, belge görüntülerin karşılaştırılması için iki ekranı birden kullanmaktaydı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
		77,4 milyon dolarlık borcu için Fox üretimi kesti. Aralık ayında Richard Zanuck ve yetkili David Brown işten çıkarıldılar. Roger Corman, New World Pictures şirketini kurdu. Sidney Poitier, Paul Newman ve Barbra Streisand, First Artists Üretim Şirketini kurdular. Kinney kendi Warner Communications Inc'e yeni bir isim verdi. The Ashley üretim bölümünün sorumlusu oldu. Universal, Paramount ve MGMUA kendi deniz ötesi dağıtım birimlerini Cinema International Corporation birimine dönüştürdü, yeni adını United International Pictures koydular.		

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1971	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 820,3 milyon Gösterime giren film sayısı: 313 MPAA gösterimleri: 143 Toplam gişe hasılatı: 1,35 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 1,65 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Fiddler on the Roof* (38,3 milyon $) 2. *Billy Jack* (32,5 milyon $)* 3. *The French Connection* (51,7 milyon $) 4. Summer of '42 (20,5 milyon $) 5. *Diamonds are Forever* (43,8 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *The French Connection* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo); *The Hospital* (Uyarlama Senaryo)	Ocak ayında Herbert Solow'ın yerini bir "komite" aldı, MGM'de üretim bölümü başkanlığı artık bu komite tarafından yürütülecek. Mart ayında, Richard Zanuck ve David Brown işi yürütenler olarak Warner Bros. Ekibine katıldılar. Nisan ayında Richard Nixon vergi kesintilerini görüşmek için endüstrinin lider kadrosu ile görüştü. 10 Aralıkta Kongre bir vergi listesini kongreden geçirdi, yurt-içi filmlerde stüdyolara % 7'lik kredi verilmesi kabul ediliyordu. Robert Altman, Lions Gate Films şirketini kurdu. Paramount şirketinde Frank Yablans işe başladı, Stanley Jaffe'nin yerine geçti.		The Nagra SN ses kaydedicisi piyasaya sürüldü. Bir aktörün yakasına takılacak kadar yeterince küçüktü ve bazen radyo yaka mikrofonları olarak da kullanılmaktaydı, artık o tarihten sonra geniş kullanıma açıldı. Magnasync Moviola düz-yatak kurgu Steenbeck ile rekabet edecek düzeyde piyasaya sürüldü.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1972	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 934,1 milyon Gösterime giren film sayısı: 312 MPAA gösterimleri: 145 Toplam gişe hasılatı: 1,6 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 1,70 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *The Godfather* (133,7 milyon $) 2. *The Poseidon Adventure* (84,6 milyon $) 3. *What's Up Doc?* (28 milyon$)* 4. *Deliverence* (22,6 milyon $)* 5. *Jeremiah Johnson* (21,9 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *The Godfather* (En iyi Film, Uyarlama Senaryo); *Cabaret* (Yönetmen); *The Candidate* (Orijinal Senaryo)	CARA, GP reytingini PG'ye çevirdi. Temmuz ayında Steven J. Ross yönetim kurulu başkanı oldu ve Warner Com. CEO'su olarak atandı. John Calley başkan oldu. John Calley başkan oldu. Ağustos ayında Zanuck ve Brown, Warners'tan serbest biçimde Universal için filmleri üretmeye başladılar. Ned Tanen üretim başkanlığına atandı. Peter Bogdanovich, Francis Ford Coppola ve William Friedkin'in başını çektiği Yönetmenler Şirketi Paramount'da işe başladılar. Hızlı bir şekilde üretime geçecekler. Kült ve isyankar kuşağın filmlerinin gece gösterimleri kentli ve kolej-kasabaları sinema salonlarında popüler hale geldiler. *Deep Throat* filminin gösterimi ana akım sinema salonlarına hardcore pornografiyi soktu.	Nisan ayında hükümet, film endüstrisinde yaşanan belirsizliklere karşı, filmlerin üretilmesi için gerekli olan TV ağlarına karşı anti-tröst yasasını çıkardı. Home Box Office, kablolu kanal yakın geçmişteki gösterime giren filmlerin kesintisiz biçimde gösterilmesi için kablolu kanal kurdu.	Arnold&Richter Arriflex 35BL'nin prototiplerini piyasaya sundu, bu kamera etkin biçimde kameramanın omuzunda kullanılabilir.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1973	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam Satılan Bilet sayısı: 864,6 milyar Gösterime giren filmler: 267 MPAA filmleri: 132 Toplam gişe hasılatı: 1,52 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 1,77 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *The Exorcist* (193 milyon $) 2. *The Sting* (156 milyon $) 3. *American Graffiti* (115 milyon $) 4. *Papillon* (53,3 milyon $) 5. *The Way We Were* (45 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *The Sting* (En iyi film, Yönetmen, Orijinal senaryo); *The Exorcist* (Uyarlama Senaryo)	6 Martta Yazarlar Birliği, Film Yapımcıları ve Televizyon şirketlerinin Birliklerine karşı greve gitti, yargıya taşınan tartışmalarda yazarlar ile yönetmenlerin de telif işlerinin içine dahil edilmesini savunuyorlardı. Grev 21 Haziranda başladı. Haziran ayında Lew Wasserman, Jules Stein'in yerine MCA şirketinin yönetim kurulu başkanı oldu. Haziran ayında Yüksek Mahkeme, toplum standartlarının getirdiği memnuniyetsizlik ve kızgınlığı değerlendirmesinde bulundu, buna göre sinema salonları reyting sistemini dikkate almadan hareket etmesi mümkün oluyordu. R-oranlı filmler şimdi diğer tüm kategoriler dışında kalan bir numaralama ile kayda alınacaklar, bu trend bundan sonraki her yıl devam ettirilecektir.		Panavision küçük, hafif Panaflex sistemini piyasaya sundu, bu sistem standart 35 mm kamera ile daha önceleri imkansız olan çekim koşullarını yönetmenlerin yapabilmesini mümkün kılıyor. *The Sugarland Express* bunun kullanılacağı ilk film olacak. Dört kanallı teknolojiyi kullanarak, Dolby'nin matriks sistemi iki optik kanaldan *Tommy* filmini çekmek için dört kanalı içeren bir sistemle çekildi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
		Eylül ayında, en kötü yıllık kayıptan sonra, Columbia kedi yönetim ekibine David Begelman ve Alan Hirschfield'ı atadı. Eylül ayında MGM dağıtımı durdurdu, artık bu işlem United Artists tarafından yürütülecek. James Aubrey Ekim ayında işe alındı, Frank E. Rosenfelt'in yerine iş başı yaptı. Kirk Kerkorian CEO olarak işi üstlendi. 20th Century Fox filmlerin başlangıcını Çarşambalardan Cumaya kaydırmaya başladı, böylelikle reklam masraflarını azaltmayı ve kötü gazete yazılarının etkilerini minimuma indirmeye çalışıyor.	

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1974	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,01 milyar Gösterime giren film sayısı: 268 MPAA gösterimleri: 129 Toplam gişe hasılatı: 1,9 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 1,9 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *The Towering Inferno* (116 milyon $) 2. *Blazing Saddles* (119,5 milyon $) 3. *Young Frankestein* (86,3 milyon $) 4. *Earthquake* (79,7 milyon $) 5. *The Trial of Billy Jack* (31,1 milyon $)* *Oscar Kazanan Filmler* *The Godfather Part II* (En iyi film, yönetmen, Uyarlama Senaryo); *Chinatown* (Orijinal Senaryo)	Mart ayında Michael Medavoy United Artists'in üretim bölümü başkanı oldu. Haziran ayında başkan Joseph Levine, Avco Embassy Pictures'ı bıraktı, onun yerine William E. Chaikin geldi. Eylül ayında Barry Diller, Paramount'un CEO'su ve başkan oldu, Frank Yablans'ın yerine bu göreve getirildi. Stanfill, 20th Century Fox'un başkanlığına Alan Ladd Jr.'ı getirdi. *The Towering Inferno* iki büyük stüdyo tarafından ortak olarak üretilen ilk film oldu, Fox ve Warner Bros. Tarafından üretildiler. Sergi İlişkileri diye bir şirket kuruldu. Şirket büyük hasılatlar ve gösterim takvimleri hakkında bilgi havuzları oluşturuyor.		*Earthquake* Sensurround olarak yapılan ilk film oldu, bu filmde çeşitli bass sesleri ve darbeleri sinema salonunda sarsıntı oluşturmak için kullanılıyordu. Aynı zamanda kamerayı sallayan aygıtlar kullanılmaktaydı, bu nedenle Teknik yönden Akademi Ödülü kazandı. Eastman kodak, kendisinin 5247 numaralı stokunu satışa sundu, bunu da Amerikalı kameramanlar reddettiler, çünkü , daha önceki stoklardan kullanılmayan bölümler bu seriye eklenmişti. Kodak daha sonra "5247 Seri 600'ü piyasaya sundu, aradaki uyumsuzlukları gidermişlerdi. 1950'lerdeki ve 1960'lardaki baskıların kızarmaya başladıklarını keşfetmelerinden sonra, Eastman Kodak yeni 5383 baskı stoklarını piyasaya sundu, bunlar renklerin solmasına karşı daha dirençliydi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
				The Osram HMI metal halide arc ışığı lokal bölge çekimleri için gittikçe daha popüler hale geldi, kendi frekansı, görüntünün kaymasını önlemek için özel bir jeneratör ile sıkı bir şekilde düzenlenmesini zorunlu kılmaktaydı. Dolby multitrack manyetik ses birçok filmde kullanılmaya başlandı, örneğin *The Little Prince* filmi böyle bir ses sistemiyle düzenlenmişti.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1975	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1 milyar Gösterime giren film sayısı: 215 MPAA gösterimleri: 97 Toplam gişe hasılatı: 2,12 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 2,05 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Jaws* (260 milyon $) 2. *The Rocky Horror Picture Show* (112,9 milyon $) 3. *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (109 milyon $) 4. *Dog Day Afternon* (50 milyon $) 5. *Shampoo* (49,4 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo); *Dog Day Afternoon* (Orijinal senaryo)	Ocak ayında Creative Artists Agency, Michael Ovitz ve Ron Meyer aralarında olduğu ajans sahipleri tarafından kuruldu. Nisan ayında Robert Evans bağımsız üretim yapmak için Paramount'tan ayrıldı. Onun yerine Richard Sylbert geçti, o da Don Simpson'i işe aldı. Ekim ayında Stanley Jaffe Columbia'da üretim bölümü başkanlığına getirildi. Warners şirketinde, Ted Ashley ve Jon Calley emekliye ayrıldılar, stüdyoyu artık Frank Wells yönetecek. ShoWest'te özel büyük ticari şov merkezi açıldı, burada MPAA şirketleri ön gösterimlerini sergileyip izleyici tepkilerini ölçmeye çalışacak.	HBO kendi kablolu TV şebekesi için uydudan yayın yapmaya başladı. Mayıs ayında Sony Betamax formatında videokasetleri piyasaya sundu. Opening Soon at a Theter Near You adı verilen haftalık film tanıtım programı yayınlanmaya başlandı, Gene Siskel ve Roger Ebert tarafından yönetilecektir, kamuya yönelik yayın yapmaya başlıyor. Siskel ve Ebert ABD'de en çok tanınan eleştirmenler haline geldiler. *Jaws* filmi için Saturation TV ilanları kurmaca film pazarlama kampanyaları için standartları oluşturdu.	Angenieux şirketi, *Barry Lyndon* filminde çok farklı uç noktalar için geliştirilen 25-625 mm zomlar kullanıldı, yeni lensler geliştirildi. Kubrick NASA tarafından uyarlanan 35 mm ve 50 mm lensler kullandı, böylelikle bir duruşta 200 ASA'ya kadar filmin ilerlemesi mümkün oluyordu, böylelikle mum ışıklarında çekim yapabilmeleri mümkün oldu. *Listzomania*, Dolby Stereo optik sistemini kullanan ilk kurmaca film oldu. George Lucas'ın Industrial Light + Magic (ILM) *Star Wars* efektlerini geliştirmek için özel olarak geliştirildi. Teknikolor kendine ati dye-transfer işlemini uygulayarak ürettiği ünlü filmlerinin üretimini durdurdu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1976	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 957,1 milyon Gösterime giren film sayısı: 206 MPAA gösterimleri: 108 Toplam gişe hasılatı: 2,04 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 2,13 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Rocky* (117,2 milyon$) 2. *A Star is Born* (37,1 milyon$)* 3. *All the President's Men* (70,6 milyon$) 4. *King Kong* (52,6 milyon$) 5. *Silver Streak* (51,1 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Rocky* (En iyi film, Yönetmen); *Network* (Uyarlama senaryo); *All the President's Men* (Orijinal Senaryo)	Ağustos ayında Alan Ladd Jr. Fox'da üretim bölümü başkanı oldu, Dennis Stanfill ise başkan oldu. 10 Eylülde Columbia başkanı David Begelman önemli bir çeki ödedi, aktör Cliff Robertson adına kesilmişti çek. Ekim ayında Barry Diller, Paramount'un üretim başkanı olarak ABC şirketinden Michael Eisner'i işe aldı. Carolco düşük bütçeli üretim ve satış şirketi olarak kuruldu. Nihai olarak dönemin en büyük hasılatını yapın filmlerin bazılarını finanse edecekti. Universal şirketinde Ned Tanen Lew Wasserman'ın altında başkanlığa yükseltildi. Warners 26 milyon $ karşılığında Atari şirketini satın aldı. Kongre film üretimindeki vergi sığınağını kaldırdı. EDI, günlük izleyici sayısını öğrenmek için sinema salonlarıyla temas kuracak şirket olarak kuruldu. Gişe hasılatı bilgileri için asıl kaynak haline gelecektir.	HBO, FCC'nin televizyon yayınlarına yaptığı korumaya karşı çıktığı mücadeleyi kazandı. İlk VCR'ler ABD'de perakende satış için piyasaya sunuldu. 3 Ağustosta Paramount ve Sony filmlerin banda aktarılması için Betamax teknolojisini kullanacaklarını halka duyurdu. MCA ve Disney Sony şirketine karşı dava açtı, VCR'lerin filmlerin yası dışı kaydedilmesine olanak vereceğini iddia ediyorlardı.	The Steadicam Garrett Brown tarafından hizmete açıldı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1977	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,1 milyar Gösterime giren film sayısı: 186 MPAA gösterimleri: 78 Toplam gişe hasılatı: 2,38 milyor $ Ortalama bilet ücreti: 2,23 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Star Wars* (202,6 milyon$) 2. *Smokey and the Bandit* (126,8 milyon$) 3. *Close Encounters of the Third Kind* (116,4 milyon $) 4. *Saturday Night Fever* (94,2 milyon $) 5. *The Goodbye Girl* (41,8 milyon $)* *Oscar Kazanan Filmler* *Annie Hall* (En iyi film, Yönetmen, Orijinal Senaryo-oyun); *Julia* (Uyarlama Senaryo)	Mart ayında MGM yaratıcı iş ilişkileri için başkan yardımcısı olarak Sherry Lansing'i işe aldı. Sahtecilik skandalından dolayı, Columbia'nın çalışanı David Begelman işten çıkarıldı. Aralık ayında onun işe dönüşü çok daha ağır eleştirilere yol açtı. Roy Disney Jr. Başkan yardımcılığından ayrıldı, fakat Disney yönetim kurulunda yer almaya devam etti. Ron Miller üretim bölümü başkanı oldu. CARA, Reyting Yönetimi ve Sınıflandırma haline getirildi ve artık üretimden önce senaryoların okunması sürecine son verildi. MPAA korsanlığa karşı Film Güvenliği Ofisini kurdu. Ulusal Araştırma Grubu adlı şirket filmler yapıldıktan sonra ve öncesinde filmlerin Pazar durumlarını test etmek için kuruldu.	Ağustos ayında Fox video dağıtımı için Sony şirketine elli film verdi, piyasaya sunuldu bu filmler. Matsushita VHS formatını üretti, piyasaya sundu. İlk bilgisayar destekli kurgulama sistemleri reklamlar ve televizyon dizileri için kullanılmaya başlandı.	Mart ayında Dolby Laboratuvarları Dolby Streo içinde optik ses bantlarını kullandığını açıkladı, artık bu teknik finansal açıdan uygun hale gelmişti. İlk Dolby Streo formatında geniş dağıtımlar Star Wars için yapıldı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1978	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,13 milyar Gösterime giren film sayısı: 191 MPAA gösterimleri: 91 Toplam gişe hasılatı: 2,6 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 2,34 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Grease* (160 milyon $) 2. *Superman* (134,2 milyon $) 3. *National Lampoon's Animal House* (120 milyon$) 4. *Every Which Way But Loose* (85,2 milyon $) 5. *Jaws 2* (77,7 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *The Deer Hunter* (En iyi film, Yönetmen); *Midnight Express* (Uyarlama Senaryo); *Coming Home* (Orijinal Senaryo)	3 Ocakta Arthur Krim, Robert Benjamin ve Michael Medavoy ve diğerleri United Artist şirketinden istifa ettiler ve Orion Pictures şirketini kurdular. Yeni şirket Warner Bros şirketi ile birlikte hareket etmeye başladı. Şubat ayında David Begelman Columbia'dan istifa etti. Daha sonra büyük hırsızlık suçunu kabul etti. Başkan Alan Hirschfield Temmuz ayında kovuldu, onun yerine Daniel Melnick geçti, istifa etmeden önce beş ay başkanlık görevini sürdürdü. Salt Lake City'de ilk United States Festivali yapıldı; daha sonra Sundance Film Festivali adını aldı. *Superman*'ın yoğnu pazarlama ve çok aracı kullanan promosyon kampanyası gelecekteki hasılat rekoru kıracak filmler için model haline geldi.	Aralık ayında MCA Disco Vision/ Magnavox optik video diskini piyasaya sundu. Teknik sorunları çözmekte başarısız oldular ve MCA 1981 yılında satıldı.	The Louam Crane kamerayı motorlarla kontrol edilen bir boom aracının üzerine yerleştirdi, bu da çekimlerin çok zor erişilen alanlara ulaşmasını sağlıyordu, bu Crane aracı ilk kez ABD'de kullanıldı. George Lukas film yapımı için dijital uygulamaları geliştirmek için Lucasfilm Computer Geliştirme Bölümünü (daha sonra Pixar adını aldı) kurdu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1979	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,12 milyar Gösterime giren film sayısı: 214 MPAA gösterimleri: 93 Toplam gişe hasılatı: 2,8 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 2,51$ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Kramer vs. Kramer* (106,3 milyon $) 2. *Rocky II* (85,1 milyon $) 3. *Star Trek: The Motion Picture* (82,3 milyon $) 4. *Alien* (79 milyon $) 5. *The Jerk* (73,7 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Kramer vs. Kramer* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama senaryo); *Breaking Away* (Orijinal Senaryo)	Mart ayında Michael Ovitz CAA başkanı oldu. Nisan ayında Cineplex Odeon Toronto'da 18 perdeli bir mültipleksi açtı, o zamana kadar ki en büyük sinema salonu birimi oldu bu. Temmuz ayında American International Picture Filmways şirketi ile birleşti. Sam Arkoff Aralık ayında istifa etti. David Begelman MGM'de Shepherd'in yerini aldı, Aralık ayında dağıtıma kaldığı yerden devam etti. Cannon Pictures, Menachem Golan ve Yoram Globus tarafından devralındı. Animatör Don Bluth ve yetkili kişiler Disney'den istifa ettiler. Miramax şirketi kuruldu.	Viacom, Nickelodeon ile kablolu yayın alanına giriyor. Haziran'da Warner kendisine ati yeni bir videokaset bölümünü kurduğunu açıkladı.	*Apocalypse Now*, beşi de birbirine bağlı olmayan kanaldan parçalı bir atmosfer oluşturan ses alanı oluşturacak bir sistem kullandı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1980	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,02 milyar Gösterime giren film sayısı: 235 MPAA gösterimleri: 102 Toplam gişe hasılatı: 2,75 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 2,69 $ Amerika'daki sinema salonu sayısı: 17,372 Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *The Empire Strikes Back* (209,4 milyon $) 2. *9 to 5* (103,3 milyon $) 3. *Stir Crazy* (101,3 milyon $) 4. *Airplane!* (83,5 milyon $) 5. *Any Which Way You Can* (70,7 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Ordinary People* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo-oyun); *Melvin and Howard* (Orijinal Senaryo)	Fox şirketinde, Sherry Lansing bir stüdyoda ilk kadın başkan olarak üretim bölümüne atandı. Mart ayında Polygram, Polygram Pictures bölümünün kurulmasıyla film üretimine başladı, başına Peter Guber getirildi. The Screen Actors Guild (Oyuncular Birliği) Temmuz 21'den 5 Ekim'e kadar greve gitti. CBS'den Robert Daley Warner'ın CEO'su ve yönetim kurulu üyesi olarak Ted Ashley'in yerini aldı. Robert Redford, bağımsız film yapımını güçlendirmek için Sundance Enstitüsünü kurdu.	Kaset kiralama ve kablolu yayın için klasik siyah beyaz filmlerin renklendirilerek video piyasasına sürülmesine başlandı. Bu eğilim hızlı bir şekilde sona erdi. Pioneer lazer-disk formatını üretti, optik biçimde şifrelenmiş video ve dijital ses kullanıldı. Format asla piyasalarda en önemli format haline gelmedi, 1999 yılından beri onun yerine DVD geldi, bu format onun gerisinde kaldı.	Fuji A250 formatını sundu, 250 endeksi olarak bilinen sistemi kullanıyordu. Eastman Kodak 1982 yılında kendi EI 250 stoklarını onun ardından piyasaya sürdü. Bu da ilk kez renkli stokun siyah-beyaz stoku kadar hazlı gittiğini gösteriyor. Bazı özel efektler Flash Gordon içinde elektronik optik yazıcı üzerinde üretildi. Chimera şirketi kuruldu. Onun Chimera Lightbanks sert ışığı çok daha etkin biçimde yumuşak ışığa çevirmeyi başardı, bu işlem standart difüzyondan daha güçlü ve başarılıydı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1981	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1067 milyar Gösterime giren film sayısı: 240 MPAA gösterimleri: 112 Toplam gişe hasılatı: 2,97 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 2,78 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Raiders of the Lost Ark* (209,6 milyon $) 2. *On Golden Pond* (119,3 milyon $) 3. *Superman II* (108,2 milyon $) 4. *Arthur* (95,5 milyon $) 5. *Stripes* (85,3 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Chariots of Fire* (En iyi film, orijinal senaryo); *Reds* (Yönetmen); *On Golden Pond* (Uyarlama Senaryo)	Yazarlar Birliği 12 Nisandan 11 Temmuza kadar sürdü. Oil şirketinin patronu Martin Davis 722 milyon $ karşılığında 20th Century Fox şirketini satın aldı. Stanfill istifa etti. 28 Temmuz ayında, Kirk Kerkorian Transamerica şirketinden United Artists'i satın aldı, MGM/United Artists bölümünü kurdu. David Begelman MGM şirketinden United Artists'e geçti. Film bölümü Fredddie Fields altında Ekim ayında yeniden açıldı. Mart ayında ilk Amerikan Film Pazarı kuruldu. Yabancı ve bağımsız filmler için ABD'nin en büyük pazarı olacaktır. Orion klasik bir bölüm kurarak işletmeye başladı.	1 Ağustos tarihinde, MTV yayına başladı. *Entertainment Tonight*, büyük TV programı halka gösterilmesi gelecek programları tanıtacak halde, gösterilmeye başlandı.	*The Howling* Rick Baker'in "change-o-head" tekniği, organik dönüştürmeyi harekete geçirmek için maskeler rotlarla manipüle ediliyordu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1982	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,175 milyar Gösterime giren film sayısı: 428 MPAA gösterimleri: 103 Toplam gişe hasılatı: 3,45 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 2,94 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *E.T. The Extra-Terrestrial* (359,2 milyon $) 2. *Tootsie* (177,2 milyon $) 3. *An Officer and a Gentleman* (129,8 milyon$) 4. *Rocky III* (125 milyon $) 5. *Porky's* (105,5 milyon$) *Oscar Kazanan Filmler* *Gandhi* (En iyi film, Yönetmen, Orijinal Senaryo); *Missing* (Uyarlama senaryo)	Haziran ayında, Jeffrey Katzenberg Paramount şirketinde yeni üretim bölümü başkanı oldu. Haziran ayında David Begelman United Artists şirketinden uzaklaştırıldı. Haziran ayında CBS/Fox Video bölümü kuruldu. Haziran ayında Columbia Coca Cola şirketi tarafından satın alındı. Guy McElwaine International Creative Management bölümünü bıraktı ve başkan oldu. TriStar Pictures, Columbia, HBO ve CBS tarafından kuruldu. Aralık ayında Lansing Fox'un başkanlığından istifa etti. Bağımsız film üretiminin başına geçti. Ned Tanen Universal'ı bıraktı, Frank Price onun yerine geçti. Fox ve Universal klasik bölümlerini faaliyete geçirdiler.		*Star Trek II: The Wrath of Khan* tarihteki ilk tamamen bilgisayar üretimi sekansı yaptı, ILM nazik yardımları ile bölüm yapılmıştı. 3-boyutlu format içinde kısa sürede hızlı yayılma şu filmlerle başladı ve devam etti: *Jaws 3D*, *Friday the 13th Part 3* ve diğerleri. Tron, bilgisayarda tasarlanmış arka planlarda aktörlerin oynadıkları birkaç uzunca sekansa filmde yer vermekteydi. Disney'in Fantasia eserinin yeniden ele alınması sonrasında yeni Dolby çok-kanallı sistemi kullanılarak yeni kayıtlar yapıldı. Video yardımı, film kamerasının bir televizyon monitörünü görerek yayın yaptığı sistem set içinde kullanıldı, o zamanda bu yana yüksek bütçeli filmlerin standart ekipmanı haline geldi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1983	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,197 milyar Gösterime giren film sayısı: 495 MPAA gösterimleri: 106 Toplam gişe hasılatı: 3,78 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 3,15 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Return of the Jedi* (252,6 milyon$) 2. *Terms of Endearment* (108,5 milyon $) 3. *Flashdance* (92,9 milyon $) 4. *Trading Places* (90,4 milyon $) 5. *WarGames* (79,6 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Terms of Endearment* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo); *Tender Mercies* (Orijinal Senaryo)	Martin Davis, Charles Bluhdorn'un ölümü üzerine Gulf+Western'in başkanı oldu. Ocak ayında Frank Mancuso Paramount Pictures'ın yeni başkanı oldu.	John Landis (Animal House), Michael Jackson'ın uzun müzik videosu Thriller'ın yönetmenliğini üstlendi, bu canlı olarak MTV'den yayınlandı. Giderek daha fazla uzun metraj film yönetmenleri müzik videolarına imza atmaya başladılar. Warners, Atari şirketinin iflasından sonra video oyunları kendi ticari angajmanlarını sona erdirdi. Paramount 30 $'dan daha düşük fiyatla kendi Airplane! Filminin video kopyalarını satışa sundu, amaç tüketicinin satın almasını sağlamaktı. Bu stratejinin başarısı pazarda satış yoluyla video kasedinin satılabileceğini gösterdi, bu da video gelirlerinin giderek pazarda daha kritik roller üstlenmesinin yolunu açtı.	Eastman Kodak kendi 7/5294 stokunu piyasaya sundu, EI 320 ile birlikte stoklar satışa sunuldu. Fuji kendisine ait Fujicolor AX'ını tamamlamak için piyasaya sundu. Filmin renkleri Kodak'ınkine göre daha da doymamış biçimdeydi, buna rağmen stok çok az miktarda olsa ondan pahalıydı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1984	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,2 milyar Gösterime giren film sayısı: 536 MPAA gösterimleri: 116 Toplam gişe hasılatı: 4,16 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 3,36 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Beverly Hills Cop* (234,8 milyon $) 2. *Ghostbusters* (229,2 milyon $) 3. *Indiana Jones and the Temple of Doom* (179,9 milyon $) 4. *Gremlins* (148,2 milyon $) 5. *The Karate Kid* (90,8 milyon $) *Osçar Kazanan Filmler* *Amadeus* (En iyi film, yönetmen, uyarlama senaryo); *Places in the Heart* (Orijinal Senaryo)	Eylül ayında CEO Michael Eisner, Jeffrey Katzenberg, Frank G. Wells'in öncülüğünde yeni bir yönetim ekibi Disney'in yönetimini üstlendi. Şubat ayında Touchstone Pictures kuruldu. Haziran ayında, PF-13 reyting sistemi kullanılmaya başlandı. Eylül ayında Barry Diller Fox'un CEO'su ve yeni başkanı oldu. Lawrence Gordon bölüm başkanı oldu. Steven Spielberg, Kathleen Kennedy ve Frank Marshall ile birlikte Amblin şirketini kurdu. Cineplex Odeon ABD'de ilk kendine ait lüks multiplex sinemalarını açtı, Los Angeles'ta 14 salonlu sinemaları içermekteydi. Frank Mancuso Paramount'ta yeni stüdyo başkanı oldu, Ned Tanen ile birlikte film bölümünün başkanı oldu. Creative Artists Agency, *The Natural* ile birlikte TriStar'ı faaliyete geçirdi.	17 Ocakta, ABD'nin Yüksek Mahkemesi video-kaseti copyright tartışmasında Sony lehine karar verdi. Ocak ayında, Super Bowl yayını sırasında, Apple kendi Machintosh için kendi "1984" reklamını yayına soktu. Yönetmeni Ridley Scott idi, (*Alien ve Blade Runner* filmlerinin yönetmeni), bu reklam ABD'deki tüm evlerin neredeyse yarısında seyredildi, son aşamada ise sinema salonlarında aylarca gösterildi.	Lucasfilm, Yayıncıların Ulusal Birlikler Konferansında EditDroid ve SoundDroid sistemlerinin premiere gösterimlerini yaptı. Hareketli imge verileri lazer dikler üzerinde depolanıyordu. The Nettmann CamRemote sistemi motorlu uzaktan kamera kontrolünü sağlıyordu, ilk kez piyasaya sürüldü. The Last Starfighter filminde uzay savaşları tamamen bilgisayarla üretilmişti. Bu o tarihe kadar ki bilgisayarla üretilen görüntünün doruk noktasını oluşturmaktaydı. *Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes* Süper-35 mm olarak üretilen ilk sinema salonunda gösterilen kurmaca film oldu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1985	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,056 milyar Gösterime giren film sayısı: 470 MPAA gösterimleri: 105 Toplam gişe hasılatı: 3,75 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 3,55 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Back to the Future* (210,6 milyon $) 2. *Rambo: First Blood Part II* (150,4 milyon $) 3. *Rocky IV* (127,9 milyon $) 4. *The Color Purple* (94,2 milyon $) 5. *Out of Africa* (87,1 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Out of Africa* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo); *Witness* (Orijinal Senaryo)	Mart ayında, Alan Ladd Jr. MGM/United Artists şirketinin CEO'su ve başkanı olarak Frank Yablans'ın yerine geçti. Eylül ayında Martin Davis 20th Century Fox şirketini büyük medya patronu Rupert Murdoch'a 325 milyon $'a sattı. Barry Diller üretim bölümünün başkanı oldu. Eylül ayında Columbia Embassy Pictures'ı satın aldı ve onu Dino DeLaureniis'e sattı. 1984 boşanma kararı tersine çevrildi, film stüdyolarının dikey olarak birbirine entegrasyonu böylelikle mümkün hale geldi. Viacom MTV şirketini Warners'tan satın aldı. NBC exec Jeff Sagansky TriStar'ın üretim bölümü başkanı oldu, CBS ise kendi payını şirket içendi sattı. Sundance Enstitüsü ABD Film Festivalinin kontrolünü üstüne adı, son aşamada Sundance Film Festivali olarak yeniden adlandırıldı.		*Young Sherlock Holmes* sinema tarihindeki ilk tamamen bilgisayarda üretilmiş karakteri filmde kullandı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1986	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1.017 milyar Gösterime giren film sayısı: 451 MPAA gösterimleri: 102 Toplam gişe hasılatı: 3.78 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 3,71 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Top Gun* (176,8 milyon $) 2. *Crocodile Dundee* (174,8 milyon $) 3. *Platoon* (138,5 milyon $) 4. *The Karate Kid, Part II* (115,1 milyon $) 5. *Star Trek IV The Voyage Home* (109,7 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Platoon* (En iyi film, yönetmen); *A Room with a View* (Uyarlama senaryo); *Hannah and Her Sisters* (Orijinal senaryo)	Mart ayında Ted Turner 1,5 milyar $ karşılığında MGM/United Artists şirketini satın aldı. Ardından Kerkorian'a geri sattı, Kerkorian film ve kütüphane arşivini elinde tuttu. Büyük stüdyolar sinema salonları zincirini satın almaya başlıyor, TriStar Loew'inkileri, Universal Cineplex-Odeon şirketinin hissesini ve Gulf+Western Mann zincirini satın aldılar. Columbia şirketinde David Puttnam başkanlığa atandı. Leonard Goldberg televizyondan gelerek Fox'un başkanlığına geçti. Steve Jobs Apple'dan ayrıldı ve Lucas'ın kontrol ettiği Pixar'daki paylarını satın aldı.		Kodak ISO 400 ile birlikte kendine ait 5295 stoklarını piyasaya sundu. Özellikle mavi ekran kullanımı için üretilmişlerdi. 3 boyutlu IMAX piyasaya sunuldu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1987	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,09 milyar Gösterime giren film sayısı: 509 MPAA gösterimleri: 86 Toplam gişe hasılatı: 4,25 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 3,91 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Three Men and a Baby* (167,8 milyon $) 2. *Fatal Attraction* (156,7 milyon $) 3. *Beverly Hills Cop II* (153,7 milyon $) 4. *Good Morning Vietnam* (123,9 milyon $) 5. *Moonstruck* (80,6 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *The Last Emperor* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo-oyun); *Moonstruck* (Orijinal Senaryo)	Nisan ayında, Guy McElwaine Columbia'nın CEO'su olarak emekliye ayrıldı; Eylül ayında David Puttnam işten kovuldu. Ekim ayında Dawn Steel başkan oldu. Orion Televizyon ve daha büyük filmlerin yapımı için yeni alanlara yayılırken, kendine ait kiralık olarak o yıl için dördüncü yerini kullanmaya başladı. Sumner Redstone Viacom'u kontrol etmeye başladı, aynı zamanda MTV'nin patronuydu, Nickel-odeon, Showtime ve diğer kablolu şebekelerin de sahibiydi.	Pazarın videokaset formatının % 95'ine sahip olan Sony Betemax formatının üretimini bıraktı.	*Robocop* ve *Innerspace* Dolby SR ile gösterilen ilk film oldu, bu Dolby'nin orijinalde olan gürültülerin en aza indirerek kaydeden sisteminin bir ileri teknolojisi olarak üretilmiştir. Kolaylıkla manevra yapabilen, renkleri düzeltilmiş, kaymayapmayan floresan Kino Flo ışıkları *Barfly* filmi için DP Robby Mueller tarafından keşfedildi. Onlar hızlı bir şekilde endüstride geniş bir kullanıma sokuldu. Lucas Sky-walker Sound'u keşfetti, bu post-prodüksiyon aşamasında bir sanatsal etki üretme hali olarak kullanılıyordu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1988	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,08 milyar Gösterime giren film sayısı: 510 MPAA gösterimleri: 110 Toplam gişe hasılatı: 4,46 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 4,11 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Rain Man* (172,8 milyon $) 2. *Who Framed Roger Rabbit* (156,5 milyon $) 3. *Coming to America* (128,2 milyon $) 4. *Big* (115 milyon $) 5. Twins (112 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Rain Man* (En iyi film, yönetmen, orijinal senaryo); *The Accidental Tourist* (Uyarlama senaryo)	Yazarlar Birliği 7 Marttan 7 Ağustosa kadar greve gittiler, hazırlıksız metinleri için bir talebin oluşmasına yol açtı bu grev. Eylül ayında Başkan Reagan Sinemayı Koruma Antlaşmasına imza attı. De Lauerentiis Entertainment şirketi çöktü.		*Who Framed Roger Rabbit* canlı yayında insanlarla çizgi karakterleri bir arada kullandı. *Willow* 2 boyutlu dijital şekillendirmenin kullanılması ile bir karakterin bir dizi farklı hayvanlara dönüşmesini gösteren tekniği ilk kez kullandı. Arriflex kendi standart kamerası için yaygın olarak kullanılan kameralarına video için yan ürünler üretti. Avid kurgulama sistemini piyasaya sundu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1989	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,26 milyar Gösterime giren film sayısı: 501 MPAA gösterimleri: 109 Toplam gişe hasılatı: 5,03 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 3,99 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Batman* (251,2 milyon $) 2. *Indiana Jones and the Last Crusade* (197,2 milyon $) 3. *Lethal Weapon 2* (147,3 milyon $) 4. *Look Who's Talking* (140,1 milyon $) 5. *Honey, I Shrunk the Kids* (130,7 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Driving Miss Daisy* (En iyi film); *Born on the Fourth of July* (Yönetmen); *Field of Dreams* (Uyarlama senaryo); *Dead Poets Society* (Orijinal Senaryo)	4 Martta Time ve Warner Time Warner'ın kurulduğunu halka duyurdu. Mart ayında Columbia ve TriStar birleştiler. Nisan ayında Gulf+Western kendi adını Paramount Com. olarak değiştirdi. Time Inc. Şirketini satın almaya çalıştılar. O ise tam aksine Warner Com. ile birleşmeyi seçti. Ağustos ayında Joe Roth Fox şirketinde yeni başkan oldu. Eylül ayında Sony Coca Cola şirketinden Columbia'yı 3,4 milyar $'a satın aldı. Peter Guber ve Jon Peters eş-başkan olarak çalışmaya başladılar. Disney Hollywood Pictures şirketini kurdular. Mike Ovitz Artists Management Group bölümünü kurdular. Bir başka firma ile 2002 yılında birleştirilecekti, o zaman Ovitz onlardan ayrılmıştı.	Tim Berners-Lee, World Wide Web'in temel bileşenlerini geliştirdiler.	*The Abyss* filmi 3 boyutlu olarak bilgisayarda üretilen şekillere yer vermekteydi. Eastman Kodak kendi EXR stoklarını piyasaya sundu, bunlarda T-granülleri kullanıldı, gümüş halojenli kristaller üründeki plakaları oluşturmaktaydı. Bu da daha hassas duyarlılıklı ışığın daha az emülsiyon ile kaplanmasını mümkün kılmaktaydı. HMI ışıkları 18 kW biçiminde piyasaya sürüldü, bu da onların eski Brute arkları kadar parlak olmasını mümkün kılıyordu, ama daha hafiftiler ve çok daha az güç kullanıyorlardı. ILM'nin VistaGlide'ı, bilgisayarın kullandığı Dolileri *Back to the Future II* filminde kullanıldılar. Panavision kendisine ait Primo lens serisini piyasaya sundu, bu da endüstrinin standardı haline geldi. SpaceCam, uzaktan kumanda sistemi helikopterlerin değişik kısımları üzerinde kullanılanlardan oluşmaktaydı, piyasaya bu yıl sunuldular.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1990	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,19 milyar Gösterime giren film sayısı: 410 MPAA gösterimleri: 98 Toplam gişe hasılatı: 5,02 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 4,22$ ABD'deki sinema salonu sayısı: 23,814 Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Home Alone* (285,7 milyon $) 2. *Ghost* (217,6 milyon $) 3. *Dances with Wolves* (184,2 milyon $) 4. *Pretty Woman* (178,5 milyon $) 5. *Teenage Mutant Ninja Turtles* (135,3 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Dances with Wolves* (En iyi film, yönetmen, uyarlama senaryo); *Ghost* (Orijinal senaryo)	Şubat ayında Michael Medavoy Orion şirketini bırakarak TriStar Pictures şirketine başkan oldu. *Henry and June* üzerine bir tartışma X yaş kategorisi NC-17 olarak değiştirildi. Kasım ayında, Pathe Com., MGM/United Artists şirketini Kirk Kerkorian'dan satın aldı. Dawn Steel Columbia'nın başkanlığından istifa etti, bağımsız film üretim bölümüne geçti. Onun yerine Jonathan Dolgen geçti. New Line Cinema, Fine Line Features bölümünü kurdu, burası sanat filmlerinin dağıtımını üstlenecek. *Entertainment Weekly*, bir Time-Warner dergisi olarak yayına başladı. Aralık ayında Matsushita, MCA/Universal şirketini 6,1 milyar $'a satın aldı. *Teenage Mutant Ninja Turtles*, 3 milyon $'lık maliyetle yapılıp, 135 milyon $'dan fazla hasılat elde edince, en karlı bağımsız filmlerden birisi olarak tarihe geçti.	Time Warner United Artists şirketinin video arşivini satın aldı. Haziran ayında ABC medya grubu Twin Peaks dizisinin ilk bölümünü yayına soktu, David Lynch ile birlikte üretilmişti bu dizi. Bu dizilerin başarısı diğer büyük yapımcı-yönetmenlerin bölüm bölüm yayınlanan televizyon dizilerine yönelmesine neden oldu.	Arriflex 535 kamerası piyasaya sunuldu, 20dB'nin altında gürültü seviyesine sahipti ve elektronik time-kodu tutabiliyordu. Elektronik kapatıcı kamera çalışırken değiştirilebiliyordu, bu da hız değişikliklerini mümkün kılmaktaydı (buna "ramping" deniyordu), böylelikle aynı çekim farklı hızlarla yapılabiliyordu. The Flying-Cam uzaktan kumandalı minyatür helikopter olarak tasarlandı, video-kamerayı taşımaktaydı, üzerinde küçük değişiklikler yapılarak artık 35 mm ünitesini de taşıyabilir hale getirilebiliyordu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1991	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,14 milyar Gösterime giren film sayısı: 458 MPAA gösterimleri: 150 Toplam gişe hasılatı: 4,8 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 4,21 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Terminator 2: Judgment Day* (204,8 milyon $) 2. *Robin Hood: Prince of Thieves* (165,5 milyon $) 3. *Beauty and the Beast* (145,7 milyon $) 4. *Hook* (119,6 milyon $) 5. *City Slickers* (123,8 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *The Silence of the Lambs* (En iyi film, Yönetmen, uyarlama senaryo); *Thelma and Louise* (Orijinal Senaryo)	Nisan ayında Pathe'nin sahibi Giancarlo Parrettti, o zamanlar hapisteydi, Credit Lyonnais Bankası tarafından yönetimi Alan Ladd Jr. Kontrolü bırakması için zorlandı. Columbia yeni adıyla Sony Pictures Entertainment olarak çalışmaya başladı. Jon Peters Mayıs ayında CEO ve eş-başkanlıktan istifa etti. Paramount şirketinde Stanley Jaffe başkan ve COO olarak geri döndü görevine, Frank Mancuso'nun yerini aldı. Mayıs ayında Brandon Tartikoff başkan oldu. Aralık ayında Orion iflas için dosyaları incelendi. Good Machine, bağımız dağıtım şirketi olarak yeni filmlerin yapılması, yeni eğilimlere öncülük etmek için kuruldu. United Talent Agency iki diğer ajanstan farklı çalışacak şekilde kuruldu. Disney Pixar ile üç filmlik bir kontrat imzaladı (*Toy Story*, 1995'in başarısından sonra bu film sayısı beşe yükseltildi).	*Top Gun* ilk VHS olarak bir milyondan fazla satan videofilmi oldu.	*Terminator 2*'nin "sıvı metal" T-1000 tekniği şekil verme teknolojisinin ve dijital kompozisyonun yeni düzeyini göstermekteydi. *JFK* film stokunda ve formatında yoğun değişikliklere yola açan ilk ana akım filmlerden birisi oldu, 35 mm ile 16 mm ve buna ek olarak Süper-8 mm filmleri bir arada kullanmaktaydı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1992	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,27 milyar Gösterime giren filmler: 480 MPAA filmleri: 141 Toplam gişe hasılatı: 4,87 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 4,87 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Aladdin* (217,4 milyar $) 2. *Home Alone 2: Lost in New York* (173 milyon $) 3. *Batman Returns* (162,8 milyon $) 4. *Lethal Weapon 3* (144,7 milyon $) 5. *A Few Good Man* (141,3 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Unforgiven* (En iyi film, Yönetmen); *A River Runs Through It* (Uyarlama senaryo); *The Crying Game* (Orijinal senaryo)	Şubat ayında Barry Diller Fox'tan istifa etti. Mayıs ayında Credit Lyonnais Bank MGM/United Artists şirketinin kontrolünü eline aldı. Ekim ayında Brandon Tartikoff Paramoun Pictures'ın başkanıyken istifa etti. Kasım ayında Sherry Lansing Paramount şirketinde üretim bölümü başkanı oldu. Columbia, Howard End adıyla Sony Pictures Klasikleri olarak piyasaya sundu. Orion iflastan sonra yeniden çalışmaya başladı. Aralık ayında Gerry Levin, Steve Ross'un ölümünün üzerine Time Warner'ın başkanlığını üzerine aldı.	Turner Yayıncılık Sistemi, Cartoon Network'ü kurdu ve işletmeye başladı.	Dolby Digital altı kanallı stereo ses sistemini *Batman Returns* filmi ile piyasaya sundu ve bu yeni sistem hızlı bir şekilde standart haline geldi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1993	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,24 milyar Gösterime giren filmler: 462 MPAA filmleri: 156 Toplam gişe hasılatı: 5,15 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 4,14 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Jurassic Park* (357 milyon $) 2. *Mrs. Doubtfire* (219 milyon $) 3. *The Fugitive* (183,8 milyon $) 4. *The Firm* (158,3 milyon $) 5. *Sleepless in Seattle* (126,6 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Schindler's List* (En iyi film, Yönetmen, uyarlama senaryo); *The Piano* (Orijinal senaryo)	Mart ayında Blockbuster, Spelling Entertainment Group'un hemen hemen yarısını satın aldı. Nisan ayında Disney, Miramax şirketini satın aldı. Credit Lyonnais Bank kendilerine ait MGM yatırımı için danışmanlar olarak CAA'yı işe aldı, diğer ajanslar bunu hoş karşılamadı. Temmuz ayında Credit Lyonnais Frank Mancuso'nun yerine Alan Ladd Jr.'ı getirdi. Ağustos ayında John Calley yeniden çalışmaya başlayan United Artists'in başına getirildi. Ağustos ayında Turner Broadcastings iki satın alma yaptı: Castle Rock Entertainment ve New Line Cinema'yı bünyesine kattı.	1 Temmuzda, Sony, Matsushita, Philips ve yedi diğer şirket high-definition yayın için standartları yerleştirmek üzere High Definition Digital VCR Consortium'u kurdular.	*Jurassic Park*, bilgisayar grafikleri daha gerçekçi bir yaratık oluşturmak için kullanılması ilk kez sinemada uygulanmış oldu. Film aynı zamanda Digital Theater Systems (DTS)'i kurdu, bu bir CD-ROM dijital ses sisteminden oluşuyordu. Sony Dijital Betakamı piyasaya sundu. Onun yüksek nitelikli yapısı tercih edilen yayın formatı haline geldi, birçok sinema salonu filmi, özellikle de *The Buena Vista Social Club* (1999) bu sistemle çekildi. Digital Domain kuruldu, kısa sürede büyük bir görsel-efekt evi haline geldi. *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) kare kare dijital olarak restore edilen ilk kurmaca uzun metrajlı film oldu. Eastman gösterim baskıları için polyester tabanlı film serisini piyasaya sundu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1994	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,29 milyar Gösterime giren filmler: 453 MPAA filmleri: 156 Toplam gişe hasılatı: 5,4 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 4,08 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Forrest Gump* (329,6 milyon $) 2. *The Lion King* (312,8 milyon $) 3. *True Lies* (146 milyon $) 4. *The Santa Clause* (144,8 milyon $) 5. *The Flintstones* (130,5 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Forrest Gump* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo); *Pulp Fiction* (Orijinal senaryo)	Şubat ayında Viacom Paramount'u satın aldı, kendine ait Blockbuster Entertainment Corporation ile birleştirdi. Stanley Jaffe ayrıldı. Disney'in Frank Wells bir helikopter çarpışmasında öldü, Ağusto ayında Jefrey Katzenberg şirketten ayrıldı. DreamWorks stüdyosu kendi kurucuları tarafından 12 Temmuzda kamuoyuna duyuruldu, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg ve David Geffen işin başındaydılar. Disney, Merchant-Ivory'yi satın aldı. Michael Medavoy TriStar'daki başkanlık işinden uzaklaştırıldı, onun yerine Mack Canton geçti. Guber Sony'nin CEO'luğu ile yönetim kurulu üyeliğinden istifa etti, 3,2 milyar dolar zarar açıklamıştı. Miramax dağıtım üzerinden film yapımına doğru bir değişim geçirmeye başladı.	The Turner Classic Movies kablolu kanalı yayın hayatına başladı. Independant Film Channel yayın hayatına başladı. İnternet film reklamları *Stargate* ile başladı, bu film ilk kez tamamen sitelere yönelik olarak yapılan ve sitelerde yayınlanan ilk film oldu. Eylül ayında yedi büyük medya şirketi Dijital Video Diskleri Reklam grubunu oluşturdular. Amaç DVD formatı için standardı oluşturmaktı, telifin korunması, daha nitelikli filmler ve sesin kullanılması da bu amaçlar arasındaydı. Kısa sürede firmalar iki kampa bölündüler, karşıt DVD formatlarını kullanmaya başladılar.	*Forrest Gump* JFK'nin haber filmi görüntüsünün içine dijital olarak Tom Hanks'i yerleştirdi, diğer tarihsel figürler de bu işlemde yer aldı. Kurmaca filmlerin dijital kurgulaması başladı, bilgisayar hafızasındaki büyüme bunu mümkün hale getirdi ve filmin saniyede 24 karelik oranını yazılımda yeniden işlenebilir hale getirildi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1995	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,26 milyar Gösterime giren filmler: 411 MPAA filmleri: 212 Toplam gişe hasılatı: 5,5 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 4,35 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Toy Story* (191,8 milyon $) 2. *Batman Forever* (184 milyon $) 3. Apollo 13 (172 milyon $) 4. *Pocahontas* (141,5 milyon $) 5. *Ace Ventura: When Nature Calls* (108,4 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Braveheart* (En iyi film, Yönetmen); *Sense and Sensibility* (Uyarlama senaryo); *The Usual Suspects* (Orijinal senaryo)	Carolco dosyaları iflas için Cutthroat Island filminin başarısızlığından sonra açılıp incelendi. Temmuz ayında Seagram Universal/MCA şirketini Matsushita şirketinden satın aldı. Ron Meyer başkan oldu ve MCA'nın da CEO'su oldu. İlk megaplex'ler, sinema salonları 16 ya da daha fazla sinema salonundan oluşuyordu, artık gittikçe sayıları artmaya başladı. The Slamdance Film Festivali başladı.	İki yeni kablolu şebeke piyasaya sunuldu: Time Warner'ın Warner Bros. (WB) ve Vicaom'un UPN'si. Temmuz ayında Disney 19 milyar dolar karşılığında ABC'yi satın aldı, böylelikle dünyanın en büyük medya şirketi haline geldi. Disney aynı zamanda Silver Screen Parters'in yasal haklarını satın aldı, bu şirket film yatırım konsorsiyumu olarak çalışıyordu. İnternet özelleştirildi ve ticari kullanıma açıldı. Nestcape, Amazon ve eBay artık online olarak çalışır hale geldi. Aralık ayında karşıt dijital video diski formatları yeniden birbiriyle uyumlu hale getirildiler.	*Toy Story*, ilk kez tamamen bilgisayarda üretilen film oldu, Pixar üretmişti ve Disney yoluyla gösterime sokuldu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1996	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,34 milyar Gösterime giren filmler: 471 MPAA filmleri: 215 Toplam gişe hasılatı: 5,9 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 4,42 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Independence Day* (306,1 milyon $) 2. *Twister* (241,7 milyon $) 3. *Mission: Impossible* (180,9 milyon $) 4. *Jerry Maguire* (153,9 milyon $) 5. *Ransom* (136,5 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *The English Patient* (En iyi film, Yönetmen); *Sling Blade* (Uyarlama Senaryo); *Fargo* (Orijinal Senaryo)	Jeffrey Katzenberg Temmuz ayında Disney'e ödemeleri yapmadığı için Disney'e dava açtı. Temmuz ayında Kirk Kerkorian ve Yedi Şebeke 1,3 milyar dolar karşılığında Credit Lyonnais Bankasından MGM'yi satın aldı. Kasım ayında Alan Levine ve Mark Canton Sony'den kovuldular, John Calley başkan oldu. Amy Pascal Columbia Pictures'ın başkanı oldu. MCA Universal Stüdyolarının yeni adı oldu. Eylül ayında Time Warner Turner Broadcasting System ile New Line Cinema'yı satın aldı. Walt Disney şirketi küresel çapta on yıllık pazarlama antlaşmasını McDonald's ile imzaladı. Bu abur cubur zinciri Disney filmlerini promosyon işlerini yapmak için özel ayrıcalıklar kazandı.	Telekomünikasyon Antlaşması i mzalandı, piyasa böylelikle devlet yatırımları ve sahipliğinin ağırlığından özel sektöre geçiş yaptı. The Sundance Channel yayın hayatına başladı. Harry Knowles kendine ai Ain't It Cool websitesine başladı, endüstrinin gizleri meraklılarına hızlı bir şekilde sızmaya başladı. Site son aşamada günde 1 milyon kez tıklanmaya başlamaştı. Tüketicilerin DVD formatını alması telif haklarının korunmasına yönelik tartışmalardan dolayı gecikti.	Kodak 5/7277 ve 5/7279 renkli-negatif Vizyon stoklarını piyasaya sundu. Sony DVCAM'i piyasaya sundu, profesyonel video kameralar dijital kasetleri kullanmaya başladı. Hollywood filmlerinin yüzde sekseni artık dijital olarak ya Avid ya da Lightworks ile kurgulanmaya başlandı. *Hamlet* filmini yöneten Kenneth Branagh'ın eseri 65 mm olarak çekilen ve 70 mm olarak gösterilen son film oldu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1997	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,39 milyar Gösterime giren filmler: 510 MPAA filmleri: 215 Toplam gişe hasılatı: 6,37 $ Ortalama bilet ücreti: 4,59 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Titanic* (600,7 milyon $) 2. *Men in Black* (250,1 milyon $) 3. *The Lost World: Jurassic Park* (229 milyon $) 4. *Liar Liar* (181,4 milyon $) 5. *Air Force One* (172,6 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Titanic* (En iyi film, yönetmen); *L. A. Confidential* (Uyarlama Senaryo); *Good Will Hunting* (Orijinal Senaryo)	Kenneth Lerberger Columbia TriStar grubunun başkanı oldu. Mayıs ayında Universal, October Films şirketini satın aldı. Temmuz ayında MGM, Orion Pictures ile Goldwyn Entertainment şirketini satın aldı, ayrıca Motion Picture Corporation of America şirketi de satın aldı. Lions Gate and Artisan Entertainment şirketi kuruldu. Good Machine, Fox şirketi ile bir anlaşma imzaladı. Miramax 250 milyon dolar kazandı, diğer Antiller de hesaba katıldığında daha da fazlaydı kazancı. Aynı zamanda Dimension Pictures diye bir şirket kurdu, belirli janrlara yönelik bir bölüm kurdu.	Şubat ayında DVD player cihazları ABD'de satışa sunuldu, ancak Mart ayına kadar diskler satışa sunulmadı. The Mask çıkarılan sahneler ile yönetmenin yorumlarını içeren bölümleri DVD'sine ekleyerek özel DVD üretimi yapan ilk film oldu. Viacom ABD Networks şirketini Seagram'a sattı, Spelling Entertainment şirketindeki payını % 80'in üzerine çıkardı. Fox, International Family Channel kablolu şebekesini satın aldı. Sony Pictures Entertainment Telemundo Group içindeki hisselerini şirketi kontrol edecek düzeye çıkardı, bu televizyon kanalı İspanyolca yayın yapıyordu. FCC Televizyon alanına büyük yatırım yaptı, amaç dijital yayını artırmak ve 2006 yılına kadar bütün yayınları dijitale çevirmekti.	

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1998	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,48 milyar Gösterime giren filmler: 509 MPAA filmleri: 221 Toplam gişe hasılatı: 6,95 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 4,69 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Saving Private Ryan* (216,1 milyon $) 2. *Armageddon* (201,5 milyon $) 3. *There's Something About Mary* (176,4 milyon $) 4. *A Bug's Life* (162,7 milyon $) 5. *The Waterboy* (161,4 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Shakespeare in Love* (En iyi film, Orijinal Senaryo); *Saving Private Ryan* (Yönetmen); *Gods and Monsters* (Uyarlama Senaryo)	Dijital Milenyum Copyright Antlaşması geçti, dijital kodlamayı by-passs yapan teknolojik çabaları yasakladı. The Sonny Bono Copyright Term Extension Act 95 yıllığına telif süresini uzatarak, ürünlerin serbest kalmasını geciktirdiler. Seven Network, MGM/United Artists içindeki kendi payını Kerkorian'a 389 milyon dolara sattı. Mayıs ayında Seagram/ Universal Polygram şirketini satın aldı. Lew Wasserman, Seagram/ Universal yönetim kurulundan istifa etti. Sony, TriStar'daki payını Columbia Pictures'a devretti ve orta yaşa hitap eden ürünleri dağıtması için The Screen Gems bölümünü canlandırdı.	Atomfilm, ifilm ve diğer dot-com şirketleri İnternet üzerinden kısa filmleri göstermeye başladılar. Netflix, online olarak DVD kiralama hizmeti verecek bir şirket olarak kuruldu.	Danimarkalı Dogma 95 filmi Şölen şunu ispat etti: dijital video üzerinden çekilen bir film sinema salonlarında gösterim ile ticari büyük başarı kazanabilir. Dijital video formatlarında çekilen bağımsız filmler dalgası için büyük ilham kaynağı oldu. *What Dreams May Come* bilgisayarla üretilen ortamlarda yapılabilecekleri genişleten şovlar yapmaya başladı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
1999	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,47 milyar Gösterime giren filmler: 461 MPAA filmleri: 221 Toplam gişe hasılatı: 7,45 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 5,06 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Star Wars Episode One: The Phantom Menace* (431 milyon $) 2. *The Sixt Sense* (293,5 milyon $) 3. *Toy Story 2* (245,7 milyon $) 4. *Austin Powers 2: The Spy Who Shagged Me* (205,4 milyon $) 5. *The Matrix* (171,4 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *American Beauty* (En iyi film, Yönetmen, Orijinal Senaryo); *Cider House Rules* (Uyarlama Senaryo)	ABD'deki sinema salonu sayısı en yüksek düzeyine ulaştı: toplam da 37 185 oldu. Eylül ayında sinema salonları zincirlerinin iflas dalgası başladı (WestStar/ Mann/ Cinemania). Disney Stüdyolarında, başkan Joe Roth istifa etti, bu sıralarda şirket Go Network diye internet üzerinde bir kampanyayı uygulamaya sokmaktaydı. Frank Mancuso MGM'nin başkanı ve CEO'suydu, onun yerine Kerkorian Alex Yemenidjian'ı atadı. Universal Working Title ile uzun dönemli bir eşitlik ilişkisine girdi. Gramercy Pictures'ı satın aldı ve Universal Focus şirketini oluşturdu, bu şirket özel olarak film bölümüne yoğunlaşacaktı. Warners içinde Bob Daly ve Terry Semel Warner Bros. Eş başkanları olarak pozisyonlarını kaybettiler. Gerry Levin ve Steve Case, AOL ile Time Warner arasında bir birleşme sağlanması için görüşmelere başladılar.	*The Blair Witch Project* kurmaca belgeseller ve cadı görüntüleri gibi konularda cüretli bir İnternet kampanyası yoluyla izleyicilerin dikkatini çekmekteydi. Mart ayında *Titanic* 1 milyon adet DVD basan ilk film oldu. Eylül ayında Viacom (Paramount şirketinin babası) CBS TV şebekesini satın aldı. Ekim ayında on beş yaşındaki Norveçli hacker DeCSS'ye sızdı, bu program DVD yazılımları için tehlike arz ediyordu. Korsanlıkla suçlanan hacker 2003 yılında Oslo'da mahkemede yargılandı, 2004 yılında ise ABD mahkemesine çıktı. Stüdyolar Oscar için oy verenlere perdelere yansıyan filmlerin DVD versiyonlarını vermeyi teklif ettiler. TiVo Kişisel Video Kaydedicisini piyasaya sundu, programların ve filmlerin dijital olarak depolanmasına imkan veriyordu. Daha sonra PVR'ler hard diskten DVD'ye kopyalanacaktı.	*Star Wars Episode One: The Phantom Menace*'ın yüzde 90'ından fazlası bilgisayarda üretilmiş görüntülerden oluşuyordu. Film aynı zamanda tamamen bilgisayarla entegre bilgisayarda canlandırılmış karaktere filmde yer vermişti, çoğunlukla nefret edilen Jar Binks bunlardan birisiydi. *The Matrix* "kurşunzamanını" piyasaya sundu, içinde kablolar içindeki performansçılar kendileri etrafında duran durgun kameraların çekimleriyle fotoğraflanmışlardı. Bitmiş efektler içinde, kamera hareketine devam ederken zaman durmuş gibi görünmekteydi. Panavision kendi Milenyum kamerasını piyasaya sürdü, Panaflex'en hem daha hafif hem de sessiz, çok sayıda aksesuarla zenginleştirilmiş bir versiyon. Apple Final Cut Bro'yu piyasaya sürdü. Düşük bütçeli dijital sinema için tercih edilen kurgu masası platformu oldu kısa sürede. İlk ticari dijital sinema salonu gösterimi Haziran ayında yapıldı, *Star Wars Episode One* dört ABD sinemasında dijital olarak gösterildi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
2000	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,49 milyar Gösterime giren filmler: 478 MPAA filmleri: 191 Toplam gişe hasılatı: 7,66 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 5,39 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Dr. Seuss' How the Grinch Stole Christmas* (260 milyon $) 2. *Cast Away* (233,6 milyon $) 3. *Mission: Impossible 2* (215,4 milyon $) 4. *Gladiator* (187,7 milyon $) 5. *What Women Want* (182,8 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Gladiator* (En iyi film); *Traffic* (Yönetmen, Uyarlama senaryo); *Almost Famous* (Orijinal Senaryo)	Ocak ayında AOL Time Warner'ı satın alma işlemini başlattı; satış aralık ayında onaylandı. Aralarında Carmike, General Sinemaları, Edwards, Silver ve United Artists'inde olduğu önemli ve büyük sinema zincirleri iflas etme durumları için dosyaları incelendi. Haziran ayında Fransız su-tedavisi şirketi olan Vivendi Seagram'ı satın aldı, MCA ile Universal Pictures bünyesine katınca, Kanal Plus ile gösterim bağları kurdu.	Ağustos ayında *The Matrix* DVD olarak üç milyon adet satışı aşan ilk film oldu.	*O Brother, Where Art Thou?* Adlı film post-prodüksiyon aşamasında dijital renklendirmeyi kullandı, filmin bütün görüntüsünü değiştirdi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
2001	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,42 milyar Gösterime giren filmler: 482 MPAA filmleri: 188 Toplam gişe hasılatı: 8,4 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 5,65 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Harry Potter and Sorcerer's Stone* (317,5 milyon $) 2. *The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring* (313,3 milyon $) 3. *Shrek* (267,6 milyon $) 4. *Monsters, Inc.* (255,1 milyon $) 5. *Rush Hour 2* (226,1 milyon$) *Oscar Kazanan Filmler* *A Beatiful Mind* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo)); *Gosford Park* (orijinal Senaryo)	Gösterimde yaşanan iflaslar CinemaStar, Loews ve Regal zincirleri ile devam etti, bunlar son kurbanlar oldular. Vivendi kendi adını Vivendi Universal olarak değiştirdi ve Universal Pictures ile Studio Canal'ı birleştirdi. Büyük deniz-aşırı pazarlarda *Harry Potter and Sorcerer's Stone* adlı film ABD ile aynı günde eşanlı olarak gösterime girdi. Bu "günü gününe" gösterim stratejisi başağrıtan video korsanlığı ile baş etmek için yaygın bir araç haline geldi. Aralık ayında Steve Case, Time Warner'ın CEO'su Gerry Levin'i yerinden etti. İki Sony yetkilisi *A Knight's Tale* için kurmaca eleştirel alıntılar yaptıkları için görevleri askıya alındı.	*A. I.* için yapılan İnternet pazarlama kampanyası ile filmin etrafında paralel bir evren ürettiler. BMW web sitesi büyük yönetmenler tarafından yönetilen (Ang Lee, Wong Kar-wai) beş dijital filmin yalnızca kendisinde olmak üzere yayına soktu. Sundance Film Festivali dijital video ile üretilen filmlerin gösterimine başladı. Aralık ayında *Pearl Harbour*'ın ilk günkü video satışları filmin Mayıs ayındaki açılışındaki haftasonu gişe hasılatını geçti (Mayıs ayında 59,1 milyon $, Aralık ayında 67,5 milyon $).	*Final Fhantasy: The Spirits Within* adlı film insanların gerçekçi resmedildiği ilke bilgisayarda üretilen film oldu. *Ali* ruj büyüklüğünde video kameralardan elde edilen dijital görüntüleme ile çeşitli belge görüntüleri birbirine karıştırdı.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
2002	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,63 milyar Gösterime giren filmler: 467 MPAA filmleri: 220 Toplam gişe hasılatı: 9,4 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 5,80 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Spider-Man* (405,8 milyon $) 2. *The Lord of the Rings: The Two Towers* (339,5 milyon $) 3. *Star Wars Episode Two: Attack of the Clones* (310,6 milyon $) 4. *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (261,9 milyon $) 5. *My Big Fat Greek Wedding* (241,4 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Chicago* (En iyi film); *The Pianist* (yönetmen, uyarlanmış senaryo); *Talk to Her* (Orijinal Senaryo)	Sinema salonları iflası yavaşlarken, AMC General Cinema zincirini satın aldı. Mayıs ayında Richard Parsons AOL Time Warner'ın CEO'su oldu. Hisse fiyatlarının düşmeye başlaması sürecinde, Messier 30 Haziranda Universal'den istifa etti. J. R. Fouton kendi hisselerini devretme işini üzerine aldı.	Büyük üreticilerin çoğu high definition DVD için gelecekteki standartlar üzerine anlaşmaya vardılar. Animatrix'in epizotları *The Matrix* filmiyle benzer şekilde canlandırma sineması olarak üretildi, internete yüklendi, 2003 yılında iki bölümü yayınlandı. Yılın sonunda, küresel düzeyde DVD satışları ve kiralamalar sinema salonlarındaki gişe hasılatını aştığı görüldü.	*Star Wars Episode Two: Attack of the Clones* adlı film 24p sistemi kullanılarak High Definition video kullanılarak Sony ürünleri ile çekilen ilk kurmaca film oldu. Kodak 5/7218 ile birlikte kendi Vision2 stoklarını satışa sundu. *The Two Towers* filmi için, Andy Serkis'in Gollum olarak performansı diğer aktörler ile birlikte gerçek mekanda dışarıda çekildi, hareket kaydedildi ve ardından bilgisayar tarafından canlandırma sineması haline getirildi. *The TwoTowers* filmi için post-prodüksiyon aşamasında belge görüntüler Yeni Zelanda'dan Londra'ya aktarıldı, bu geniş-bant kullanılarak yapıldı ve ardından görüntüler depolandı. iPod hard diskleri elde taşınabilir halde yönetmen Peter Jackson'un otelinde görüntünün işlenmesi için kullanılıyor.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
2003	***Büyük İstatiksel Rakamlar*** Toplam satılan bilet sayısı: 1,57 milyar Gösterime giren filmler: 473 MPAA filmleri: 194 Toplam gişe hasılatı: 9,49 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 6,03 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *The Lord of the Rings: Return of the King* (376,3 milyon$) 2. *Finding Nemo* (339,7 milyon $) 3. *Pirates of the Caribbean: Curse of the Black Pearl* (305,4 milyon $) 4. *The Matrix Reloaded* (281,6 milyon $) 5. *Bruce Almighty* (242,3 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *The Lord of the Rings: Return of the King* (En iyi film, Yönetmen, Uyarlama Senaryo); *Lost in Translation* (Orijinal Senaryo)	Ocak ayında Steve Case AOL Time Warner'daki yönetim kurulu başkanlığından istifa etti, onun öncesinde Ted Turner istifa etmişti. Sonbaharda, AOL şirketin adından çıkarıldı. Eylül ayında Vivendi'nin eğlence sektöründeki hisseleri NBC tarafından ele geçirildi, bu şirket General Electric'in bir parçası haline geldi. Yeni şirket NBC Universal olarak yeni bir isme kavuştu. Ekim ayında John Calley bağımsız üretime geçmek için Sony'nin CEO ve başkanlığından ayrıldı. Lions Gate Artisan Entertainmen şirketini satın aldı.	Haziran ayında, ilk kez ABD'de DVD kiralamaları video kasetlerin kiralanmasını geçti. Kasım ayında Finding Memo'nun ilk hafta satışları DVD formatı üzerinde filmin tüm ABD'deki sinema salonu gelirlerini geçti. Aralık ayında Yazarlar Birliği DVD satışlarından daha yüksek bir hisse talep etti. 2004 yılında Yazarlar Birliği geri adım attı.	*Cold Mountain* Apple'ın Final Cut Pro ürünü ile kurgulanan ilk büyük stüdyo filmi oldu.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
		Roy Disney, Disney yönetim kurulundan istifa etti, şirketin yönetim kurulunun çalışmasından hayal kırıklığına uğradığını belirtti. Eisner'in istifa etmesi gerektiğini söyledi. Rentrak, gerçek zamanlı olarak stüdyoların gişe hasılatlarını rapor eden online bir hizmeti yapmak üzere kuruldu ve faaliyete geçti. 7 Kasımda, *The Matrix Revolutions* düzinelerce ülkede birden 20 sinema salonunda gösterime girdi. Bu tarihe kadar ki en geniş gösterim böylece gerçekleşmiş oldu. Bir ABD filminin yapımının ve pazarlanmasının maliyeti ilk kez 100 milyon $'ı ortalama olarak geçti. Yan ürünler toplam yurt-iç hasılatın %26'sını oluşturdu, bu yeni bir zirve anlamına geliyor.		

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
2004	*Büyük İstatiksel Rakamlar* Toplam satılan bilet sayısı: 1,54 milyar Gösterime giren filmler: 483 MPAA filmleri: 199 Toplam gişe hasılatı: 9,54 milyar $ Ortalama bilet ücreti: 6,19 $ Amerika-içi Hasılat Şampiyonları 1. *Shrek 2* (436,7 milyon $) 2. *Spider-Man 2* (373,4 milyon $) 3. *The Passion of the Christ* (370,3 milyon $) 4. *The Incredibles* (261,4 milyon $) 5. *Harry Potter and Prisoner of Azkaban* (249,4 milyon $) *Oscar Kazanan Filmler* *Million Dollar Baby* (En iyi Film, Yönetmen); *Sideaways* (uyarlama senaryo); *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Orijinal Senaryo)	Büyük dağıtımcılar *The Passion of the Christ* filmini dağıtmayı reddettiler. Şubat ayında Newmarket tarafından gösterime sokuldu, dünya genelinde 600 milyon $ kazandı, sinema tarihindeki en karlı filmlerden birisi oldu. Disney *Fahrenheit 9/11* filmini dağıtmayı reddetti. Şirketler konsorsiyumu tarafından dağıtıldı, gösterildi, dünya genelinde 210 milyon $'dan fazla belgesel hasılat elde etti. Uluslar arası sinerjinin bir çılgınlık anında, Sony *Spider Man 2*'nin 11 farklı şarkı albümünü dağıttı, her birisi lokal bölgelerdeki bilindik sanatçılar tarafından seslendiriliyordu. Eylül ayında Michael Eisner 2006 yılına kadar Disney'in CEO'luk görevinden ayrılacağını söyledi. 2005'in başlarında, Robert Iger bu işi başarabilecek isim olarak öne çıkmaya başladı.	Dijital video gösterimi yavaşça bir sıçrama eğilimine girdi: yılın ortalarına doğru dünya genelinde yalnızca 250 dijital gösterim yapan salon vardı, bunların yarısı da Asya'da bulunmaktaydı. Kasım ayında, müzik endüstrisinin taktiklerinden ilham alarak, film stüdyoları P2P şebekelerinden telif hakları korunan filmlerin izinsiz indirilmesine mahkemeye taşımaya başladılar. Bunun cezası her film başına 150 000 $ olarak uçuk bir rakamla cezalandırılması isteniyordu. Home video kiralamaları ve satışları DVD formatı ile şekil aldı, 2004 yılında 24,1 milyar $ sınırını aştı.	Jonathan Caouette'nin *Tarnation* filmi Apple'ın iMovie Süper 8 mm ile yapıldı, VHS ve dijital video belge görüntüleri kullanıldı, başlangıç maliyeti 218 $ oldu ve festivallere katılma ve sinema salonlarında gösterim için sokulma başarısı gösterdi. Apple high definition video için Final Cut Pro HD formatını piyasaya sürdü. *Sky Captain and the World of Tomorrow* bütüm setin dijital pos-prodüksiyon ile yapıldığı ilk film oldu. Oyuncular mavi- ya da yeşil-ekran arka planında kalmak üzere sahneleri canlandırdılar. *The Polar Express*, Performance Capture'ı kullandı, dijital video hareketi yakalama sistemi aktörleri kullanarak bilgisayarda canlandırılan karakterlere dönüştürmekteydi.

Yıl	Yıllık Veriler	Şirket Faaliyetleri	Televizyon, video ve internet	Film yapım teknolojileri
		Pazar payını yıllarca kaybettikten sonra, Paramount başkanı Sherry Lansing 2005 yılında işini bırakacağını açıkladı, onun yerine Brad Grey geçti. Viacom online DVD kiralama hizmetlerinden rekabet nedeniyle Blockbuster yapma işinden geri çekildi. Sony'nin başını çektiği yatırımcılar konsorsiyumu MGM şirketini satın aldı, ilkesel olarak dört bin filmlik bir kütüphane oluşturuldu. Kasım ayında Başkan Bush bir vergi tasarısını imzaladı, tek bir yılda yapılan düşük bütçeli filmlerin maliyetlerinin hesaba katılmayabileceğini kabul ediyordu. Bu jest bağımsız film topluluğu için büyük bir gelişme imkânı olarak görüldü.	

NOTLAR

Giriş: *Gişe Rekorları Kıran Filmlerin Ötesinde*

1. Howard Meibach ve Paul Duran, editörler, *Ask the Pros: Screenwriting: 101 Questions Answered by Hollywood Professionals* (Hollywood: Lone Eagle, 2004), s. 28.

2. Hollywood'un tarihinin en kapsayıcı tarihi Joel W. Finler'in *The Hollywood Story* adlı kitabıdır (London: Wallflower,2003); okuyucular aynı zamanda kitabın harika üretim değerlerini bulmak için orijinal 1988 baskısına bakmaladır. Aynı zamanda bak. Tino Balio, editör, *Hollywood in the Age of Television* (New York: Unwin Hyman, 1990) ve Barry R. Litman, *The Motion Pictuer Mega-Industry* (Boston: Allyn ve Bacon, 1998). Bu dönem üzerine parlak detaylar için, benzeri olmayan iki bölümlük Scribner'in *History of the American Cinema* dizisi: David A. Cook, *Lost Illusions: American Cinema in the Shadow of Watergate and Vietnam, 1970-1979* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2000) ve Stephen Prince, *A New Pot of Gold: Hollywood under the Electric Rainbow, 1980-1989* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2000). Bu dönem Kristin Thompson ve David Bordwell'in eserinde dünya genelindeki eğilimlerle karşılaştırılarak tartışmaya açılmıştır: *Film History: An Introduction*, 2. Baskı. (New York: McGraw-Hill, 2003), 22 ve 27. bölümler. Ayrıca bak. Douglas Gomery, *The Hollywood Studio System: A History* (London: British Film Institute, 2005), burada taslağı verilen standart hikayenin bir eleştirisini vermektedir. Çağdaş endüstrinin iş yapma stratejileri üzerine bak. Janet Wasko, *How Hollywood Works* (London: Sage, 2003) ve Edward Jap Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood* (New York: Random House, 2005).

3. Bak. Janet Staiger, "The Package-Unit System: Unit Management after 1955," David Bordwell, Janet Staiger ve Kristin Thompson'un ortak eserleri *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (New York: Columbia University Press, 1985), 330-37.

4. Bunun nasıl başarılabildiğinin ayrıntılı bir dökümü için bak. Douglas Gomery, "The Hollywood Film Industry: Theatrical Exhibition, Pay TV, and Home Video," Benjamin M. Compaine ve Douglas Gomery'nin *"Who Owns the Media? Competition and Concentration in the Mass Media Industries* (Mahwah, NJ: Erlbaum, 2000), 359-435.

5. Orijinal gişe hasılatı tablolarımı şu kaynaktan çıkardım: http://boxofficemojo.com.

6. Büyük ticari filmlerin gösterim sürecini nasıl etkilediğini canlı bir şekilde görmek için bakınız Dade Hayes ve Jonathan Bing, *Open Wide: How Hollywood Box Office Became a National Obsession* (New York: Miramax, 2004).

7. Bakınız *US Entertainment Industry: 2004 MPA Market Statistics*, Motion Picture Association, şuradan ulaşabilirsiniz www.mpaa.org ve "Industrial Boosted by $21.2 Billion in Annual DVD Sales and Rentals," DVD News (6 Ocak, 2005), şuradan ulaşabilirsiniz www.dvdinformation.com.

8. Bu fikirlerin detaylı bir gözden geçirildiği yer Peter Kramer'in "Post-Classsical Hollywood" adlı makalesidir, *The Oxford Guide to Film Studies*, editör: John Hill ve Pamela Church Gibson (Oxford: Oxford University Press, 1998), 289-309. Ayrıca bakınız Robert C. Allen, "Home Alone Together: Hollywood and the 'Family Film'," *Identifying Hollywood's Audencies: Cultural Identity and the Movies*, editör: Melvyn Stokes and Richard Maltby (London: British Film Institute, 1999), 109-31. Ayrıca bakınız Robert Blanchet, *Blockbuster: Aesthetic, Ökonnomie und Geschichte des Postklassichen Hollywoodkinos* (Blockbuster: Aesthetics, Economics, and the History of the Postclassical Hollywood Cinema) (Marburg: Schüren, 2003).

9. Tom Schatz, "The New Hollywood," *Film Theory Goes to the Movies*, editör, Jim Collins, Hilary Radner ve Ava Preacher Collins (London: Routladge, 1993).

10. Wheeler Winston Dixon, "Twenty-Five Reasons Why It's All Over," *The End of Cinema as We Know It: American Film in the Nineties* içinde, editör: Jon Lewis (New York: New York University Press, 2001), 363.

11. Elizabeth Cowie, "Storytelling: Classical Hollywood Cinema and Classical Narrative," *Contemporary Hollywood Cinema* içinde, editör: Steve Neale and Murray Smith (London: Routladge, 1998), 188.

12. Schatz, "New Hollywood," 10.

13. Richard Maltby, "'Nobody Knows Everthing': Post-Classical Historigraphies and Consolidated Entertainment," Neale ve Smith'in *Contemporary Hollywood Cinema* eseri içinde, s. 26.

14. James Schamus, "To the Rear of the Back End: The Economics of Independent Cinema," Neale ve Smith'in *Contemporary Hollywood Cinema* eseri içinde, 94.

15. Justin Wyatt, *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood* (Austin: University of Texas Press, 1994), 8, 25-55, 80.

16. Murray Smith, "Theses on the Philosopy of Hollywood History," Neale ve Smith'in, *Contemporary Hollywood Cinema* eseri içinde, 14.

17. Kramer, "Post-Classical Hollywood," 307.

18. Warren Buckland, "A Close Encounter with *Raiders of the Lost Ark*: Notes on Narrative Aspects of the New Hollywood Blockbuster," Neale ve Smith'in *Contemporary Hollywood Cinema* adlı eseri içinde, 166-67.

19. Geoff King, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster* (London: I. B. Tauris, 2000), 184.

20. Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood: Analyzing Classical Narrative Technique* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999), 345-46.

21. Logline: seyir bildirimi ya da akış anlatımı anlamına gelir. Wyatt, *High Concept*, 13.

22. William C. Martell, *Secrets of Action Screenwriting: From "Popeye Points" to "Rug Pulls"* (Studio City, CA: First Strike Productions, 2000), 7.

23. Jonathan Bing, "Hollywood's High on Higher-Concepts," *Variety* (Eylül 23-29, 2002): 15.

24. Wyatt, *High Concept*, 53-60. Wyatt aynı zamanda şunu önerir: ileri düzeyde kavrama dayanan filmler daha incelikle çizilmiş karakterlere dayanmaktadır, ama bu yükümlülük benim paralel listemdeki filmlerin büyük bölümüne uygulanabilir.

25. Örneğin, 1998 yılında, Richard Maltby şunu ileri sürdü: hem büyük gişe hasılatı yapan filmler hem de ileri düzeyde bir kavrama dayanan filmler çok az değişik sonuçlar üretmişlerdir: "İleri düzeyde kavrama dayanan filmler filmin diğer zevkleri açısından bir araç olarak anlatıdaki istisnai özellikleri açısından çok az ticari yatırım yaptılar, bununla eşdeğer biçimde zaman ve mekanın üzerinde anlatı sisteminin üzerinde klasik bir hiyerarşiye çok az bağlı kaldılar" (Neale ve Smith'in *Contemporary Hollywood Cinema* adlı eseri içinde, 39). Maltby'nin *Hollywood Cinema: An Introduction*, ikinci baskı (Oxford: Blackwell, 2003), bununla birlikte, "klasik sonrası sinema" göndermeler ve oyunsuluk özellikleri karakter kazanırlar (örneğin, 291). Post-Klasik terimi hiçbir yerde tanımlanmamıştır, yaygın olarak bulunan sözlüklerde buna yer verilmez, yalnızca iki (küçük) indeks maddesinde yer verilmiştir. Maltby yazdığı Giriş bölümünde Thompson'un yakın geçmişteki Hollywood'un anlatısal geleneğinin sürekliliğini gösterdiğini ileri sürer, ama "diğer yaklaşımlar, Hollywood'un tarihinin ekonomik ya da teknolojik yönleri ile daha çok ilgilenirler, değişim ve süreksizliğin çıktığı momentlere daha çok vurgu yaparlar" (17). Tam da teknolojik ve ekonomik değişiklikler Thompson'un açıklamaya çalıştığı haliyle ortaya konulmuşlardır.

26. Noel Carroll, "The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (and Beyond)," *Interpreting the Moving Image* içinde (Cambridge: Cambridge University Press, 1998), 244, 261.

27. Thomas Elsaesser ve Warren Buckland, *Studying Comtemporary American Film: A Guide to Movie Analysis* (London: Arnold, 2002), 66, 229-30, 70.

28. Carroll, "Future of Allusion," 262-63.

29. Elsaesser and Buckland, *Studying Contemporary American Film*, 76. Elsaesser and Buckland, tavsiye verilen adamın Asya kökenli Amerikalı bir adam olmasını kendi iddialarını güçlendirmek için bağlayıcı bir motif olarak kullanmak isterler (49). Gerçek durumun bu değilmiş gibi görünüyor. Her bir vakada, durumu netleştiren kurbanın bir yere bağlanıp onun kıskıvrak yakalanması değildir; onun ayağındaki bütün kemikleri de kırarlar.

30. Bakınız Thierry Kuntzel, "The Film-Work2," *Camera Obscura* 5 (1980): 52-59; bir çok deneme şu eserde bir araya getirildi: *Shades of Noire*, editör Joan Copjec (London: Verso, 1993), ve Robert Ray, *The Avant-Garde Finds Andy Hardy* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996).

31. Bakınız benim *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1994), bölüm 11.

32. Sıralamalar ve şekiller şu adresten alınmıştır: http://boxofficemojo.com.

33. John Ptak, Mike Goodridge'in eserinden alıntılanmıştır, "Hollywood's Indie Matchmakers," *Screen International* (Mayıs 7-13, 2004): 25.

34. Bakınız Douglas Gomery, "The Hollywood Blockbuster: Industrial Analysis and Practice," *Movie Blockbusters* içinde, editör: Julian Stringer (London: Routladge, 2003), 72-83.

35. Bakınız Adam Minns, "Reason to Be Cheerful," *Screen International* (Eylül 3, 2004): 8.

36. Bakınız Kristin Thompson, "The Formulation of the Classical Style, 1909-1928," Bordwell, Staiger ve Thompson içinde, *The Classical Hollywood Cinema*, 155-240. Uzak öncüller için, bakınız N. J. Lowe, *The Classical Plot and the Invention of Western Narrative* (Cambridge: Cambridge University Press, 2000).

37. Claire Goll, "American Cinema (1920)," *German Essays on Film* içinde, editör Richard W. McCormick ve Alison Guenther-Pal (New York: Continuum, 2004), 51.

38. En iyi Hollywood'un deniz aşırı ülkelere yayılması hakkındaki inceleme Kristin Thompson'un eseridir, *Exporting Entertainment: America in the World Film Market 1907-1934* (London: British Film Institute, 1985).

39. Ana-akım üslubun kullanıcı dostu yönleri üzerine bakınız Noel Carroll, "The Power of Movies," *Theorizing the Moving Image* içinde (Cambridge: Cambridge Universiy Press, 1985), 258.

40. Andre Bazin, "On the *politique des auteurs*," *Cahiers du Cinema: The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave* içinde, editör Jim Hillier (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1985), 258.

41. Leonard Meyer, *Style and Music: Theory, History, and Ideology* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1989), 20.

42. Bakınız benim *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2005), 258-59, *Moving Image Theory: Ecological Considerations* kitabına benim önsözüm, editör Joseph D. Anderson and Barbara Fisher Anderson (Carbondale: University of Southern Illinois Press, 2005), ix-xii.

43. E. H. Gombrich, *The Story of Art* (London: Phaidon, 1950), 265. Ayrıca bakınız Gombrich, "The Renaissance Conception of Artistic Progress," ve "Mannerism: The Historigraphics Background," *Norm and Form: Studies in the Art of the Renaissance I* içinde (London: Phaidon, 1966), 1-10 ve 99-106.

44. Gombrich, *Story of Art*, 265-72, 278-83. Bakınız ayrıca S. J. Freedberg, *Painting in Italy 1500-1600*, 3. Baskı (New York: Yale University Press, 1993), 175-77. 326-33.

45. Çağdaş Hollywood ile İtalyan Maniyerizmi arasında daha kesin paralellikler bulmak için bakınız. Marc A. Le Sueur, "Film Criticism and the Mannerist Alternative, ya da Pauline and Stanley ve Richard ve Agnes," *Journal of Popular Film* 4, no. 4 (1975): 326-33.

46. Yakın geçmişteki örnekler şunlardır: Garry Winecke *(Tadpole, 2002: Thirteen Going on Thirty, 2004)*; Mark Waters *(House of Yes, 1997; Freaky Friday, 2003)*; Bart Freundlich *(The Myth of Fingerprints, 1997; Catch That Kid, 2004)*; and Karyn Kusama *(Girlfight, 2000; Aeon Flux, 2005)*.

1. Bölüm: *Gerçek Bir Hikâye*

Epigraf: "James M. Cain: Tough Guy," bölümü, *Backstory: Interviews with Screenwriters of Hollywood's Golden Age* adlı kitapa, Peter Brunette ve Gerald Peary, editör Patrick McGilligan (Berkeley ve Losan Angeles: University of California Press, 1986), 128.

1. Cameron Crowe, "The Jerry Maguire Journal," *Rolling Stones*, sayı 750/751 (Aralık 26, 1996-Ocak 9, 1997): 137.

2. Cameron Crowe, *Conversations with Wilder* (New York: Knoph, 2001).

3. Crowe, "Jerry Maguire Journal," 142.

4. Bunun kayda değer bir istisnası Preston Sturges idi, sinema tarihiyle işbirliği ve çalışması şaşırtıcı ve modern bir yolla oldu *Mad Wednesday* filminde çalıştı (*The Sin of Harold Diddlebock*, 1947).

5. Jim Hiller'in *The New Hollywood* eserinden alıntılandı (New York: Continuum, 1994), 47.

6. Terimi Harold Bloom'dan ödünç aldım, ama edebi etki üzerine onun Freudiyen teorisini kabul ettiğim anlamına gelmiyor bu. Bir artistin önde gelen öncüllerinin izinden gittiği ve onu farklı kılat katkısını uğraşıp didipin ortaya çıkarmak zorunda olduğu herhangi bir durumu betimlemek için terimi kullanıyorum. Bakınız Bloom *The Anxiety of Influence*, 2. Baskı (New York: Oxford University Press, 1997), xxv.

7. Axel Madsen'den alıntılandı, *The New Hollywood: American Movies int 70s* (New York: Crowell, 1975), 27.

8. Noel Carroll, "The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (and Beyond)," *Interpreting the Moving Image* içinde, (Cambridge: Cambridge University Press, 1998), 250.

9. Carroll, *Interpreting the Moving Image*, 262-63.

10. "Tarihsel şansın büyük arçası şuydu" diye yazar birkaç eleştirmenden birisi, amaç hasılat rekortmeni filmlerin ortaya çıkışını olumlamaktır, "*Raiders of the Lost Ark* ortaya çıktığı zaman insanın daha onlu yaşlarının başlangıcında olması –Spielberg ve Lucas daha yolun başlarındadır ve John Williams'ın skorunu yüksek sesle geçtiği zamanda, bu büyük sıçrayış zamanına tanık olmak." Bakınız Tom Shone, *Blockbuster: How Hollywood Learned to Stop Worrying and Love the Summer* (New York: Free Press, 2004), 11.

11. William C. Martell, *Secrets of Action Screenwriting: From "Popeye Points" to "Rug Pulls"* (Studio City, CA: First Strike Productions, 2000), 143.

12. Syd Field, *Going to the Movies: A Personal Journey Through Four Decades of Modern Film* (New York: Dell, 2001), 205.

13. 1913-1920 yıllarında yazılan kitaplar patlamıştı, büyük stüdyolar yetenekli insan avına çıkmıştı ve giderek güçleniyorlardı. Bir başka sürecin asıl parçası 1928-30 yıllarındaki geçiş zamanıydı, sesli filmlerin ortaya çıkmasıyla kimlerin yazabileceği üzerine aranışlardı. Bundan sonra, Pazar büyük düşüş gösterdi. Şimdi stüdyolar sözleşmeli yazarların istikrarlı biçimde çalışmasına ihtiyaç duyuyordu. Amatörlerin yaptıkları başvurular geri çevriliyordu. İki kayda değer el kitabı Eugene Vale'in *Technique of Screenplay Writing* (New York: Crown, 1944) ve Lewis Herman's *Practical Manual of Screen Playwriting* (New York: World, 1952), 1970'lere kadar pazarda iyi eser olarak ayrıksı durdu.

Stüdyo sistemi içinde yazarların tarih eserleri için bakınız Richard Fine, *Hollywood and the Profession of Authorship, 1928-1940* (Ann Arbor: UMI Research Press, 1985); Tom Stempel, *Frame Work: A History of Screenwritin in the American Film*, üçüncü baskı (Syracuse: Syracuse University Press, 2000); ve Ian Hamilton, *Writers in Hollywood, 1915-1951* (New York: Carroll and Graf, 1991). Bakınız aynı zamanda McGilligan, editör, *Backstory and Backstory 2: Interviews with Screenwriters of the 1940s and 1950s* (Berkeley and Los Angeles: University of California, 1991).

14. Bakınız Janet Staiger, "The Package-Unit System: Unit Management after 1955," David Bordwell, Janet Staiger ve Kristin Thomspon'un *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* içinde (New York: Columbia University Press, 1985), 330-37.

15. Bakınız Thom Taylor, *The Big Deal: Hollywood's Million-Dollar Spec Script Market* (New York: Morrow, 1999), 6-19; T. L. Katahn, *Reading for a Living: How to Be a Professional Story Analyst for Film and Television* (Los Angeles: Blue Arrow, 1990); Kathie Fong Yoneda, *The Script-Selling Game* (Los Angeles: Michael Wiese, 2002), 45-55, 87-100; ve Robin U. Russin and William Missouri Downs, *Screenplay: Writing the Picture* (Los Angeles: Silman-James, 2003), 3-15.

16. Constance Nash and Virginia Oakley, *The Screenwriter's Handbook: Writing for the Movies* (New York: HarperCollins, 1974), 3, 2-21; Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (New York: Delta, 1979), 8-13.

17. İtirazlar için bakınız Frank Daniel, giriş, David Howard ve Edward Mabley, *The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay* (New York: St. Martin's Press, 1993), xix-xx; Andrew Horton, *Writing the Chracter-Centered Screenplay* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1994), 14-18, 91-95; William Froug, *Zen and the Art of Screenwriting: Insights and Interviews* (Los Angeles: Silman-James, 1996), 15-16; ve Alex Epstein, *Crafty Screenwriting: Writing Movies That Get Made* (New York: Holt, 2002), 59-61.

18. Lew Hunter, *Lew Hunter's Screenwriting 434* (New York: Perigee, 1993), 94-95; Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principals of Screenwriting* (New York: Harper Collins, 1997), 223-24.

19. Hal Ackerman, *Write Screenplays that Sell the Ackerman Way* (Los Angeles: Tallfellow Press, 2003), 81-97.

20. Ackerman, *Write Screenplays*, 107. Bakınız ayrıca Linda J. Cowgill, *Secrets of Screenplay Structure* (Los Angeles: Lone Eagle, 1999), 29. Syd Field ilk önce *The Screenwriter's Workbook* eserinde filmin orta-noktasını tartışmaktadır (New York: Dell, 1984), 121-45.

21. Linda Seger, *Making a Good Script Great* (New York: Dodd, Mead, 1987), 19; Russin and Downs, *Screenplay*, 99-100; ve Ackerman, Write Screenplays, 192-93.

22. McKee, *Story*, 303.

23. Chrisptopher Keane, *How to Write A Selling Screenplay* (New York: Broadway Books, 1998), 84.

24. Billy Mernit, *Writing the Romantic Comedy: From "Cute Meet" to "Joyous Defeat": How to Write Screenplays That Sell* (New York: HarperCollins, 2001), 111-16.

25. Hem Nash-Oakley kitabı hem de Field'ın el kitabıLos Angeles'taki Sherwood Oaks Experimental College'e çok şey borçludur. İkisi de birbirine atıfta bulunmaz. Fields şunu iddia ediyor: 1970'lerin ortasında, Sherwood Oaks'ta ders verirken üç bölümlük paradigma üzerinde formüller geliştirmeye başlamıştır. Bkn. Field, *Going to the Movies*, 171-88. Bkn. Ayrıca Todd Coleman, "Story Structure Gurus," *Written By* (Haziran, 1995), şurada online olarak bulunabilir: http//atalentscout.com/article_gurus.html.

26. Üç bölümlük yapıya bazen ilk senaryo el kitaplarında referans verilir. 1913 yılında bir el kitabı şuna işaret ediyor: filmler "neden, kriz ve zirve etkisi oluşturacak" bölümlerden oluşur" (J. Arthur Nelson, *The Photoplay: How to Write, How to Sell* [Los Angeles: Photoplay, 1913], 76). Victor Freeburg, şu eserde *The Art of Photoplay Making* kitabında (New York: Macmillan, 1918), "Öncül, Sorun oluşturan bölüm ve Çözüm adlı terimleri önermektedir (238). Francis Taylor Patterson her bir bobini için farklı bir bölüm önermektedir: ilk film bobini öncülü içerir ve öncülden oluşur, ikinci, üçüncü ve dördüncü bobinler sorun çıkaran bölümleri oluşturur; ve beşinci bobbin çözüme ayrılmıştır (*Cinema Craftsmanship: A Book for Photoplaywrights* [New York: Harcourt, Brace and Howe, 1920], 11).

Daha sonraki el kitapları bir filmin nasıl bölüneceği konusunda kuşkuludurlar, buna ragmen Herman'ın *Senaryo Yazımına dair Pratik Elkitabı*'nda şuna atıfta bulunulur: bir taslak üç bölümü içerir (20). Stüdyoların bilirkişileri aynı zamanda bu kavram üzerinde dururlar. Marshall Deutelbaum şu çözümü bulmuştur: yapımcı Hal Wallis yönetmen Michael Curtiz'e Casablanca filmine dair yazarken: "Epsteins filmin ikinci perdesini bir sonraki gün teslim etmeyi Kabul ettiler." Bkn. "The Visual Design Program of *Casablanca*," *Post Script 9*, no. 3 (Summer 1980): 38. Darryl F. Zanuck used the tern1last act in correspondence about *Viva Zapata*! and *On the Waterfront; see M emo from Darryl F. Zanuck: The Golden Years at Twentieth Century-Fox*, ed. Rudy Behlrner (New York: Grove, 1993), 173, 226.

Çağdaş söyleşilerde, bazı eski senaryo yazarları bu kavramı çağrıştıran sözler söylediler, bkn. McGilligan, *Backstory*, 96,169,327. Örneğin, Philip Dunne şu düşünceyi ileri sürüyor, Vadim O kadar Yeşildi Ki filmi için epizodik yapıyı bulmak ve icat etmek zorunda kalmıştı, katı dramatic bir birinci perde yapmanın yolunu bulamamıştı, ikinci bölüm ve üçüncü bölüm bunun ardından ayrı birer bölüm olarak sergilendiler." (Back story, 158). Ayrıca bakınız, şu yorumlar, Paddy Chayefsky and Ernest Lehman, John Brady'inin *The Craft of the Screenwriter: Int erviews with Six Celebrated Screenwriters* eseri içinde (New York: Simon & Schuster, 1981.), 50-51, 202-204.

27. Bakınız 'William Froug, *The New Screenwriter Looks at the New Screenwriter* (Los Angeles: Silman-James, 1992), 58-59.

28. Bakınız yapımcıların yaptıkları yorumlar ve Skip Press tarafından bir araya getirilen gelişmeyi içeren bilgiler, *Writer's Guide to Hollywood*

Producers, Directors, and Screenwriter's Agents 2002-2003 (Roseville, CA: Prima, 2001), 46-47, 52, 68-69, 91 ve şu eserde Ask the Pros: Screenwriting: 101 Questions Answered by Industry Proffessionals, editor Howard Meibach ve Paul Duran (Hollywood, CA: Long Eagle, 2004), 48, 96-97, 103.

29. Romancı Meg Wolitzer şu eserdeki *Fitzgerald Did It: The Writer's Guide to Mastering the Screenplay* (New York: Penguin, 1999) esas eser olarak İncili baz aldığını Kabul ediyor, 10-11. Üç perdelik bir fikri kolej öğretmenlerinin nasıl sunduklarının bir özeti için bkn. *Journal of Film and Video 36*, no. 3 (Summer 1984) içinde toplanan makaleler, bu sayının tümü senaryo yazımına ayrılmıştır.

En çok satan el kitaplarının çoğunluğu, mesela Field'ın ve McKee'nin kitapları, diğer dillere çevrildiler. Üç perdelik formatı savunan Fransızca örnekler için bkn. Francis Vanoye, *Scenario modeles, modeles de scenarios* (Model Screenplays, Models for Screenplays) (Paris: Natan, 1991), 89-96; Michel Chion, Ecrire un scenario (Writing a Screenplay) (Paris: Cahiers du cinema/INA, 1995), 139-58. Chihiro Kameyama, "the Bruckheimer of Japan," eserinde diyor ki kendisine ait *Bayside Shakedown 2* (2003) adlı eseri temelini Hollywood'dan almaktadır. "Bir başka model *Star Wars*'tır, onun üç perdelik yapısı mükemmele yakındır (alıntıyı yapan Mark was based on Hollywood films" Schilling, "The Japanese Bruckheimer," *Screen International* [April 30, 2004]: 9). Bkn aynı zamanda Rachid Naougmanov, "Building a Screenplay: A Five-Act Paradigm, or What Syd Field Didn't Tell You," ayrıca bkn. Andrew Horton, *Screenwriting for a Global Market: Selling Your Scripts from Hollywood to Hong Kong* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2004), 141-51.

30. Örneğin Bkn, Vale, *Technique of Screenplay Writing*, 102-5.

31. Hunter, *Screenwriting* 434, 76.

32. Russin and Downs, *Screenplay*, 72.

33. Ken Dancyger and Jeff Rush, *Alternative Scriptwriting: Writing Beyond the Rules* (Boston: Focal, 1991), 106.

34. Şu eserden alınmıştır, Jurgen Wolff and Kerry Cox, *Top Secrets: Screenwriting* (Los Angeles: Lone Eagle, 1993), 134.

35. Seger, *Malcing a Good Script Great*, 149 Bkz. ayrıca Linda Seger, *Advanced Screenwriting: Raising Your Script to the Academy Award Level* (Beverly Hills: Silman-James, 2003), 161-85.

36. Cowgill, *Secrets*, 217-

37. "Karakterin çizilmesi aynı zamanda izleyicilerin zihinlerinde gerilimin sürdürülmesi ya da artırılmasını sağlayarak bir hikayenin olay örgüsünün değerini yeni şeyler katabilir. Karakter iyileşme gösterebilecek mi? Yoksa karakter yozlaşacak mı?" (Patterson, *Cinema Craftsmanship*, 44).

38. Savaş sonrası Hollywood içinde başı derde giren kahramanların gittikçe zihin açan bir tartışma Lawrence Alloway'in içinde bulunabilir: *Violent America: The Movies 1946-1964* (New York: Museum of Modern Art, 1971), 37-39.

39. Lajos Egri, *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creativ Interpretation of Human Motives* (New York: Simon & Schustel 1960), 70.

40. Bu tür kavramların tiyatrodaki kaynakları için şu kısa ve özlü değerlendirmeye bakınız: Sharon Karnicke, "Stanislavsky's System: Pathways for the Actor" ve David Krasner, "Strasberg, Adler ve Meisner," şu baskı içinde *Twentieth Century Actor Training*, editor Alison Hodge (New York: Routladge, 2000), 21-28, 131. Horton Foote şu konumu savunuyor: Stanislavski modern tiyatro ve sinema üzerinde kaçınılmaz bir etkide bulunmuştur; bkn. Joseph A. Cincotti, "Horton Foote: The Trip from Wharton," *Backstory 3: Interviews with Screenwriters of the 60s*, editor Pat McGilligan (Berkeley ve Los Angeles: University of California Press, 1997), 121. "Beats" üzerine bkn. Bkn Cincotti, "Horton Foote," 120; Seger, *Making a Good Script Great*, 14-17; Seger, *Advanced Screenwriting*, 170-80; ve Dancyger and Rush, *Alternative Screenwriting*, 117.

41. Field, *Screenplay*, n. p.

42. Joseph Campbell'ın şu eserinden alıntılanmıştır: *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*, ed. Phil Cousineau (Novato, CA: New World Library, 2003), 187.

43. Bir biyografi yazarına göre, Lucas yalnızca bir teypteki alıntıları dinlemiştir. Bkn. John Baxter, *Mythmalcer: The Life and Work of George Lucas* (New York: Spike, 1999), 164.

44. Campbell'dan alıntılanmıştır, *The Hero's Journey*, 187.

45. Bkn. Phil Cousineau, "Preface to the Centennial Edition," Campbell'ın şu eseri içinde, Hero's Journey, xi. See also Seger, *Making a Good Script Great*, 93-103.

46. Christopher Vogler, *The Writer's journey: Mythic Structure for Story tellers and Screenwriters* (Los Angeles: Michael Wiese, 1992), 3-7.

47. Christopher Vogler, *The Writer's journey: Mythic Structure for Writers*, 2d ed. (Los Angeles: Michael Wiese, 1998), xxi-xxiii; Russin and Downs, Screenplay, 94-96, 102; and Michael Chase Walker, *Power Screenwriting: The 12 Stages of Story Development* (Hollywood: Ifilm, 2002), 53-108.

48. Walker, *Power Screenwriting*, 76.

49. Robert J. Ray, *The Weekend Novelist* (New York: Dell, 1994).

50. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, 29-35.

51. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, 28.

52. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, 28.

53. Lew Hunter, quoted in Skip Press, *Writer's Guide to Hollywood*, 128.

54. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, 36-40.

55. Thompson şunu iddia ediyor, The Godfather filminin iki Gelişme bölümü vardır (*Storytelling*, 30), ama ben şunu düşünme eğilimindeyim, olay örgüsü sanıldığından da karmaşıktır. Filmde iki tane temel mesele teşkil eden (Complicating Actions) vardır, (birisi Michael'ın iradi bir şekilde Solozzo'yu öldürmesidir, diğer yönlendirici gelişme Sicilya'ya kaçmasıdır) ve iki Gelişme bölümü vardır (birisi Apollonia'nın ölümüne yol açar, diğeri Don Vito'nun ölümünün yol açtığı gelişmelerdir). Bir kez Don Vito gittikten sonra, Michael ailenin başı olur ve Klimaks bölümü onun acı veren intikamını gösterir.

56. Şunu iddia ediyorum, bu final bölümü *In Cold Blood* filminde bir epilog oluşturmaz, çözülmeden kalan pek çok şeyi birbirine bağlayan bir gelişme olabilir, temelde Perry böylesine iğrenç bir cinayeti niçin işlediğini ister anlasın isterse anlamasın, olaylar net bir çözüme kavuşmaz. Bu ikinci Klimaks aynı zamanda filmin idam cezası karşıtı tavrını bize göstermektedir.

57. Thompson'un modeli hakkında daha da ileri giden sorular sorabiliriz. Bu keyfi midir? Şu anlama gelir, filmleri beş ya da elli parçaya bilgi verici unsurlar halinde bölebilir miyiz? Hiç sanmıyorum, çünkü ona göre oldukça temiz kriterler önümüze koyuyor (karakterlerin amaçları ve onları fasit daire içinde boğulması), böylelikle büyük bölümler diğerlerinden ayrılıyor.

Bu şemayı aklımızda tutarsak, filme karşı konuşmaz biçimde bunu yansıtabilir miyiz, bu nedenle daha da net daha fazla bölümleri ihmal edebilir miyiz? Eğer analist zamanlamaları ayarlamak için olayların açığa çıkabilmesi adına gelişmeleri sıkıştırıyoruz ya da geriyoruz hissi oluşuyorsa, o zaman bu durum gerçekleşmiş olur, ama şimdiye kadar bunun bizim analizimizde ciddi bir sorun oluşturduğunu sanmıyorum. Thompson açık bir şekilde şunu Kabul eder, bütün filmlerin dört bölümlük şemaya uyması gerekmez.

Daha da ciddi bir şekilde ele alırsak, dört kısımdan oluşan modelin tarihsel olarak ortaya çıkışını nasıl açıklayabiliriz? Çünkü Thompson bitmiş filmlerde dört kısımlık yapıyı bulmaktadır, senaryolarda değil, şuna inanmak zorundayız, yalnızca senaristler değil, aynı zamanda kurgucular, yapımcılar, yönetmenler katı bir şekilde bir filmi 20-30 dakikalık bölümlere bölme eğilimi gösterirler. Bu sıradışı ve açık uzlaşma nereden ortaya çıkmıştır? Storytelling kitabında Thompson şunu önerir: bir filmin kısımlarına kabaca eşdeğer olacak biçimde çok iyi tasarlanmış bir ürün müzikte, mimaride ya da diğer sanatlarda karşımıza çıkarlar (43-44). Hala şurası garip gelebilir, az sayıda uygulamacı bu çerçeveyi Kabul edecektir. Akiva Goldsman (aşağıya bakınız) şunu öneriyor: dört kısımlık yapı üç kısımlık modelin rafine edilmiş hali olabilir, ki o da en azından uygulamacılar bunu kendileri uygulamış olabilir. Ilginç bir şekilde, etkili bir öğretmen olan Frank Daniel kısımların açıklamalarını bize gösterdi ve bunlar Thompson'un yapısal denge üzerine sezgi-

lerini desteklemektedir. Şunu iddia ediyor, bir senaryo kabacı sekiz eşit bölümden oluşuyor, bunların iki sekansı birinci perdeye, dördü ikinci perdeye (orta noktasında bir kopuş vardır), ikisi de üçüncü perdeye. Daniel'in yaklaşımı Paul Joseph Gulino'nun eserinde *Screenwriting: The Sequence Approach* (New York: Continuum, 2004) açıklanmıştır.

58. Karl Iglesias bunu gösterir, *The 10:1 Habit s of Highly Successful Screenwriters: Insider Secrets from Hollywood's Top Writers* (Avon, MA: Adams, 200:1), 52. Bu bölüm yazıldıktan sonra yakın geçmişte iki kitap yayınlandı, bu iki eser de dört bölümlük yapıyı destekliyor: Allen B. Ury, *Secrets of the Screen Trade: From Concept to Sale* (Los Angeles: Lone Eagle, 2005), 122-25; and Christina Hamlett, *Could It Be a Movie? How to Get Ideas Out of Your Head and Up on the Screen* (Los Angeles: Michael Wiese, 2005), 96-99.

59. Kenneth Burke, "The Psychology of Form," *Counter-Statement* (Chicago: University of Chicago Press, 1957), 31.

60. Field, *Screenplay*, 9.

61. Bkn. Bordwell, Staiger, and Thompson, *Classical Hollywood Cinema*, 12-18; Thompson, *Storyt elling in the New Hollywood*, :10-21.

62. Bkn. Thompson, *Storyt elling in the New Hollywood*, 19-20, and Bordwell, Staiger, and Thompson, *Classical Hollywood Cinema*, 33, 376. Thompson ve ben terimi Lewis Herman'dan aldık, *A Practical Manual of Screen Playwriting* kitabında kullanıyor (New York: Meridian, 1952), 144. İlginç bir biçimde yakın geçmişteki bir elkitabında senaryo yazımına dair önerilen araçlarda analitik kavramlar kullanıldı ve terimler dönüştürüldü. Bkn. Gulino, *Screenwriting*, 5-9.

63. Bkn. Thompson, *Storyt elling in the New Hollywood*, 16-:17. Ayrıca bkn. Bordwell, Staiger, and Thompson, *Classical Hollywood Cinema*, 44-45.

64. McGilligan tarafından alıntılandı, *Backstory* 3, 309.

65. Michael Hauge, *Writing Screenplays That Sell* (New York: HarperCollin s, 1991), 98; Keane, *How to Write a Selling Screenplay*, 5:1; McKee, *Story*, 401.

66. Martell, *Secrets of Action Scre enwriting*, 65-66.

67. Bkn. Bordwell, Staiger, and Thompson, *Classical Hollywood Cinema*, 63-69.

68. Bkn. Bordwell, Staiger, and Thompson, *Classical Hollywood Cinema*, 31-33; David Bordwell, *Narration in the Fi ction Film.* (Madison: U niversity of Wisconsin Press, 1985), 156-204.

69. Kyle Cooper *Se7en* ve *Donnie Brasco* için yazdığı bölümlerde bunu ortaya koyuyor (1997). Bkn. Andrea Codrington, *Kyle Cooper* (London: Laurence King, 2003).

70. Bkn. Bordwell, Staiger ve Thompson, *Classical Hollywood Cinema*, 29, 44, 73-74; Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 186-88.

71. Bu bağlantıda, bkn. Erich Leon'un senaryo yapısı üzerine yorumları, *African-American Screenwriters Now: Conversations with Hollywood's Black Pack* (Los Angeles: Silman-James, 1996), 11-12, 95-96, 141, 183. Üç perdelik yapı bağımsız filmlerde J. J. Murphy'nin eserinde bağımsız Amerikan filmlerinin senaryolarında uygulanış biçimleri incelenmiştir.

72. Andre Bazin, "On the *politique des auteurs*," in *Cahiers du cinema: The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*, ed. Jim Hillier (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1985), 258.

73. Kapsamlı bir genel analiz için, bkn. Kevin Heffernan, *Ghouls, Gimmicks, and Gold: Horror Films and the American Movie Business, 1953-1968* (Durham, NC: Duke University Press, 2004).

74. Bkn. Adam Minns, "Comic Giant Fights for International Supremacy," *Screen International* (June 25, 2004): 7, and Tom Russo, "Monster Ink," *Entertainment Weekly* (May 10, 2002): 38-45.

75. Raiders' kullandığı araçlar şurada bulunabilir: *The Complete Spielberg* (London: Virgin, 2001), 97.

76. Tom Shone tarafından alıntılandı, *Blockbuster: How Hollywood Learned to Stop Worrying and Love the Summer* (New York: Free Press, 2004), 12.

77 Bu şunu söylemek değildir: bir tür ya da bir tarz tüketilebilir; bu konuda şüpheliyim. Sanatçılar arasında paylaşılan bir hissi sadece burada betimlemeye çalışıyorum. Çok iyi örtülü alanlarda bunu tamamlamak çok zordur. Gerçekten, belkide bir özellik klasik olanın bir özelliğini çok iyi tanımlıyor, klasiğin ardılları şunu düşünüyorlar, belirli seçenekleri ve geliştirilecek pek çok unsuru klasikler içermekteydi, fakat nüve olarak.

78. Todd McCarthy, *Howard Hawks: The Grey Fox of Hollywood* (New York: Grove, 2000), 159.

79. Bkn. Şu söyleşi, Ernest Lehman ile görüşme, *Craft of the Screenwriter*, 182.

80. See McKee, *Story*, 35; Brady, *Craft of the Screenwriter*, 285; and Russin and Downs, *Screenplay*, 162. Daha uzun sahneler oyunlardan uyarlanan filmlerde görülür, örneğin *Glengarry Glen Ross* (1992).

81. Paul M. Sammon, *Future Nair: The Making of Blade Runner* (New York: HarperCollins, 1996), 47.

82. Claire Clouzot, "The Morning of the Magician: George Lucas and *Star Wars*," in *George Lucas: Interviews*, ed. T. Jefferson Kline (Oxford: University Press of Mississippi, 1999), 58.

83. Bkn. Olen J. Earnest, "*Star Wars*: A Case Study of Motion Picture Marketing", *Current Research in Film: Audiences, Economics, and Law*, vol. 1, editor Bruce A. Austin (Norwood, NJ: Ablex, 1985, 1-18.

84. Thomas Schatz genç seyircileri hedefleyen büyük gişe filmlerinde temel bir özellik olarak "böyesine bir metinler arası olma niteliğinin" açık olduğunu söylüyor. Bkn. Schatz, "The New Hollywood", *Film Theory Goes to the Movies* içinde, ed. Jim Collins, Hilary Radner ve Ava Preacher Colins (London: Routladge, 1993), 33-34.

85. Clouzot alıntılıyor, "The morning of the Magician," 58.

86. *The Matrix* filminin online çok oyunculu oyunu yaygın bir şekilde 2004 yılında piyasaya sürüldü, acentalık verilecek şekilde tasarlandı, diyor Warner Bros. yöneticisi. Interaktif biçimde yapıldı. "*The Matrix Online* formatında olanlar mülkiyet için esas ve temel oluşturacak şekilde düşünülmüştü." (Noah Robischon, "Will Garners Save *The Matrix*?" *Entertainment Weekly* [November 5, 2004]: 48). Henry Jenkins şunu ileri sürüyor: Dünya çapında iş yapımında güncel çıkarları ve faydaları tartışmaya açıyor "Searching for the Origami Unicorn: The Matrix and Trans-Media Storytelling" (lecture, University of Wisconsin, Madison, February 28, 2004). Ayrıca bakınız Jenkins'in "Trans-Media Storytelling," yazısında konu daha detaylı inceleniyor *Technology Review* (January 5, 2003), available at www/technologyreview.com.

87. Xan Brooks, "We Are All Nerds Now," *The Guardian*, December 12, 2003, available at http://film.guardian.co.uk/features/featurepages/0,4120, 1104848,004848,html

88. Altıntıyı yapan Mary Kaye Schilling, "The Second Coming," *Entertainment Weekly* (April 6, 2004): 29.

89. Bkn. the Miramax official website: www.killbill.movies.go.com/Kill-Bill-Production-Notes.pdf and "*Kill Bill* Study Guide" at www.hkflix.com/ coupons/ hkflix_03-10-10.

90. Bkn. Mike Goodridge, "Tarantino Plots Anime Prequel to *Kill Bill*," *Screen Daily* (Aprils, 2004) at www.screendaily.com/story.asp?storyid=17053.

91. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, 11.

92. İlginç bir şekilde, bu bilinçli olarak ihmal edilen bir ipucu değildir. Izleyicinin olayı kavramasını sağlayan bir başka senaryo yazma biçimine karşılık geliyor.

93. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, 110.

94. Şunu göstermeye çalışıyorum: Bu film klasik konvansiyonlara sıkı sıkıya bağlıdır, örneğin "*Die Hard* und die Riickkehr des klassischen Hollywood-Kinas" (*Die Hard* and the Return of Classical Hollywood Cinema), in *Der schone Schein der Kiinstlichlceit* (The Beautiful Illusion of Artifice), ed. Andreas Rost (Frankfurt: Verlag der Autoren, 1995), 151-201.

95. *American Graffiti*'s filminin ayrıntılı bir tartışması filmed kullanılan müzik parçalararın nasıl bir araya getirildiğini ve hangi uzlaşmaları sergilediğini anlamak için bkn. Jeff Smith, *The Sounds of Commerce: Marketing Popular Film Music* (New York: Columbia University Press, 1998), 72-85.

96. Ted Elliott, alıntılayan Jeff Goldsmith, "The Craft of Writing the Tentpole Movie," *Creative Screenwriting*, no. 3 (May-June 2004): 53; italics mine.

97. Cameron Crowe, "Leave 'Em Laughing," in *The First Time I Got Paid for It: Writers' Tales from the Hollywood Trenches*, ed. Peter Lefcourt and Laura J. Shapiro (New York: Public Affairs, 2000), 30-35.

98. Bunların en iyisi Linda Aronson'un yazısıdır, *Screenwriting Updated: New (and Conventional) Ways of Writing for the Screen* (Beverly Hills: Silman-James, 2000). Doğrusal olmayan tek bir yöne akmayan olay örgüsü yapıları için ayrıca bkn. Seger, *Advanced Screenwriting*, 1-36.

99. *The Simpsons* bölümlerinden aklımda kalanlar şunlardır: "22 Kısa film, Springfield hakkında yapılmıştır" (yayınlanma tarihi 29 Nisan, 2001), bunlar Homer'in bakış açısından olayları anlatıyor, ardından da Lisa'nın ve son aşamada ise Bart'ın bakış açısından gelişmeleri değerlendiriyor.

100. Alıntılayan Rob Feld, "Q and A with Charlie Kaufman," Charlie Kaufman'ın şu eseri içinde, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (New York Newmarket, 2004), 141.

101. Andy Klein, "Everything You Wanted to Know about *Memento*," http://dir.salon.com/ent/movies/feature/2001/06/28/memento_analysis,4.

102. Alıntılayan Chuck Stephens, "Past Imperfect," *Filmmaker* 9, no. 2 (Winter 2001): 86.

103. Soderbergh'in hayranlığı Lester ile yaptığı söyleşilerde kendi film projelerinin güncesini iç içe dokuyarak anlattığı kitapta en net haline bürünmektedir: *Getting Away with It, or: The Further Adventures of the Luclciest Bastard You Ever Saw* (London: Faber and Faber, 1999).

104. Bu anekdot için Jonathan Frome'a teşekkürler.

105. Alıntılayan James Riordan, Stone: *The Controversies, Excesses, and Exploits of a Radical Filmmaker* (New York Hyperion, 1995), 405.

106. Duyarlı bir anlatıya dair tartışma için ve ses ile görüntünün bir araya getirilmesinin incelenmesi için bkn. JFK, incelemeyi yapan Art Simon, *Dangerous Knowledge: The JFK Assassination in Art and Film* (Philadelphia: Temple University Press, 1996), 209-19.

107. Bkn. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 205-28. Bu stratejinin bazı örnekleri Kieslowski's *Blind Chance* (1981) filminde ve Varda'nın şu filminde *Sans toit ni loi* (aka *Vagabond*, 1985) bulunabilir.

108. Bir filmin reklam kampanyasının tam dökümü için bkn. James Mottram, *The Malcing of "Memento"* (London: Faber and Faber, 2000), 67-77. Doğal olarak Mottram üretim ve dağıtım aşamalarını ters düzen içinde günce günce anlatmaktadır.

109. Barbara Klinger şunu öneriyor: genç insanlar sık sık belirli filmleri çok kez seyrederek gizemli ya da çekici filme dönüştürüyorlar, örneğin

Trainspotting, Apocalypso Now ve Airplane! Ona göre bulmaca niteliği gösteren filmin çok boyutlu tanımını kurmaya çalışıyor, ikna edici biçimde şunu ileri sürüyor, "üst-janr" kendi katılımcıları için marjinal lezzetler savunma rolünü yerine getiriyorlar ve "alt-kültürel sermaye" niteliği kazanıyorlar. Bkn. *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2006). Bu bölümde, bulmaca niteliği olan filme dair benim tanımım daha dardır ve gittikçe tekrarlanan seyretme biçimlerine davet eden anlatısal stratejileri içermektedir. İzleyiciler örneğin ortamın yeni detaylarını keşfetmek için zengin biçimde birbirine eklenmiş dünyaları ziyaret ediyormuş hissine kapılırlar, onlar daha geleneksel estetik nedenler için bir filmi yeniden seyrediyorlar, örneğin daha incelikli tutarlılığı gözlemlemek ya da kendi duygusal bağlılıklarını derinleştirmek için seyrediyor olabilirler.

110. Şunu söylemek gereksiz ki, herhangi bir strateji içinde bilinmeyen keşfedilecek bulmacalar görmekten bir seyirciyi alıkoyacak hiçbir şey yok. Örneğin *The Sixth Sense* filmine baktığımızda, "derin" bir bulmaca filmin özelliklerini görüyoruz, anlatının bilinçli biçimde sakındığı soruları sorarak film yapılmıştır (kahraman nasıl yiyecek alır ya da yoldan geçenlerle niçin konuşur). Fakat böylesi soruları ortaya koyarak temel insani yenetekleri sergiler ve şematik bir durumu ortaya çıkarır, çıkarımların yolunu açar, sonuçlar ilkesel olarak sınırsız komplo teorilerinin yolunu açar. Hiçbir anlatı gerçekten hiçbir insan eylemi bütün olası sorunları önceden göremez ve çıkarımla olasılıklar tüketilemez. Kapıyı azıcık daha geniş açmak bulmaca filmlerin izleyicilerin çok daha ötesine gitmesini sağlar, bunun nereye varacağını hikayeyi anlatan bile öngöremez.

111. Parker Tyler, *Magic and Myth of the Movies* (London: Seeker and Warburg, 1971), 121.

112. Dancyger and Rush, *Alternative Screenwriting*, 201-3.

113. Bordwell, Staiger, and Thompson, *Classical Hollywood Cinema*, 42-44, 181-83.

114. Herman, *A Practical Manual*, 66; Vale, *Technique of Screenplay Writing*, 64.

115. Bkn. Bordwell, Staiger, and Thompson, *Classical Hollywood Cinema*, 43. Ayrıca bkn. Benim makalem, "Neo-Structuralist Narratology and the Functions of Filmic Storytelling," şu eser içinde *Narrative across Media: The Lan guages of Storytelling*, ed. Marie-Laure Ryan (Lincoln: University of Nebraska Press, 2004), 215-17.

116. Alıntılayan Jeff Dawson, *Quentin Tarantino: The Cinema of Cool* (New York: Applause, 1995), 69-70.

117. Böylesine çatallanan anlatılar için bkn. Benim şu makalem "Film Futures," *Substance*, no. 97 (2002): 88-104.

118. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, 131-54.

119. Cowgill, Secrets, 159-65; Aronson, *Screenwriting Updated*, 129-36.

120. Murray Smith, "Parallel Lines," in *American Independ ent Cinema*, editör Jim Hillier (London: British Film Institute, 2000), 155-60.

121. Kenneth Tynan, "Thornton Wilder," şu eserin içinde *Profiles*, selected and edited by Kathleen Tynan and Ernie Eban (New York: Random House, 1995), 106.

122. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, 45-47.

123. Bkn. Tom Schulman's comment s on his script in Wolff and Cox, *Top Secrets*, 268.

124. Evan Smith, "Thread Structure: Rewriting the Hollywood Formula," *Journal of Film and Video 51*, nos. 3-4 (Fall/Winter 1999-2000): 88-89. See also Cowgill, *Secrets*, 124.

125. Ayrıntılı bir analiz için bkn. *Hannah and Her Sisters*, bkn Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, 307-34.

126. Bkn. Cowgill, *Secrets*, 128.

127. William Froug buna "ark filmi" diyor, *Screenwriting Tricks of the Trade* içinde (Beverly Hills: Silman-James, 1993), 54-55, aynı zor koşullar altında kıstırılmış bir grup insanı resmediyordu. Onun örnekleri yalnızca felaket filmleri değildi, aynı zamanda *Lifeboat ve Aliens* gibi filmleri içermekteydi.

128. Muhtemelen *Four Weddings and a Funeral* filmi çok kahramanlı filmi için düşünülebilecek bir örnek değildir, çünkü Charles and Carrie'nin romantic talihleri eylemin hareketli ve esnek kısmını oluşturmaktadır. Hala, ikincil karakterlerin öne çıkan unsuru olarak parçaların bütününe bir ortam hazırlamaktadır, tek bir olay örgüsüymüş gibi evlilik ve cenazeler ile ilişkili düğümleri göstermek için zekice verilen kararlarda böylesi ilişkiler ortaya çıkar.

129. Hollywood dışında buna karşılık gelen bir film olarak Alejandro Gonzalez Inarritu's *Amores Perros* (2000) filmine bakılabilir, bu eserde başlangıçtaki araba kazası pek çok farklı öğenin açılması için işlev görmektedir. Ilginç biçimde, *Three Strangers, Amores Perras* üç karakterin filmin zirve noktasında birleşmesine doğru yöneltmekte ve onların arasında anlatısal birleştirici ve hikayenin her bir farklı yönünün bir çözüme kavuşmasına yol açmaktadır.

130. Stephen Halliwell, *The Poetics of Aristotle: Translation and Commentary* (Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1987), 63.

131. Henry James, *The Art of the Novel: Critical Prefaces* (New York: Scribner's, 1962), 5.

132. Teknik olmayan bir genel görüş için bkn. Philip Ball, *Critical Mass: How One Thing Leads to Another* (New York: Farrar, Straus and Giroux, 2004), 352-401.

133. Daniel Clowes, *Eightball* no. 22 (October 2001).

134. DVD'nin yorum bölümünde, Richard Curtis şu düşünceyi ileri sürüyor, alt olay örgüleri üç farklı sahneye bölünebilir, "on iyi başlangıç bölümü, on orta düzeyde bölüm, on iyi sonuç bölümü" (*Love Actually* commentary track, chap. 5, 36:02). Ayrıca bkn. Richard Curtis, *Love Actually* (New York: St. Martin's Press, 2003), burada kendi filmini *Nashville* ile karşılaştırıyor (benim favori filmim, 2).

135. Alıntılayan Goldsmith, "Craft of Writing the Tentpole Movie," 53.

136. Halliwell, *Poetics of Aristotle*, 37.

137. Murray Smith, "Theses on the Philosophy of Hollywood History," şu eserin içinde *Contemporary Hollywood Cinema*, ed. Steve Neale and Murray Smith (London: Routledge, 1998), 13.

138. Geoff King bu noktayı şurada açıklıyor: *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster* (London: I. B. Tauris, 2000), 105-9, 113-14. *New Hollywood Cinema: An Introduction* (New York: Columbia University Press, 2002), 202-8, orada *Die Hard* filmini *Vengeance* filmi ile karşılaştırıyor (1995). Bordwell, Staiger ve Thompson'un, *Classical Hollywood Cinema* eserlerindeki bir eserin kuruluş bölümüne bakınız.

139. Hong Kong sinemasının olay örgülerini ve ilkelerinin bütünlüğünü şu eserde tartışıyorum: *Planet Hong Kong: Popüler Cinema and the Art of Entertainment* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 2000), 18-25, 178-98.

140. James Schamus, "To the Rear of the Back End: The Economicus of Independent Cinema," Neale ve Smith'in şu eserine bkn. *Contemporary Hollywood Cinema*, 94.

141. Alıntılayan Martin Barker ve Kate Brooks, *Judge Dredd: Its Friends, Fans and Foes* (Luton, Bedfordshire: University of Luton Press, 1998), 149-50.

142. Steven E. DeSouza, alıntılayan Wolff ve Cox, *Top Secrets*, 68.

143. Jack Epps Jr. ve Jim Cash, alıntılayan Froug, *The New Screenwriter*, 325.

144. Steven E. DeSouza, alıntılayan Wolff and Cox, *Top Secret* s, 68.

145. Şiddetin fiziksel bir eyleme dönüşmesini düşünsel bir tarih içinde anlatan ve sansürün nasıl işlediğini gösteren eser için Stephen Prince'in *Classical Film Violence: Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema*, 1930-1968 (Rutgers: Rutgers University Press, 2003).

146. Bu çevrimin faydalı bir dökümü için, bkn. Yannick Dahan, "Le film d'action," *Positif* no. 443 (January 1998): 70-74.

147. Rex Weinel "Actioners Speak Louder than Words," *Variety* (October, 6-22, 1995): 11.

148. Hong Kong'ta yapılan Hollywood tarzındaki aksiyon filmleri için bkn. Bordwell, *Plan et Hong Kong*, 208. Rick Richardson bu türün Polonya'daki başarısını şu eserde tartışıyor: "Auds Line Up for Domestic Action Pix," *Variety* (July 28-August J, 1997): J5, 44.

149. Yalnızca bir diğer tür bu denli açık ve detaylı kuralları romantic komedilerin uygulayabildiği söylenebilir, tam da şu el kitabında anlatıldığı gibi Mernit, *Writing the Romantic Comedy.*

150. Martell, *Secret s of Action Scr eenwriting.*

151. Martell, *Secrets of Action Screenwriting*, 237. *Die Hard* filmi aynı zamanda bu temel örneği uygulamaktadır, bkn. Neill D. Hicks, *Writing the Action-Adventure Film: The Moment of Truth* (Studio City, CA: Michael Wiese, 2001), xi.

152. Bazı izleyiciler için filmin zirve noktası, otobanda yapılan otostop ve diğer hareketleri içeriyor. Bu tip eserlerin heyecan verdiği sıradan izleyicilerin fantezi dünyası, aynı zamanda onların düşünsel yoksulluğunu da gösteriyor, şiddet ve heyecan tutkusunu gerçek hayatta yaşayamayan insanlar için fantastic doyum noktası, yaşamın ihmal edilmesi ile yan yana ilerliyor.

153. DeSouza, alıntılayan Wolff and Cox, *Top Secrets*, 67; Martell, *Secrets of Action Scr eenwriting*, 51-53; Field, Selling a Screenplay, 81-83.

154. Alıntılayan Wolff and Cox, *Top Secrets*, 69, 70.

2. Bölüm: *Havalı Bir Tarz*

Epigraf: Andrew Sarris, *Confessions of a Cultist* (New York: Simon & Schuster, 1971), 447.

1. Harold F. Kress, alıntılayan Gabriella Oldham, *First Cut: Conversations with Film Editors* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1992), 86.

2. Alıntılayan Sean M. Smith, "Who Does Brett Ratner Think He Is," *Premiere* (Kasım 2002): 101.

3. Alıntılayan Scott Macauley, "Tracking Shots," *FilmMaker* 12, no. 1 (2003 Güzü): 88.

4. Devamlılık film yapımcılığının prensipleri David Bordwell ve Kristin Thompson'ın şu kitabında inceleniyor: *Film Art: An Introduction*, 7. Baskı (New York: McGraw-Hill, 2004), 310-33. Ayrıca bakınız: Tom Kingdon'ın kapsamlı ve titiz el kitabı *Total Directing: Integrating Camera and Performance in Film and Television* (Los Angeles: Silman-James, 2004).

5. Savaş sonrası senelerde 16mm ve 8mm sinemacılığın popülerleşmesiyle birlikte genel okuyuculuğa yönelik el kitapları ortaya çıkmaya başladı. Bunlar aynı zamanda sayıları giderek artan üniversite sinemacılık dersleri için ders kitabı olarak da kullanılıyordu. Örnek olarak: Arthur L. Gaskill ve David A. Englander, *How to Shoot a Movie Story: The Technique of Pictorial Continuity* (New York: Duell, Sloan & Pearce, 1947); Emil E. Brodbeck, *Handbook of Basic Motion-Picture Techniques* (New York: McGraw-Hill, 1950); Raymond Spottiswoode, *Film and Its Techniques* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1951); Don Livingston, *Film and the Director* (New York: Macmillan, 1953); Karel Reisz, *The Technique of Film Editing* (New York: Hastings House, 1958); Joseph V. Mascelli, *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified* (Hollywood: Cine/Grafic, 1965); Richard L. Bare, *The Film Director: A Practical Guide to Motion Picture and Television Techniques* (New York: Macmillan, 1971); ve Terence St. John Marner, *Directing Motion Pictures* (London: Tantivy, 1972).

6. Jeff Gordinier, "1999: The Year That Changed Movies," *Entertainment Weekly* (26 Kasım 1999): 40. Chris Hodenfield'a göre 1930larda "bir film genel olarak 150 film kesidinden oluşuyordu" ("Is Hollywood Dying the Death of a Thousand Cuts?" Premiere [Haziran 2002]: 45).

7. Robert Primes "ASC Message to Japan"de böyle der, *Widescreen Review* 4, no. 6 (Kasım-Aralık 1995), 22. Ayrıca bakınız John Hora, "Cinematographers Publicly Oppose HDTV Standard: The American Society of Cinematographers' Viewpoint," *Widerscreen Review* 4, no. 6 (Kasım-Aralık 1995): 98. 1200 sayısı sinemacılar için epey çekime sahip gibi duruyor; George Miller *Road Warrior*'da (1981) bu sayıda çekim yaptığını hatırlıyor (Rob Medich, "What Is the Perfect Chase?" *Premiere* [Mart 2003]: 28), ama ben 1,499 saydım.

8. Ortalama çekim uzunluğu (ASL) konsepti Barry Salt'un *Film Style and Technology: History and Analysis*'inden geliyor, 2. Baskı (London: Starwood, 1992), 142-47. Buradaki tüm ASLler tüm filmi izleyip saniyeler olarak verilmiş uzunluğunu çekim sayısına bölerek bulunuyor. Hem görüntüler hem de ara-başlıklar çekim olarak sayılıyor ama prodüksiyon jeneriği sayılmıyor.

Benim stüdyo çağı normları hakkındaki hesaplarım David Bordwell, Janet Staiger ve Kristin Thompson'ın *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*'den alınma (New York: Columbia University Press, 1985), 60-63. Salt'un 1960 sonrası dönem hakkındaki sonuçları *Film Style and Technology*'de bulunabilir, 214-15, 236-40 ve 249. Salt bir dönemin çekim uzunluğu ortalamasını "Aşağı Yukarı Çekim Uzunluğuna" indirgemeye çalışırken Bordwell et al. ASLleri muhtemel seçenekler arasında bir yelpazeye karşılık geliyor olarak görüyorlar.

Daha genel bir anlamda ASL oldukça yardımcı ama üstünkörü bir araç. Bir 10-dakikalık çekim ve 800 çekime sahip bir film doğal olarak kendinden daha az sayıda ama aşağı yukarı aynı sayıda çekimi olan bir filmle aynı ASLye

sahip olabilir. Mod ve mediyan gibi başka merkezi eğilim ölçütleri ile daha kesin ayrımlar yapılabilir.

9. Bu yazının devamı bulgularını Amerikan şirketleri tarafından 1961-2004 yılları arasında yapılmış ya da dağıtılmış sekiz yüzden fazla Anglofon filmden alır. 2000'lerden önceki her on yılda en az 135 film seçtim ve her sene en az on iki film tarafından temsil ediliyordu. Oluşan corpus rastgele bir örneğin sonucu değildi; kati surette rastgele örnekleme bir beden külliyatını incelemek için uygun değildir çünkü muhafaza saçmalığı ve zevk kanonları her filme eşit bir incelenme şansı tanımaz. (Bakınız Bordwell, Staiger ve Thompson, *Classical Hollywood Cinema*, 388-89). Farklı janr ve yönetmenlerden filmler seçmeye çalıştım; hem etkileyici örneklerden, hem de kaderin karşıma çıkardığı sıradan filmlerden. Örnekleme ise sinemaya giriş tarihine dayanıyor ve direkt-video filmler için geçerli olmayabilir.

10. Peckinpah'ın hızlı kesimi üzerine ayrıntılı bir inceleme için bakınız: Bernard F. Dukore, *Sam Peckinpah's Feature Films* (Urbana: University of Illinois Press, 1999), 77-150.

11. Salt 1958 ile 1975 arası periyotta ASL'nin 11 saniyeden 7 saniyeye kısaldığını, 1976-1987 yılları arasında ise 8.4 saniyeye uzadığını söyler, ama uzama konusunda çok da kesin konuşmaz (Film Style and Technology, 265, 283, 296). Benim sonuçlarım da ilk dönem için onun sonuçlarıyla uyum halindedir ama ikinci periyot için çekimlerin kısaldığına dair bir kanıt bulamadım. Farklılığı tam olarak açıklayamıyorum ama iki faktör alakalı olabilir.

İlk olarak Salt'ın bir dönem için aşağı yukarı olası seçeneklerden oluşan bir yelpaze yerine tek bir ASL seçme kararı sonucu çarpıtmış olabilir zira Woody Allen'ın filmleri gibi birkaç adet çok uzun-çekimli film ortalamayı arttırabilir, öte yandan birkaç adet çok hızlı kesilmiş film de ortalamayı azaltabilir. Dönemdeki çoğu film Salt'un inandığı gibi 6 saniye ortalamaya sahipse 12-20 ASLye sahip birkaç film ortalamayı 2-4 ASLsi olan birkaç filmin aşağı çekemeyeceği kadar arttırmış anlamına gelir.

İkinci olarak Salt'un perspektif prosedürlerini açıkladığı tek kitabında bir filmin ilk otuz ile kırk dakikasına kadar olan çekimleri saymanın ortalama bir ASL verdiğini söyler ("Statistical Style Analysis of Motion Pictures," *Film Quarterly* 28, no. 1 [1974 Güzü]: 14-15). Kendi deneyimlerime göre çağdaş filmler için bu güvenilir bir varsayım değil zira pek çoğu son kısımlarda çok daha hızlı bir şekilde kesiliyor. *Jaws*'ın (1975) ilk 55 dakikasında 8.8 saniyelik bir ASL var ama bir bütün olarak filmin ASLsi 6.5 saniye. M*A*S*H'nin (1974) ilk 34 dakikasından bir numune alırsak 9.7 saniyelik bir ASL çıkıyor ama genel ASL 7.0 saniye. *Body Snatchers*'ın (1994) ilk 35 dakikasına baktığımızda 10.8 saniyelik bir ASL görüyoruz ve bu dönemine göre oldukça yüksek ama tüm filmin ASLsi 7.7 saniye. Pek çok modern sinemacı bilinçli olarak ilk kısmı daha uzun çekimlerle alıyor, böylece hızlı-kesim bir doruk noktasına ulaşıyorlar. Belki de Salt'un 1976-1987 filmleri hakkında verdiği bazı sayılar yalnızca açılış kısımlarından alınmış örnekleri içeriyordur.

12. Başka örnekler: 2001'den *Driven, Replicant, and Lara Croft: Tomb Raider*; 2002'den *The Transporter*; 2003'den *Bad Boys II* ve *Paycheck*; 2004'den *Torque, The Bourne Supremacy, Sky Captain* ve the *World of Tomorrow* ve *The Incredibles*.

13. Roman Polanski *Rosemary's Baby* (1969) ve *Chinatown*'da (1974) 15-16 saniyelik oranı terk etti ve *The Ninth Gate*'de (1999) 7.8 saniyelik bir ASL bulunmakta. Benzer şekilde Mike Nichols'ın ortalama 7 saniyelik ASLlere sahip *Wolf*'u (1994) ve *The Birdcage*'i (1996), *The Graduate* (1967; 17,8 saniye ASL) ve *Carnal Knowledge*'dan (1971; 25,5 saniye ASL) ciddi bir biçimde farklı.

14. Catch-22'nun DVD yorumlarında Mike Nichols, ikinci kısım, 10:35-10:54.

15. Todd McCarthy, "Noisy 'Armageddon' Plays 'Con' Game," *Variety* (29 Haziran-12 Temmuz 1998): 38.

16. Bakınız Sidney Lumet, *Making Movies* (New York: Knopf, 1995), 84.

17. Bakınız John Alonzo, "Behind the Scenes of 'Chinatown,'" *American Cinematographer* 56, no. 5 (Mayıs 1975): 572. Ayrıca bakınız: benim kitabım *On the History of Film Style* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997), 238-44.

18. Telefoto lensleri belirttikleri odak uzunluklarından fiziksel olarak daha kısa olsun diye optik olarak iç içe geçirilmiş lens unsurlarıdır. Dolayısıyla 500mmlik bir lens aynı odak uzunluğuna sahip bir telefoto lensinden fiziksel olarak daha uzundur. Bakınız Paul Wheeler, Practical Cinematography (Oxford: Focal Press, 2000), 28.

19. Bu trend hakkında daha fazlası için bakınız: *Bordwell, On the History of Film Style*, 246-53.

20. Bakınız Joseph V. Mascelli, "The Technique of Follow-Focus," *American Cinematographer* 38, no. 12 (Aralık 1957): 788-89, 810-12.

21. Verna Field bu terimi Tony Macklin ve Nik Pici'de kullanır, editörler, *Voices from the Set: The Film Heritage Interviews* (Lanham, MD: Scarecrow, 2000), 243, Figürler 2.13-2.14'de gösterilen *Jaws* çekimlerinde bunun üzerine konuşur.

22. John Belton, "The Bionic Eye: Zoom Esthetics," Cineaste 9, no. 1 (1980-81 Kışı): 26.

23. Daha fazlası için bakınız Bordwell, *On the History of Film Style*, 253-60.

24. Alıntılanan yer James Riordan, *Stone: The Controversies, Excesses, and Exploits of a Radical Filmmaker* (New York: Hyperion, 1995), 154.

25. Gil Bettman, *First Time Director: How to Make Your Breakthrough Movie* (Studio City, CA: Michael Wiese, 2003), 113.

26. Sinematograf Ed Lachman ve yönetmen Todd Haynes Far from Heaven'ı onlara esin veren Sirk'e hürmet için çekerken 40mm lensten uzun bir lens kullanmadılar. Bakınız Jon Silberg, "A Scandal in Suburbia," *American Cinematographer* 83, no. 12 (Aralık 2002): 62.

27. Rick Lyman, "Memory's Independent Streak: Watching Movies with Harvey Weinstein," *New York Times*, Nisan 27, 2011.

28. Alıntılanan yer *Schrader on Schrader*, ed. Kevin Hackson (London: Faber, 1990), 205.

29. "Uzun çekimler alıyorum çünkü tiyatro eğitimi aldım. Ve sabırsızım. Bir sene boyunca montaj odasında oturmak istemiyorum." Alıntılayan Theodore Gershuny, *Soon to Be a Major Motion Picture: The Anatomy of an All-Star Big Budget Multimllion-Dollar Disaster* (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1980), 25.

30. Alıntılanan yer *Directing the Film: Film Directors on Their Art*, ed. Eric Sherman (Boston: Little, Brown, 1976), 128.

31. Bakınız Jon Boorstin, *Making Movies Work: Thinking Like a Filmmaker* (Los Angeles: Silman-James, 1990), 90-97.

32. Alıntılanan yer Lyman, "Memory's Independent Streak."

33. Örnek olarak *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*'de (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2005), 23-28, *Jerry Maguire*'ın bir sahnesi hakkındaki görüşlerime bakın.

34. Paul Seydor, "Trims, Clips, and Selects: Notes from the Cutting Room," *The Perfect Vision*, no. 26 (Eylül-Ekim 1999): 27.

35. Secrets of Screen Acting (London: Routledge, 1994) boyunca Patrick Tucker film oyunculuğunun sima ile ilgili olduğunu iddia eder. Aktörlere sıkı çekimlerde yüzlerini kameraya nasıl döneceklerini, yakın çekimlerde nasıl tepki vereceklerini ve konuşacakları hakkında tavsiyeler verir (44-45, 55-57, 75). Bloklama, der, "kameranın yüzünüzü görmesinin bir yoludur" (129). Ayrıca bakınız Steve Carlson, *Hitting Your Mark: What Every Actor Really Needs to Know on a Hollywood Set* (Studio City, CA: Michael Wiese, 1998), 23-47, 63-81.

36. Jay Holben, "Alter Ego," American Cinematographer 81, no. 1 (Ocak 2000): 70.

37. "Geniş açılara geçtiğinde lapa gibi olur," der sinematograf Uta Briesewitz. Patricia Thompson "Horror in Hi-Def'te" alıntılamıştır, *American Cinematographer* 82, no. 4 (Nisan 2001): 67.

38. Miguel Arteta, alıntılayan Holly Willis, "The Art and Craft of Shooting DV," *Independent Film & Video Monthly* (Kasım 1999): 39.

39. Alıntılanan yer "Emotion Pictures: Quentin Tarantino Talks to Brian De Palma," *Brian De Palma Interviews*, ed. Lawrence F. Knapp (Jackson: University Press of Mississippi, 2003), 148.

40. Alıntılayan Mike Figgis, ed., *Projections 10: Hollywood Film-makers on Film-making* (London: Faber and Faber, 1999), 108.

41. Jeremy Vineyard, *Setting Up Your Shots: Great Camera Movements Every Filmmaker Should Know*'da (Studio City, CA: Michael Wiese, 2000), 35-50 birkaç çağdaş kamera hareketi türü verilmektedir.

42. Yine de *Obsession*'daki kamera hareketleri, Body Double'daki (1984) sınır ihlali yapmış çiftin etrafında çizilen geniş kavislerle karşılaştırıldığında mütevazı kalır.

43. *Schrader on Schrader*, ed. Kevin Jackson (London: Faber and Faber, 1990), 211.

44. Alıntılayan Anthony Decurtis, "What the Streets Mean," *Martin Scorsese Interviews*, ed. Peter Prunette (Jackson: University Press of Mississippi, 1999), 181.

45. Bettman, *First Time Director*, 55.

46. Newton Thomas Sigel *The Usual Suspects*'de yavaş zomları ve içeri dalmaları harmanladı ve dolayısıyla, bir başka yazarın deyişiyle, "sıkışık pratik yerler ve kısa çekim programına rağmen sahnelere enerji kattı" (David E. Williams, "Unusual Suspects," *American Cinematographer* 81, no. 7 [Temmuz 2000]: 38). Bu inancın giderek daha çok kabul gördüğünü başka bir sinematograf, John Seale'ın konuşmasına bakarak anlayabiliyoruz: "Gereksiz kamera hareketleri hoşuma gitmiyor. Yönetmen bir sahnede enerji yaratmak için kamera kullanmaya çalıştığında normalde bu senaryo ya da performansla ilgili bir problem olduğu anlamına gelir" (alıntılandığı yer *Screencraft: Cinematography*, ed. Peter Ettedgui [Crans-Prés-Seligny: RotoVision, 1998], 139).

47 Alıntılayan Joseph McBride, *Steven Spielberg: A Biography* (Simon & Schuster, 1997), 218.

48. Tarzın ifade ya da dekoratif olarak kullanımı hakkında benim kitabıma bakınız: *Figures Traced in Light*, 34-35.

49. Bu noktalar üzerine yaptığı yardımcı yorumlar için editör Danny Goldberg'e teşekkürler.

50. Star Wars Episode IV: A New Hope (1977) 3.4 saniyelik bir ASLye sahip ve 1970ler için bu oldukça kısa. Episode V: The Return of the Jedi (1983) 3.5, Episode I: The Phantom Menace (1999) ise 3.8 saniyelik ASLlere sahipler. Episode II: The Attack of the Clones (2002) ise daha da hızlı kesilmiş ve çekim başına 2,5 saniye ortalamaya sahip.

51. Richard T. Jameson, "Style vs. 'Style,'" *Film Comment* 16, no. 2 (Mart-Nisan 1980): 9-14.

52. Bakınız Noël Carroll, "The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (and Beyond)," *Interpreting the Moving Image* (Cambridge: Cambridge University Press, 1998), 261.

53. Todd McCarthy, "Gladiator' Prevails," *Variety* (Nisan 24-30, 2000): 27-32.

54. Todd McCarthy, "Spy Pic's Bourne to be Wild," *Variety* (26 Haziran-1 Ağustos, 2004): 61.

55. Örneğin Arijon yönetmenin sıkı yakın çekimlere bel bağlayacağını düşünüyor; yazdığı kitaba bakınız *Grammar of the Film Language* (London: Focal Press, 1976), 112.

56. Örneğin bakınız Steven D. Katz, *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen* (Studio City, CA: Michael Wiese, 1991), 300, 315.

57. Alıntılayan David Edelstein, "NYU Rushes the Tinsel League," *Village Voice*, 3 Aralık 1985.

58. Gregory Goodell, *Independent Feature Film Production*, 2d ed. (New York: St. Martin's Press, 1998), 222-23.

59. ASLler şöyle: *Mystery Train* (1989), 23 saniye; *Night on Earth* (1991), 11.3 saniye; *Dead Man* (1995), 8.2 saniye; *Ghost Dog: The Way of the Samurai* (1999), 6.8 saniye.

60. Alıntılandığı yer Michael Fleming, "Lone Star," *Fade In* 7, no. 3 (2003): 45. All the Pretty Horses hakkında başka tartışmalar için bakınız Peter Biskind, *Down and Dirty Pictures: Miramax, Sundance, and the Rise of Independent Film* (New York: Simon & Schuster, 2004), 419-23.

61. Bakınız David Bordwell, *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 2000), 22-25, 162-68, 224-45.

62. "Bence," der West Coast editörü Verna Fields, "Dede sinemadan hiç korkmadan ve hızlı kesimlere gitmek isteyen muhtemelen ilk kişilerdendi" (alıntılayan Macklin and Pici, *Voices from the Set*, 239). Allen'ın "New York School" editörleri üzerindeki etkisi için bakınız Ric Gentry, "An Interview with Dede Allen," *Film Quarterly* 46, no. 1 (1992 güzü): 12-22.

63. *Pawnbroker*'ın subliminal kesimleri için bakınız Lumet, *Making Movies*, 158-61 ve Ralph Rosenblum ve Robert Karen, *When the Shooting Stops... The Cutting Begins: A Film Editor's Story* (New York: Viking, 1979), 148-53.

64. Alıntılandığı yer Gentry, "Interview with Dede Allen," 21. Allen kesiminin en sonunda etkili hale geldiğini söyler. "Reklamların bile kesildiği şekle ve hıza esin veren ve önayak olan *Bonnie and Clyde* idi" (22).

65. Bakınız Joseph Gelmis, *The Film Director as Superstar* (New York: Doubleday, 1970), 184.

66. Lev Kuleshov, "Art of the Cinema," *Kuleshov on Film*, tercüme ve editörlüğünü yapan: Ronald Levaco (Berkeley and Los Angeles: University of

California Press, 1974), 67-109; V. I. Pudovkin, *Film Technique and Film Acting*, tercüme ve editörlüğünü yapan: Ivor Montagu (New York: Grove Press, 1960), 87-109.

67. John Simon, *Private Screenings: Views of the Cinema of the Sixties* (New York: Berkley, 1971), 104.

68. Andrew Sarris, *Confessions of a Cultits: On the Cinema, 1955/1969* (New York: Simon & Schuster, 1971), 101.

69. Dwight MacDonald, *On Movies* (1969; repr., New York: Da Capo, 1989), 393.

70. MacDonald, *On Movies*, 147.

71. Pauline Kael, "The Making of the Group," *Kiss Kiss Bang Bang* (Boston: Atlantic Little-Brown, 1968), 82, 84.

72. İronik olarak Lumet seneler sonra bir kısıtlama modeli haline geldi. *Prince of the City* (1981), *The Verdict* (1982) ve *Q & A*'deki (1990) pek çok sahne hem uzun çekimlere hem de uzaktan, oldukça statik çekimlere bel bağlamış durumda.

73. Sidney Lumet, *Fail-Safe*'in DVD yorumları, kısım 14, 56:43-57:18.

74. Eisenstein'ın baştanbaşa oluşturulmuş biçimsel motifleme düşüncelerini *The Cinema of Eisenstein*'da ele alıyorum (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1994), 156-60.

75. Bakınız Lumet, *Making Movies*, 81.

76. Bu açıklama modelinin kullanılmış olmasının sebebini Bordwell, Staiger ve Thompson kitaplarında veriyor: *The Classical Hollywood Cinema*, 3-11. Sese geçiş 298-308 arası ele alınıyor.

77. Bu problem-çözme modelinin daha genel olarak ele alınmış bir hali için benim kitabıma bakınız: *On the History of Film Style*, 268-70; ve *Figures Traced in Light*, 249-54.

78. Vincent Canby, "A Revolution Reshapes Movies," *New York Times*, 7 Ocak 1990. Ayrıca bakınız Janet Wasko, *Hollywood in the Information Age* (Cambridge, England: Polity, 1994), 166-67.

79. Alıntılandığı yer David Williams, "Reintroducing Bond... James Bond," *American Cinematographer* 76, no. 12 (Aralık 1995): 39.

80. Yorum kısmına bakın: Jack Kuney, Take One: *Television Directors on Directing* (New York: Praeger, 1990), 12, 29, 45, 46, 119. Ayrıca bakınız Frederick Y. Smith, "Rambling Thoughts of a Film Editor," American Cinemeditor 25, no. 2 (1975 Yazı): 18-19. Yönetmen Bill Duke *Knots Landing ve Falcon Crest*'i çekerken şöyle der, "Şovlarımızda her zaman yaptığımız her şeyin yakın çekimini alırız... [Şovların] belirli formatları var ve tüm büyük prensiplerin çok yakın çekimini yapmanızı beklerler." Alıntılayan Jim Hillier, The New Hollywood (New York: Continuum, 1994), 155.

İki medya konusunda zanaatkarların düşüncelerine rağmen muhtemelen modern filmi yalnızca TV tarzının taklidi olarak görmemeliyiz. Örneğin çekim ölçeğini bir kenara bırakırsak sinemanın denk geldiği tek bir televizyon normu yoktu ve halen yok. Konuşma ve oyun şovları uzun çekim kullanırken sitkom ve diziler orta çekim ve *plans américains* kullanırlar. Bilgisayar oyunlar karakteristik olarak uzun çekim çerçevelere sahiptir. Yayınlanan filmi program akışına harmanlamak yerine sinemacılar teatral film *as seen on the box* için ayrı bir duruş yaratmaya çalışmış olabilirler; filme diğer televizyon programlarında nadiren rastlanan yoğun yakın çekimler ve gösterişli kamera hareketleri koymuşlardır. (Daha da sonra *The X-Files* gibi şovlar ise 1990lardaki bir film gibi bir görünüşe bürünmeye çalıştılar.)

81. Herbert Zettl, *Television Production Handbook*, 3d ed. (Belmont, CA: Wadsworth, 1976), 72.

82. Steve Neale, "Widescreen Composition in the Age of Television," *Contemporary Hollywood Cinema*, ed. Steve Neale ve Murray Smith (London: Routledge, 1998), 130-41.

83. "Televizyonda," der Sydney Pollack, "sürekli olarak izleyenin ilgisi için savaş verirsiniz çünkü genellikle ışıklandırılmış bir odada, birden fazla kişi ve etrafta dikkatlerini dağıtacak çok şey varken izlerler" (alıntılayan Robert J. Emery, *The Directors: Take One* [New York: TV Books, 1999], 87).

84. Colby Lewis, *The TV Director/Interpreter* (New York: Hastings House, 1968), 164.

85. *Laugh-In* editörüne göre kimi zaman bir bölümün kısımlarında dakika başı on ya da daha fazla kesim oluyordu. Bakınız Arthur Schneider ve George Schlatter, *Jump Cut! Memoirs of a Pioneer Television Editor* (Jefferson, NC: McFarland, 1997), 131. Dönemin böylesi televizyon teknikleri hakkında derinlemesine bir inceleme için bakınız John Caldwell, Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television (Rutgers: Rutgers University Press, 1995).

86. Alıntılayan O'Steene, *Cut to the Chase*, 24.

87. Chris Petit, "Pictures by Numbers," *Film Comment* 37, no. 2 (Mart-Nisan 2001): 40.

88. Alıntılayan Covece, "The Greening of TV," *American Film* 12, no. 6 (Nisan 1987): 52.

89. TV reklamları ve müzik videolarının sinemayı nasıl etkilediğinin örnekleri için bakınız Maria Demopoulos, "Blink of an Eye: Filmmaking in the Age of Bullet Time," *Film Comment* 36, no. 3 (Mayıs-Haziran 2000): 34-39 ve Ken Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*, 3d ed. (Boston: Focal Press, 2002), 184-213.

90. Alıntılayan Nicholas Jarecki, *Breaking In: How 20 Film Directors Got Their Start* (New York: Broadway, 2001), 252. Ratner aynı zamanda prodük-

törlerin MTV yönetmenlerin isimlerini videolara 1992 yılı civarında koymaya başladığı zaman müzik-video yönetmenlerini araştırmaya başladığını iddia eder (250).

91. Alıntılayan John Brodie ve Dan Cox, "New Pix a Vidiot's Delight," *Variety* (28 Ekim – 3 Kasım 1996): 85.

92. Bu pratik hakkında bakınız Jeremy Kagan, ed., Directors Close Up (Boston: Focal Press, 2000), 50-52, 55-56, 59, 63, 66, 71-72, 76-77.

93. Video yardım üzerine iyi bir inceleme için bakınız Jean-Pierre Geuens, "Through the Looking Glass: From the Camera Obscura to Video Assist," *Film Quarterly* 49, no. 3 (1996 Baharı): 16-26. Ayrıca tarihsel bilgi için bakınız Michael Frediani, "On the Set with Video Assist," The Operating Cameraman 5, no. 2 (1995/1996 Güzü): 56-69 ve David Samuelson, "More about Video Assist," The Operating Cameraman 6, no. 1 (1996 Bahar/Yazı): 49-50.

94. Sinematograf Roger Deakins bir video monitörde çekim oluşturmanın nasıl detaylara daha az dikkat edilmesine yol açtığını açıklıyor: *Cinematography: Screencraft*, ed. Peter Ettedgui (Crans-Prés-Céligny, Switzerland: Rotovision, 1998), 166.

95. Video üzerinde montajın kısa bir tarihi için bakınız Gary H. Anderson, *Video Editing and Post-Production: A Professional Guide*, 4. baskı. (Boston: Focal Press, 1999), 2-9.

96. Walter Murch, *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing* (Los Angeles: Silman-James, 1995), 88.

97. Editör Paul Seydor uzun çekim ve ekstrem uzun çekimlerin evdeki TV monitörlerinde iyi durmayabileceğini söylüyor, özellikle de bir sahnenin sonunda yer alıyorlarsa zira sonraki sahneyi açan bir genel çekimle karşılaştırılabiliyorlar. Seydor böylesi çekimleri muhafaza etmeyi tercih etse de pek çok editörün bunu tercih etmediğini söylüyor. Bakınız "Trims, Clips," 29.

98. Christine Vachon ve David Edelstein, *Shooting to Kill: How an Independent Producer Blasts through the Barriers to Make Movies That Matter* (New York: Avon, 1998), 265. Ayrıca bakınız Roy Perkins ve Martin Stollery, British Film Editors: *"The Heart of the Movie"* (London: British Film Institute, 2004), 154.

99. Film Lodge Kerrigan'ın *In God's Hands*'i. Bakınız "Double Vision," Screen International (7 Kasım 2003): 9. Ayrıca bakınız Bob Fisher, "The Case for Film Dailies," American Cinematographer 85, no. 4 (Nisan 2004): 90-94.

100. Bakınız Paul Mazursky'nin Figgis, *Projections*'daki yorumları, 10, 25.

101. Alıntılanan yer Brunette, ed., *Martin Scorsese Interviews*, 155.

102. Ben Brewster ve Lea Jacobs, *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film* (Oxford: Oxford University Press, 1997), 164-68.

103. William Paul, "Screening Space: Architecture, Technology, and the Motion Picture Screen," *Michigan Quarterly Review* 35, no. 1 (1996 Kışı): 145-49.

104. Sven Nykvist, "Photographing 'Cannery Row,'" *American Cinematograper* 62, no. 4 (Nisan 1981): 377.

105. Ann Thompson, "Steven Soderbergh," *Premiere* 14, no. 4 (Aralık 2000): 65.

106. Rachel Abramowitz, *Is That a Gun in Your Pocket? Women's Experience of Power in Hollywood* (New York: Random House, 2000), 361.

107. James Lyon, alıntılayan Vachon ve Edelstein, *Shooting to Kill*, 263.

108. Orson Welles ve Peter Bogdanovich, *This is Orson Welles* (New York: HarperCollins, 1992), 201.

109. Gelmis, *Film Director as Superstar*, 215-16.

110. Sessiz film çağında William C. De Mille sık sık birden fazla kamera kullanarak performansın devamlılığını muhafaza etmişti. Bakınız Peter Milne, *Motion Picture Directing* (New York: Falk, 1922), 45-46.

111. Andrew Yule, *Richard Lester and the Beatles* (New York: Primus, 1995), 14; Steven Soderbergh, *Getting Away with It, or: The Further Adventures of the Luckiest Bastard You Ever Saw* (London: Faber and Faber, 1999), 211-12.

112. Ray Carney, *Cassavetes on Cassavetes* (London: Faber and Faber, 2001), 177, 395.

113. Bakınız Stephen Prince, *Savage Cinema: Sam Peckinpah and the Rise of Ultraviolent Movies* (Austin: University of Texas Press, 1998), 51-56.

114. Verna Fields, "Dialogue on Film," *American Cinemeditor* 26, no. 3 (1976 Güzü): 18.

115. Anonim, "The Five Films Nominated for 'Best Cinematography' of 1980," *American Cinematographer* 62, no. 5 (1981 Mayısı): 503.

116. David Michael Petrou, *The Making of Superman: The Movie* (New York: Warner Books, 1978), 61.

117. John Mathieson, alıntılayan Douglas Bankston, "Death or Glory," *American Cinematographer* 81, no. 5 (2000 Mayısı): 38.

118. Bakınız Jean-Pierre Geuens, "Visuality and Power: The Work of the Steadicam," *Film Quarterly* 47, no. 2 (1993-1994 Kışı): 13-14. Ayrıca bakınız Serena Ferrara, *Steadicam: Techniques and Aesthetics* (Oxford: Focal Press, 2001); ve "Le Steadicam a-t-il une âme?" (Does the Steadicam Have a Soul?) *Vertigo*, no. 23 (2004).

119. Samuelson Londra tedarikçi firma reklamı, *American Cinematographer* 61, no. 11 (1980 Kasımı): 1124.

120. Hava kameraları incelemesi için bakınız David Weiner, "Bird's Eye View," *American Cinematographer* 81, no. 8 (2000 Ağustosu), 92-107. Uçan Kamera için bakınız Elina Shatkin, "View to a Kill," *ICG Magazine* 75, no. 5 (2004 Mayısı): 41-42.

121. Genel değerlendirmeler için bakınız John Calhoun, "Putting the 'Move' in Movie," *American Cinematographer* 84 no. 10 (2003 Ekimi): 72-85; David W. Samuelson, "A Brief History of Camera Mobility," *American Cinematographer* 84, no. 10 (2003 Ekimi): 86-96.

122. Alıntılayan Thom Taylor, *The Big Deal: Hollywood's Million-Dollar Spec Script Market* (New York: Morrow, 1999), 289.

123. Dönemin dijital montaj gelişiminin ayrıntılı bir kaydı için şu iki denemeye bakınız, *Transitions: Voices on the Craft of Digital Editing*, ed. Alan McCann (Birmingham, England: Friends of ED DVision, 2002): Eric C. Andersen, "The Changing Face of Editing I," 107-21 ve Patrick Gregston, "The Changing Face of Editing II," 130-49.

124. Bakınız Peter Bart, *The Gross: The Hits, the Flops-The Summer That Ate Hollywood* (New York: St. Martin's, 1999), 232; ve David Kleiler Jr. And Robert Moses, You Stand There: Making Music Video (New York: Three Rivers Press, 1997), 168.

125. David Ansen ve Ray Sawhill, "The New Jump Cut," *Newsweek* (2 Eylül 1996): 66.

126. Alıntılayan Thomas A. Ohanian ve Michael E. Phillips, *Digital Filmmaking: The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures* (Boston: Focal Press, 1996), 177.

127. Alıntılayan Taylor, *The Big Deal*, 288.

128. Bruce A. Rady, "Editing Feature Films Electronically," *American Cinematographer* 40, no. 1 (1990 Baharı): 28.

129. Yeni çalışma süreçlerinin diğer yönleri Rebecca Swender tarafından şu yazısında inceleniyor: "The Revolution Will Be Digitized: Digital Technology and the Distribution of Labor in the Cutting Room" (Madison: University of Wisconsin, 2004); Matt Rothman, "Cutting Rooms Invaded by Cutting-Edge Tech," *Variety* (21-27 Haziran, 1993): 9; bakınız "Summer Pic Push Addles Editors," *Variety* (15-214 Mayıs 1995): 12, 16 ve Ted Johnson, "Summer Pix Race Pushes Editors to Post Haste," Variety (17-23 Mart 1997): 9, 12. Yüksek baskı yapan prodüksiyonlarla gece gündüz çalışan bazı editörler bilgisayar kaynaklı sağlık problemleri olduğunu belirttiler. Bakınız Katharine Stalter, "Editors Getting Short End," *Variety* (4-10 Aralık 1995): 34, 66; Katharine Stalter, "Digital Danger Flagged," *Variety* (11-17 Mart 1996): 39.

130. Leonard Nimoy, alıntılayan Denise Abbott, "Film Maker Leonard Nimoy: Trekking Through Post-Production," *American Cinemeditor* 38, no. 3 (1988 Güzü): 15.

131. Rosebud'ın prodüksiyonu şurada anlatılıyor, Gershuny, *Soon to Be a Major Motion Picture*, 37-39, 73, 220, 281, 322-23.

132. Çağdaş ses pratikleri üzerine iki koleksiyon halinde aydınlatıcı metinler var: *New Perspectives in Sound Studies*, ed. Dominique Nasta ve Didier Huvell (Brussels: P.I.E.-Peter Lang, 2003) ve *Soundscape: The School of Sound Lectures* 1998-2001, ed. Larry Sider, Diane Freeman, ve Jerry Sider (London: Wallflower, 2003).

133. Geoff King, *New Hollywood Cinema: An Introduction* (New York: Columbia University Press, 2002), 246.

134. Geoff King, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster* (I. B. Tauris, 2000), 91-116.

135. Eason'ın çukur çekimleri için bakınız Ezra Goodman, *The Fifty-Year Decline and Fall of Hollywood* (New York: Simon & Schuster, 1961), 300-302. Dublörlük ve aksiyon sahnelerinde başka bir uzman olan Yakima Canutt şöyle der: "Yumruğu tam seyircinin kucağına koymak" (alıntılayan Louis McMahon, *Yakima Canutt: A Directors Guild of America Oral History* [Los Angeles: Directors Guild of America, typescript (1977)] tape 5B, 31.

136. William A. Fraker, "Why We Light," *ICG Magazine* 74, no. 12 (2003 Aralığı): 74. Ayrıca bakınız Tico Romao, "Guns and Gas: Investigating the 1970s Car Chase Film," *Action and Adventure Cinema*'da, ed. Yvonne Tasker (New York: Routledge, 2004), 134-39.

137. Jackson mekânsal devamlığa gösterdiği dikkati *The Lord of the Rings* filmlerinin uzatılmış versiyonlarındaki DVD yorumlarında birkaç noktada paylaşıyor. *Two Towers*'daki yorum bölümünde (15. kısım, 51:37-52:15) göz hizalarının uyuşması için flopping çekim kullandığını söylüyor.

138. Bakınız David Heuring, "Impeccable Images," *American Cinematographer* 81, no. 6 (2000 Haziranı): 92, 94.

139. Salt, *Film Style and Technology*, 288.

140. Anonim, "Photographing 1980's Best Picture: Ordinary People," *American Cinematographer* 62, no. 6 (1981 Haziranı): 581.

141. John Seale, "The Newsroom Scene from The Paper," "Let There Be Light," *International Photographer* 65'in eki, no. 10 (1994 Ekimi): 14.

142. Bruce Block, *The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV, and New Media* (Boston: Focal Press, 2001), xi. Ayrıca bakınız 173-229. Block'un çağdaş sinemacılık pratiğini ele almamı önerdiği için Patrick Keating'e minnettarım.

143. Stephen Pizzello, "Downward Spiral," *American Cinematographer* 81, no. 10 (2000 Ekimi): 52 ,54.

144. Jay Holben, "Sole Survivor," *American Cinematographer* 82, no. 1 (2001 Ocağı): 40.

145. John Pavlus, "High Life," *American Cinematographer* 86, no. 1 (2005 Ocağı): 48-53.

146. Ang Lee, *The Hulk* DVD'sinin yönetmen yorumları, kısım 17, 74:16-75:00.

147. Vincent LoBrutto, *Stanley Kubrick: A Biography* (New York: Donald I. Fine, 1997), 409-10, 422-25.

148. Alıntılandığı yer American Film Institute, "Dialogue on Film: Martin Scorsese," Brunette, ed., *Martin Scorsese Interviews*, 47.

149. James Foley, *Confidence*'ın DVD yorumlarında, kısım 4, 12:51-13:23.

150. Stephen Pizzello, "Con Artistry," *American Cinematographer* 84, no. 5 (2003 Mayısı): 94.

151. Bu çekme ve kesme sistemi birkaç makalede tartışılıyor: *American Cinematographer* 85, no. 2 (2004 Şubatı). Özellikle bakınız Douglas Bankston, "On the Clock," 45-46; Christopher Probst, "Lighting the World," 75-76.

152. Ozu'nun mekânsal sistemini kitabım *Ozu and the Poetics of Cinema*'da inceliyorum (Princeton: Princeton University Press, 1988), kısımlar 5 ve 6.

153. Matthew Libatique, alıntılayan Pizzello, "Downward Spiral," 51. *Requiem for a Dream*'deki "çizgiyi aşmaktan" bahsediyor.

154. Noël Carroll sürekli değişen bir ekranın nasıl izleyicinin dikkatini üstünde tuttuğunu anlatıyor: "The Power of Movies," *Theorizing the Moving Image* (Cambridge: Cambridge University Press, 1996), 80-86 ve "Film, Attention, and Communication: A Naturalistic Account," *Engaging the Moving Image* (New Haven: Yale University Press, 2003), 25-40.

155. Hollywood ve Hong Kong aksiyon dizileri arasındaki bazı farkları şurada anlatıyorum: "Aesthetics in Action: Kung Fu, Gunplay, and Cinematic Expressivity," *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, ed. Esther C. M. Yau (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001), 73-93. Ayrıca bakınız kitabım Planet Hong Kong, 19-25, 199-247.

156. Brian Helgeland *Payback*'de (1999) oldukça iyi başarıyor. Çin çetesinin Porter'a saldırısının düzenli kesim ve kesik koreografisi bize Helgeland'ın klasik Hong Kong filmlerini incelediğini gösteriyor.

157. Alıntılayan Michael Friedland, *Michael Caine* (London: Orion, 1999), 216.

158. Alıntılayan Richard Rubinstein, "The Making of Sisters: An Interview with Brian De Palma," *Brian De Palma Interviews*, ed. Knapp, 9.

159. Alıntılayan Gavin Smith ve Richard T. Jameson, "The Movie You Saw Is The Movie We're Going to Make," *Robert Altman Interviews*, ed. David Sterritt (Jackson: University Press of Mississippi, 2000), 163.

160. Bettman, *First Time Director*, 55, 92-109.

161. Benjamin *Svetkey Unbreakable*'daki otuz sahnenin tekli çekimlerden oluştuğunu bildirir. "Bir filmde böyle bir şey olması çok şaşırtıcı," der Bruce Willis ("Fractured Fairy Tale," Entertainment Weekly [1 Aralık 2000]: 38. Direkt-video sektöründe Running Time (1997) soygun olayını tek bir çekimde aktardığı için anlatımıyla öne çıktı. (Aslında pek çok kesimini Rope, 1948 gibi saklıyordu.)

162. Bakınız Steven D. Katz, Film Directing: Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen (Los Angeles: Michael Wiese, 1991), 173-93. Sonraki kitabındaki egzersizler nispeten daha dinamik: Film Directing: Cinematic Motion: A Workshop for Staging Scenes (Los Angeles: Michael Wiese, 1992). Yine de bu dersler bile sahneleri lafı dolandırmayan pasajların etrafına kuruyor ve bunları sette aktörlerin pozisyonlarında minimal değişim yaptırarak bağlıyor.

163. Şu anki Hollywood sahneleme pratikleri üzerine daha fazlası için benim kitabıma bakınız, *Figures Traced in Light*, birinci bölüm.

164. Bakınız Paul Malcolm, "Driving Light: Michael Katz, Gaffer," *LA Weekly* (11-17 Mayıs 2001): 43.

165. *Jaws*'dan bir örneği *On the History of Film Style*'da açıklıyorum, 253-55.

166. Dönemin başka bir filminde benzer sahneleme pratiklerinin detaylı bir analizi için bakınız Joe McElhaney, "Medium Shot Gestures: Vincente Minnelli and *Some Came Running*," 16x9 (2004 Haziranı): 11, www.16-9.dk/0203-06/side11_minnelli.htm.

167. Charles Barr, "CinemaScope: Before and After," *Film Quarterly* 16, no. 4 (1963 Yazı): 18-19.

168. Allen bir sahnenin içinde nadiren kesim yaptığını, çünkü ertelenmiş bir genel çekimin daha hızlı ve ucuz olduğunu, aktörlerin tercih ettiğini ve çekimlerin uyumu hakkında düşünmesine gerek bırakmadığını söylüyor. Bakınız Douglas McGrath, "If You Knew Woody Like I Knew Woody," *New York Magazine* (17 Ekim 1994): 44.

169. Hou, Yang ve diğer çağdaşlarının eserlerini kitabım *Figures Traced in Light*'da inceliyorum, 5. ve 6. kısımlarda.

170. Bakınız Janet Staiger, "The Eyes Are Really the Focus: Photoplay Acting and Film Form and Style," *Wide Angle* 6, no. 4 (1985): 14-23.

171. Alıntılayan Jesse L. Lasky Jr., *Whatever Happened to Hollywood?* (New York: Funk and Wagnalls, 1975), 171.

172. Bakınız Bordwell, *Planet Hong Kong*, 200-45.

173. Alıntılar Heinrich Wölfflin'den, *Renaissance and Baroque*, tercüme Kathrin Simon (Ithaca: Cornell University Press, 1965), 73; Werner

Weisbach'ın "*Mannerism*'inden" Encyclopedia of World Art, cilt 9. Ed. Luisa Becherucci (New York: McGraw-Hill, 1964), 447; Arnold Hauser'den *The Social History of Art*, cilt 2: *Renaissance, Mannerism, Baroque* (New York: Vintage, 1957), 100; John Shearman'dan *Mannerism* (Harmondsworth: Penguin, 1967), 186; ve Wölfflin'den *Renaissance and Baroque*, 38.

174. Kress, alıntılandığı yer Oldham, *First Cut*, 86.

Hollywood'un Film Dili

David Bordwell

Hollywood Amerikan hayatının değişmezidir, peki büyük stüdyoların altın günlerinden beri Hollywood ne kadar değişmiştir? David Bordwell'e göre, stüdyolar döneminde yaratılan görsel hikaye anlatma dili halen geçerli, günümüzün yüksek hasılatlı filmleri bile bu dili kullanıyor. Amerikan sinemacıları kalıcı bir gelenek yaratmışlardır. Sanatsal diyebileceğimiz örneklerde, anaakım ticari filmlerde ve bağımsız sinema örneklerinde bile bu geleneğin, dilin izi görülür. Bordwell 1960'lardan günümüze geniş bir film seçkisiyle bu geleneğin izini sürüyor *Jerry Maguire* ve *Love Actually* gibi romantik komedileri, daha etkileyici *A Beautiful Mind* gibi filmleri inceliyor. Ayrıca bu görsel anlatım dilini etkin bir şekilde kullanan yazarlar, yönetmenler ve kurgucular üzerinden bir özet çıkarıyor.

"Klasik" yaklaşımın sınırlarında, denemeler çekicilik sağlayabilir. Bordwell yaratıcı sinemacıların sistemin sınırlarını nasıl genişlettiğini *JFK, Memento,* ve *Magnolia* gibi filmler üzerinden inceliyor. Dönemsel, teknolojik ve ekonomik etkenlerin Hollywood sinemasındaki sürekliliği ve değişkenliği belirleyişini, seçilmiş sekanslar ve çekimler üzerinden anlatıyor. *American Graffitti* ve *The Godfather* gibi klasiklerden, *The Lord of the Rings: The Two Tower* gibi başarı yakalamış yakın dönem örneklerine kırk yılı aşan bir zaman aralığından örnekler inceleniyor. Bordwell kitabında dünyanın her yerinden seyircileri kendine çeken bu devinimli -dinamik- ve yaratıcı sinematik hikaye anlatıcılığı geleneğini detaylı bir şekilde ele alıyor.

DORUK SİNEMA
9 789755
doruk