# Sanat Olarak Sinema

## Rudolf Arnheim





ÖTEKİ YAYINEVİ

Oteki
**SİNEMA**

Dizi Editörü
**ULUS BAKER – EGE BERENSEL**

Yapım
**ÖTEKİ AJANS**

Kapak Tasarım
**KASIM HALİS**

Redaksiyon
**SEVAL BOZKURT**

Baskı ve Cilt
**ÖTEKİ MATBAASI**

Birinci Basım
**NİSAN 2002**

Kapak Resmi
**CHARLIE CHAPLIN'İN**
**ŞEHİR IŞIKLARI FİLMİNDEN (1931)**

**YÖNETİM YERİ**
Konur Sokak 57/7
06640 Kızılay/ANKARA
Tel: 312 419 98 47
Fax: 312 419 91 78

**ISBN:975-584-184-9**

**Rudolf Arnheim**

# SANAT OLARAK SİNEMA

Türkçesi
Rabia ÜNAL



Rudolf Arnheim dünyanın ileri gelen sinema kuramcılarından biri olmasının yanı sıra estetiğe psikolojik bir yaklaşım geliştiren en önemli akademisyenlerden de biridir. 1920'li yıllarda Berlin Üniversitesi'nde deneysel psikoloji alanında aldığı eğitimden sonra, Almanya'da ve İtalya'da sinema ve radyo üzerine öncü bir çalışma gerçekleştirdi. 1940 yılında Almanya'daki Nazizim'den ve İtalya'daki faşizmden kaçarak Amerika'ya yerleşti. Burada Geştalt psikolojisi üzerine aldığı eğitimi sanata uyguladı. Uzunca bir süre Sarah Lawrence College'da profesör olarak ders verdi. 1968'de Harvard Üniversitesi'ne sanat psikolojisi profesörü olarak çağrıldı. 1974 yılında emekli oldu ve Ann Arbor'daki Michigan Üniversitesi'nde on yılı aşkın ders verdi. Halen Ann Arbor'da yaşayan yazarın bugüne kadar yayınlanmış makalelerinin yanı sıra on beş kitabı vardır. Kitaplarından bazıları şunlardır: *The Split and the Structure, To the Rescue of Art, The Power of the Center, New Essays on the Psychology of Art, The Genesis of a Painting, The Dynamics of Architectural Form, Art and Visual Perception, Entropy and Art, Visual Thinking, Toward a Psychology of Art.*

## İÇİNDEKİLER

I. KİŞİSEL BİR NOT ..... 7

II. FİLM'DEN UYARLANMIŞ SEÇMELER ..... 14

III. GÖRÜNTÜYÜ HAREKET ETTİREN DÜŞÜNCELER ..... 138

IV. DEVİNİM ..... 154

V. BİR TELEVİZYON RAPORU ..... 160

VI. YENİ BİR LAOKOON: SANATSAL BİLEŞİMLER VE SÖZLÜ FİLM ..... 168

## 1957
## KİŞİSEL BİR NOT

Bu kitapta toplanan yazılar otuzlu yıllarda yazılmıştır. Kitabın ilk bölümü Hitler iktidara gelmeden kısa bir süre önce Almanya'da *Film als Kunst* adıyla yazılmış ve basılmış olan *Film* adlı kitaptan alınmıştır. L.M. Sieveking ve Ian F.D. Morrow tarafından yapılan İngilizce çeviri 1933 yılında, bu yeni yayın için zarifçe izin veren Faber and Faber yayınevi tarafından Londra'da yayınlandı. Yıllardır kitabın yeni baskısı yapılmamıştı. 1933 ve 1934 yıllarında tasarlanan *Enciclopedia del Cinema* için Roma'da yazılan makaleler ilk kez burada basıldı. Onları Almanca el yazmalarından çevirdim. "Bir Televizyon Tahmin Raporu" Şubat 1935'te Uluslararası Eğitici Film Enstitüsü'nün bir dergisi olan *Intercine*'de yayınlandı. 1938'te Roma'daki Devlet Sinema Okuluna bağlı aylık bir dergi olan *Bianco e Nero*'da çıkan "Yeni Bir Laokoon" İtalyanca orjinal metinden çevrildi.

Sinema konusundaki yazılarıma geri dönmek adımlarımın izini sürmekten daha çok şey ifade eder. Kapanmış bir sayfayı yeniden açmak demektir. Bu kitabın okuyucuları, bana göre, sinemanın bu yüzyılın ilk otuz yılında yer alan görsel sanatlar içinde eşsiz bir deneme olduğunu keşfedecekler. Arı haliyle sinema bir kaç cesur insanın çabalarında yaşar. Ara sıra olan ve seçkin geçmişi anımsatan dalgalanmalar, yeni araca popüler öykü anlatıcılığında en ileri yöntem olma olanağını tanıyan sinema endüstrisinin seri üretimini ateşler. Bununla birlikte, bu kitabın yazarı da psikoloji ve sanat konularında her şeyi öğrendiği sinema çalışmalarına dalmış saplantılı bir adamdan, yılda bir kaç kez zeki sanatçıların gösterilerinden büyük zevk alan ve geri kalan zamanda yazılarında ve derslerinde canlandırılmış bir fotoğrafın katkısı özel bir noktanın örneklenmesine yaradığında filme başvuran başıboş bir müşteriye dönüşmüştür. Bu nedenle *Sanat ve Görsel Algı* (*Art and Visual Perception*) adlı son kitapta sinema ve sinema benzeri etkiler en çok devinimi vurgular.

Son zamanlarda ilgimi çeken sanatsal imgelemin daha geniş açılarıyla karşılaştırılınca sinema sınırlı bir konu gibi görünür. Ama yirmilerindeki genç öğrenciyi cezbeden yalnızca hareket eden gölgelerin yeni, fantastik, merak uyandıran, saldırgan ve duygusal oyunu değil, kuramın belli ilkelerine eleştirel bir meydan okumaydı. Genellikle gelişimi bir insanın ileriki yaşamını belirleyen kılavuz bir tema kişinin yirmili yaşlarında biçimlenir. O yaşlarda *Materialtheorie* olarak adlandırdığım kurama ilişkin bolca notlar almaya başladım. Bu, gerçeğin sanatsal ve bilimsel betimlemelerinin, konunun kendisinden çok kullanılan aracın (ya da *Materyal*'in) donanımlarından elde edilen kalıplarda biçimlendiğini göstermeyi amaçlayan bir kuramdı. Geometrik ve sayısal olarak basit formlardan, ilkellerin ve çocukların sanatında, felsefi sistemlerde, Bohr'un atom mo-

delinde olduğu kadar eski kozmolojilerde görülen düzen ve simetriden etkilendim. Bu sırada öğretmenlerim Max Wertheimer ve Wolfgang Köhler Berlin Üniversitesi'nin Psikoloji Enstitüsünde Gestalt kuramının kuramsal ve pratik esaslarını oluşturuyorlardı. Ben de en basit görme sürecinin bile dış dünyanın mekanik kayıtlarını üretmediğini, duyumsal hammaddeyi yalınlık, düzen ve reseptör mekanizmasına egemen olan denge ilkelerine göre yaratıcı biçimde düzenlediğini öne süren yeni doktrinin Kant felsefesine göre geliştirilmesine yoğunlaştım.

Gestalt ekolünün bu buluşu, sanat yapıtının da yalnızca gerçeğin seçilmiş bir kopyası ya da taklidi değil, gözlemlenen niteliklerin belirli bir aracın biçimlerine dönüştürülmesi olduğu düşüncesine uydu. Böylece sanatın gerçeğin bir türevinden çok onun eşiti olduğu ileri sürüldüğünde fotoğrafçılık ve sinema bir deneme örneği oldular. Eğer gerçekliğin makinayla mekanik olarak yeniden üretilmesi bir sanat olabiliyorsa, bu kuram yanlıştı. Başka bir deyişle beni harekete geçiren gerçekliğin ve sanatın tehlikeli karşılaşması oldu. Fotoğrafçılık ve filmin kusursuz bir yeniden üretimde yetersiz kalan esas özelliklerinin bir sanatsal aracın gerekli kalıpları olarak rol oynayabileceğini ayrıntılı olarak göstermeyi görev edindim. Bu tezin yalınlığı ve kanıtlanmasındaki inatçı tutarlılık, sanırım yayınlanmasından bir çeyrek yüzyıl sonra *Film* adlı kitaba neden hala başvurulduğunu, kitabın neden hala istendiğini ve kütüphanelerden çalındığını açıklıyor.

*Film*'in tezi geliştiren ilk bölümü uygun geldi ve burada "Film ve Gerçeklik" ve "Bir Filmin Oluşturuluşu" başlıkları altında hemen hemen tam olarak yeniden düzenlendi. Geri kalan bölümlerin çoğunu dışarıda bıraktım. Çünkü bazı bölümler, standart film ideolojisinin bana ait olan yarım yamalak "içerik analizi" gibi, bugün saygın yöntemlerin kullanıldığı işlere bulaşmış; diğerleriyse, örneğin sesli filmin ilk beceriksizlikleri

gibi, şimdi unutulmuş olan geçici konularla ilgiliydi. Geriye kalanların çevirisi cümle cümle gözden geçirildi ve daha önceki basımda bana bağlanan bir çok akıl karıştırıcı ifade amaçlanan anlamda düzeltildi.

Sorun dil engeli değil daha çok aradan geçen zamandı. Kendi yazılarımla sanki gözde bir öğrencinin yazılarıyla ilgileniyormuş gibi ilgilendiğimi fark ettim: Benzer düşüncelere yol açmış olmaktan memnun, kendi düşüncelerim olarak geliştirdiğim düşüncelere erkenden sahip çıkmasına belki biraz üzülerek, çok gerekmediği halde suçlamalarda ve düzeltmelerde daha acımasız davranarak, ama yine de ilişkinin gerektirdiği kadar özen göstererek. Bu, malzemeyi düzenlerken ve çevirirken sözcüklerden çok anlamı, cümlelerden çok iddiayı korumaya çalıştığım anlamına gelir. Savunulamaz ve ağdalı gelen ayrıntıları eledim, fazla atılgan iddialara nitelemeler kattım, gevşek akıl yürütmeleri sıkılaştırdım. Ama temel olan hiçbir şey değişmedi. Hiçbir şey eklemedim, ya kendi düşüncelerime ya da teknik gelişmelere ve aradaki yıllarda üretilen filmlere duyduğum saygıdan dolayı hiçbir şeyi günümüze taşımaya çalışmadım. Bazı teknik göndermeler günümüzün uzmanlarına arkaik gelecektir. Alıntılanan hiçbir film yirmi yıl öncesinden yeni değil, çoğu daha da eski. Bunu bir kusur olarak görmüyorum. Bu arada olan hiçbir şey bunun gibi sinemanın tarihçesiyle değil sinema kuramıyla ilgili bir kitaba katmayı gerektirecek kadar yeni gelmiyor bana. Belki "soyut" filmin dikkate değer gelişimi bunun dışında tutulabilir; ileride şaheser resimlerin devinmesi gibi olacağı öngörülebilir ve hareket kazandırılmış büyük resim sanatını oluşturabilir bu tür. Benim durumuma gelince, o zaman inandığıma hâlâ inanıyorum ve tahminlerimin gerçekleştiğini görüyorum. Görsel dilin kurtarılabilir olan parçalarından, ürettiği düşüncelerin, şeylerin, varlıkların güzelliğinden var olan sözlü film hâlâ bir kırmadır; çok boyutlu aracını kontrol etmekte yetersiz kalan renkli film zevkli "renk uyumlarının" öte-

sine gidememiştir; stereoskopik film hâlâ teknik olarak uygun değildir, son örneklerinde yeni sanatsal olanaklar kullanılmaksızın salonlarda ilk yardım istasyonlarına gereksinim duyularak gösterimin gerçekliğini arttırmıştır; son olarak geniş perde anlamlı olarak düzenlenmiş bir görüntünün son numaralarını ortadan kaldırmakta epey yol almıştır. Eleştirmenler hâlâ yüce övgüler için neden buluyorlar; ancak sonra ayakta kalmak için standartları zamanla değişiyor. Bu arada televizyon izleyicileri canlı gösterimlerin "konserve"lerden daha iyi olduğunu fark ediyorlar. Bu, doğayla rekabet eden ve kaybetmeyi hak eden ilüzyonistler için adalet çanlarının çalması gibidir.

Bu kitapta toplanan İtalyanca yazılara ilişkin bir şeyler söylemek gerekir. Roma'da Uluslar Birliği tarafından kurulan Uluslararası Eğitici Film Enstitüsü, adıyla açıklanan çalışma alanının ötesine ulaştı. 1933'te kadroya girdiğimde, enstitünün atak müdürü Dr. Luciano de Feo sinemanın tarihsel, sanatsal, toplumsal, teknik, eğitici ve yönetimsel yönlerini iki ciltte kapsayacak bir ansiklopedi için tüm dünyadaki uzmanlardan malzeme toplamaya çoktan başlamıştı. İtalya Uluslar Birliği'den 1938'de ayrıldığında ve enstitünün tüm büyük ölçekli etkinlikleri sona erdiğinde, Milan'da Ulrico Hoepli tarafından yayınlanacak olan çalışma sayfa provasındaydı. Ansiklopedinin editörlerinden biri olarak iki tanesini buraya da aldığım pek çok makale yazdım. Daha uzun olan "Görüntüyü Hareket Ettiren Düşünceler" adlı bölüm sonuçta Edison ve Lumière'in buluşlarına giden pek çok eski teknik aygıttan söz eder; ancak onları diğerlerinin yaptığı gibi tamamen tarihsel sıralarına göre ele almaktansa, çoğu beyinde kolektif olarak yer alan bir düşünce sürecinin aşamaları sayar.

Bu koleksiyonda sonuncu olan "Yeni Bir Laokoon: Sanatsal Bileşimler ve Sözlü Film", ayrıca en son yazılacak olandı. Makale bu İngilizce versiyona alınmış olsa da, çileden çıkarıcı bi-

çimde Don Kişotça, bir sanat eserinde ne kadar çeşitli aracın kullanılabileceği konusunda temel estetik soruyu sorar. Sinemayı diğer sanatların bağlamına koyarak, ayrıca çalışmanın temellerini genişletir ve bu kitabın kapaklarının ötesinde yatan bazı sorulara yol açar.

Okuyucu, "Eğer 'sanat' konusunda daha az ısrar edilse, sinema salonlarında geçirilen yararlı ve eğlenceli akşamlara daha fazla önem verilseydi, daha çok ümit vadeden ve daha faydalı bir şeyler yazılabilirdi" diye düşünebilir. Gerçekten o zaman şu ya da bu estetik kuralın çiğnenmesiyle ilgili bir suçlama için daha az gerekçe olacaktı. Daha gerçek bir sorun bu. Biçim ve renk, ses ve sözcükler insanın doğayı ve yaşamının amacını anlattığı araçlardır. Faal bir kültürde insanın fikirleri binalarından, heykellerinden, şarkılarından ve oyunlarından yankılanır. Ancak sürekli kaotik manzaralara ve seslere maruz kalan bir halk kendi yolunu bulmakta ciddi biçimde engellenir. Gözler ve kulaklar anlamlı düzeni algılamaktan alıkonulduğunda, ancak anlık doyumun duygusuz sinyallerine tepki gösterebilirler.

Öyleyse bu kitap standartları kapsayan bir kitaptır. Bozulmadan canlandırılmış görüntülere yüzyılımızı yansıtma girişimlerinden arta kalanları korumaya yardımcı olacaktır. Bu deneyimden elde edilen ilkelerin bazılarını, film derneklerinin gösterimlerini dolduran, film yapımcısı olarak kişisel çaba gösteren, amatör kameralarla denemeler yapan, reklamcılığa ve televizyona beklenenleri taşımaya çalışan, sinema endüstrisinin büyük binalarına sık sık uğrayan yeni nesil gönüllülere aktaracaktır. Standartları korumaya çalışmak zahmete değer. Otuzlu yıllarda, şimdi beğenilen bir çok yeni gerçekçi filmin senaryo yazarları ve yönetmenleri olan İtalyan öğrenciler Faşizm tarafından kösteklendiler. Çıkışı, manastıra kapatılmış Ortaçağ bilginlerinin fanatik bağlılığıyla sinema sanatının klasiklerini ve sinema kuramıyla ilgili metinleri çözümlemekte buldular. O

yıllarda kazanılan kalite duygusu ve bilgelik olmasaydı, onların düş güçlerinin ve yoğun gözlemlerinin böyle dikkate değer bir ürünü vermesi güç olurdu. Onların eserleri iyi alıntılarla doludur.

Bu filmler ve diğer yetenekli sanatçıların filmleri bu kitapta bolca tanılanan arılığı bozan katkılarla kuşatılmışlardır. Araçları denetlemek ve daha kusursuz olup olamayacaklarını sormak kuramcının işidir. Aynı zamanda kuramcı geçmişte kendi standartlarına göre özensiz yapılmış olan ve gelecekte de özensiz yapılacak olan sanat uygulamalarının kızgınlıkla farkındadır. Uyarısını yaparak, uzun zamandır insanlık durumu için umut olan kurnazlığa gizlice biraz güvenir.

## 1933
## *FİLM*'DEN UYARLANMIŞ SEÇMELER

### 1 FİLM ve GERÇEKLİK

Film; resim, müzik, yazın ve dansa şu yönden benzer: sanatsal sonuçlar üretmek için kullanılabilecek, ama bu amaçla kullanılması zorunlu olmayan bir araçtır. Örneğin renkli resimli kartpostallar sanat değildir ve sanat olmaları amaçlanmaz. Aynı şey bir askeri marş, gerçek itiraflardan oluşan bir öykü ya da striptiz için de geçerlidir. Filmler de mutlaka sanat olmak zorunda değildirler.

Filmin sanat olabileceğini kararlı bir şekilde reddeden birçok eğitimli insan var. Onlar temelde şunu söylüyorlar: " Film gerçekliğin mekanik bir yeniden üretimi olduğu için sanat olamaz." Bu görüşü savunanlar bu sonuca resim sanatıyla karşılaştırma yaparak varırlar. Resim sanatında gerçeklikten resme uzanan yol sanatçının gözünden, sinir sisteminden, elinden, en sonunda tuvale atılan fırça darbesinden geçer. Süreç, nesneden

yansıyan ışık ışınlarının bir mercek sistemi tarafından toplanarak üzerinde kimyasal değişiklikler yapacakları duyarlı bir katmana yönlendirildiği fotoğrafçılıktaki gibi mekanik değildir. Bu durum, fotoğraf ve filmin "Müzler"in tapınağındaki yerini yadsımamızı haklı kılar mı?

Fotoğraf ve filmin yalnızca mekanik yeniden üretimler olduğu, bu yüzden sanatla hiçbir ilgilerinin olmadığı karalamasını baştan sona ve sistemli olarak çürütmek için zaman harcamaya değer; çünkü bu film sanatının doğasını anlamak için de mükemmel bir yöntemdir.

Bu amaçla, film aracının temel öğeleri ayrı ayrı incelenip "gerçeklikte" algıladıklarımızın onlara denk düşen özellikleriyle karşılaştırılacak. Böylece iki görüntü türünün temelde birbirinden ne kadar farklı olduğu görülecek. Zaten filme sanatsal kaynaklarını sağlayan da bu farklılıklardır. Böylece aynı zamanda film sanatının işleyiş ilkelerini de anlayacağız.

### Cisimlerin Düz Bir Yüzey Üzerine Yansıtılması

Küp şeklindeki belli bir nesnenin görsel gerçekliğini ele alalım. Bu küp önümdeki bir masada duruyorsa, konumu onun biçimini doğru olarak anlamamda belirleyici olur. Örneğin, yalnızca bir karenin dört kenarını görüyorsam, önümde bir küp olduğunu anlayamam; yalnızca kare bir yüzey görürüm. İnsan gözü ve fotoğraf merceği nesneleri yalnızca belli bir konumdan görür ve görüş alanının yalnızca önü başka şeyler tarafından gizlenmemiş bölümlerini görebilir. Kübün bu yerleştirilişinde diğer beş yüzü altıncısı tarafından perdelenir; bu yüzden de yalnızca altıncı yüz görülür. Bu yüz daha başka bir şeyi de gizleyebileceği için (söz konusu olan bir piramidin tabanı ya da bir yaprak kağıdın bir kenarı da olabilirdi) kübün görünümü onun ayırıcı niteliğini yansıtacak biçimde seçilmemiştir.

Böylece şimdiden önemli bir ilkeyi saptamış olduk: Bir kübün fotoğrafını çekmek istersem onu yalnızca makinamın görüş alanı içerisine almam yeterli olmaz. Asıl benim nesneye göre konumum ya da onu nasıl yerleştirdiğim önemlidir. Yukarıda sözü edilen seçilmiş açı kübün biçimi hakkında çok az bilgi verir. Oysa, kübün üç yüzeyini ve bunların birbirleriyle ilişkisini aktaran bir açı nesnenin ne olduğunu yanlışsız olarak gösterir. Görüş alanımız maddi nesnelerle dolu olsa da, gözümüz (kamera gibi) bu alanı belli bir anda ancak sabit bir noktadan gördüğü ve göz nesneden yansıyan ışık ışınlarını onları düz bir yüzeye (ağtabakaya) yansıtarak algılayabildiği için en basit nesnenin yeniden üretimi bile mekanik bir işlem değildir; önemli olan başarılı ya da başarısız yapılmasıdır.

İkinci açı kübün birinciden daha aslına uygun bir görüntüsünü verir. Bunun nedeni ikincinin birinciden daha çok şey -bir yerine üç yüz- göstermesidir. Bununla birlikte, kural olarak doğruluk niceliğe dayanmaz. Sorun yalnızca hangi açının daha çok sayıda yüzeyi göstereceği olsaydı, en iyi görüş açısına yalnızca mekanik bir hesaplamayla ulaşılabilirdi. En karakteristik açıyı seçmemize yardımcı olacak bir formül yoktur; bu bir duygu sorunudur. Bir kişinin yüzünün önden görünüşünün mü yoksa yandan görünüşünün mü onu daha iyi anlattığının, el ayasının mı yoksa elin dışının mı daha anlamlı olduğunun, belli bir dağın kuzeyden mi batıdan mı daha iyi görüntüleneceğinin matematiksel kesinliği yoktur; bunlar ince duyarlık sorunlarıdır.

İlk olarak, kamerayı küçümseyerek otomatik bir kayıt makinesi olarak niteleyen kimselerin çok basit bir nesnenin en yalın fotografik yeniden üretiminin bile mekanik bir işlemin boyutlarını aşarak o nesnenin doğasına ilişkin bir duygulanımı gerektirdiğini anlamaları sağlanmalıdır. Sanatsal fotoğraf ve filmde her zaman bir nesnenin karakteristiğini en iyi gösteren açıların seçilmediğini daha sonra göreceğiz. Özel etki yaratmak için kasıtlı olarak başka açılar seçilir.

**Derinliğin Azalması**

Düz ağtabaka yalnızca ikiboyutlu görüntüleri alabildiği halde, gözümüz bize üçboyutlu izlenimleri vermeyi nasıl başarıyor? Derinlik algısı iki göz arasındaki uzaklığa dayanır. Bu uzaklık nedeniyle birbirinden çok az farklı iki görüntü oluşur. Bu iki görüntünün birbirine geçerek tek görüntü oluşturması üçboyutlu izlenimi verir. Bilindiği gibi aynı ilke insan gözleri arasındaki uzaklıktan aynı anda iki fotoğrafın çekildiği stereoskopta da kullanılmaktadır. Bu işlem sinemada, gösterimi birden fazla kişi izlediğinde renkli gözlükler gibi uygunsuz araçlara başvurulmadan kullanılamaz. Tek bir kişi için stereoskopik film yapmak kolay olurdu. Aynı olayın iki inç uzaklıktan zamandaş iki çekiminin alınması ve her bir göze bunlardan birinin gösterilmesi yeterli olurdu. Daha çok sayıda izleyiciye gösterim konusunda, stereoskopik film sorunu henüz doyurucu biçimde çözülmemiştir. Bu nedenle film görüntülerindeki derinlik hissi çok azdır. Nesnelerin ve insanların önden geriye hareketi belli bir derinlik yaratır, ancak film görüntüsünün ne kadar düz olduğunu kabul etmek için, her şeyi en gerçekçi biçimde ortaya koyan stereoskopun içine göz atmak yeterlidir. Görsel gerçeklikle film arasındaki temel farkı ortaya koyan başka bir örnektir bu.

Filmin etkisi ne tam olarak ikiboyutlu ne de tam olarak üçboyutludur; ikisinin arasında bir şeydir. Film görüntüleri hem düz hem de üçboyutludur. Ruttmann'ın *Berlin* adlı filminde iki trenin birbirlerini ters yönlerde geçtiği bir sahne vardır. Çekim iki treni üstten göstermektedir. Bu sahneyi izleyen herhangi biri her şeyden önce trenlerden birinin kendisine doğru geldiğini diğerinin ise kendisinden uzaklaştığını anlar (üçboyutlu görüntü). Ayrıca trenlerden birinin perdenin alt kenarından üste, diğerinin ise üstten alta doğru hareket ettiğini görür (düz görüntü). Bu ikinci izlenim, üçboyutlu hareketin perde yüzeyine yan-

sıtılmasından kaynaklanır. Bu yansıtma değişik hareket yönlerini vermektedir.

Üçboyutlu izlenimin bozulmasının perspektifin üst üste gelmeler sonucunda daha güçlü vurgulanması gibi ikinci bir sonucu daha vardır. Gerçek yaşamda ya da stereoskopta üst üste gelmeler yalnızca nesnelerin rastlantısal olarak düzenlenmesine bağlı olarak kabul edilir. Ama düz bir görüntüdeki çok belirgin kesmeler üst üste bindirmelerden kaynaklanır. Bir adam elinde bir gazete tutuyorsa ve gazetenin bir köşesi adamın yüzüne geliyorsa, bu köşe sanki adamın yüzünden kesilip çıkarılmış gibi görünür, kenarları öyle keskindir. Ayrıca üçboyutlu izlenim kaybolduğunda, psikologların biçim ve boyut değişmezlikleri diye tanımladıkları öbür olgular da ortadan kalkar. Fiziksel olarak görüş alanı içindeki bir nesnenin gözün ağtabakasına düşen görüntüsü uzaklığın karesiyle orantılı olarak küçülür. Bir metre uzaklıktaki bir nesne bir metre daha uzağa götürülürse, görüntünün ağtabaka üzerindeki alanı ilk görüntü alanının dörtte biri kadar küçülür. Bütün fotoğraf katmanları da aynı biçimde etkilenir. Böylece, ayaklarını önüne uzatmış birinin fotoğrafında ayaklar çok büyük, baş ise çok küçük görünür. Ama gariptir ki, gerçek yaşamda elde ettiğimiz izlenimler ağtabaka üzerindeki görüntülere uymaz. Bir adam üç metre uzaklıkta dursa ve aynı boyda bir başkası da altı metre uzaklıkta olsa, ikincinin görüntü alanı birincinin dörtte biri olarak görünmez. Elini birine doğru uzatan bir adamın eli de orantısız büyüklükte görünmez. İki adamı boyut olarak eşit, eli de normal olarak görürüz. Bu olgu boyut değişmezliği olarak bilinir. Çizim ve resme alışık yani bu konularda eğitim almış kişiler dışında, çoğu insan için dünyayı ağkat üzerindeki görüntüye göre görmek olanaksızdır. Bu gerçek sıradan bir kişinin nesneleri "doğru olarak" kopya etmede güçlük çekmesinin nedenlerinden de biridir. Boyut değişmezliği ilkesinin işlemesi için gerekli

olan esas koşullardan biri üçboyutlu izlenimdir. Bu da stereoskopta sıradan bir resimde tam olarak sağlanır; ama film görüntüsünde olanaklı değildir. Bu yüzden film görüntüsünde kameraya öndeki adama göre iki kat uzaklıkta olan bir başka adam varsa, öndeki arkadakinden çok daha uzun ve geniş görünür.

Biçim değişmezliği için de aynı şeyler geçerlidir. Bir masanın üstünün ağtabaka üzerindeki görüntüsü onun fotoğrafına benzer; izleyiciye yakın olan ön kenar arka kenardan çok daha geniş görünür. Dörtgen yüzeyin görüntüsü bir yamuk olur. Oysa sıradan bir insan düşünüldüğünde bu uygulama da mümkün olmayacaktır; çünkü bu kişi masanın üstünü dörtgen görür ve onu böyle çizer. Derinlemesine uzanan bir nesnede ortaya çıkan perspektif değişiklikleri gözlemlenmez, bunlar bilinçsizce giderilir. İşte biçim değişmezliği ile kastedilen budur. Bir film görüntüsünde bunun hiçbir işlerliği yoktur; bir masanın yüzeyi, özellikle kameraya yakınsa, önü çok geniş arkası ise çok dar olarak görünür.

Bu olgular, gerçekte yalnızca üçboyutluluğun azalmasına bağlı değildir, aynı zamanda film görüntüsünün gerçek dışılığına da bağlıdır; gerçek dışılığın renklerin yokluğu, perdenin sınırlanması gibi nedenleri vardır. Bütün bunların sonucunda, boyut ve biçimler perdede gerçek oranlarıyla değil, perspektif açısından bozulmuş olarak görünürler.

**Renklerin Yokluğu ve Işıklandırma**

Özellikle dikkate değer olan bir başka konu da doğadan en temel ayrılma olarak düşünülebilecek renklerin yokluğunun, renkli film buna dikkat çekmeden önce pek fark edilmemiş olmasıdır. Tüm renklerin, siyah ve beyaza indirilmesi gerçek dünyadaki görüntüleri oldukça değiştirir. Öyle ki renklerin parlaklık değerleri bile olduğu gibi kalmaz (örneğin, kırmızı renk-

ler emülsiyona bağlı olarak çok açık ya da çok koyu hale gelebilir). Yine de bir film izlemeye giden herkes perdede gördüklerinin doğaya sadık olduğunu kabul eder. Bunun nedeni "kısmi yanılsama" denen olgudur. İzleyici karşısında gökyüzünün insan yüzüyle aynı renkte olduğu bir dünya bulduğunda şaşırmaz; grinin tonlarını bayrağın kırmızı, beyaz ve mavi renkleri; siyah dudakları kırmızı; beyaz saçları sarı olarak kabul eder. Bir ağacın yaprakları bir kadının ağzı kadar koyudur. Bir başka deyişle, yalnızca çok renkli bir dünya siyah-beyaz bir dünyaya dönüştürülmemiş, ayrıca bu süreçte renklerin birbirleriyle olan ilişkileri de değişmiştir: gerçek dünyada varolmayan benzerlikler ortaya çıkar; ya birbiriyle hiçbir biçimde doğrudan renk bağlantısı olmayan ya da tamamen farklı renkte olan şeyler aynı renkte görünür.

Film görüntüsü ışıklandırma çok iyi kullanıldığı sürece gerçeğe benzer. Örneğin, ışıklandırma bir nesnenin biçiminin anlaşılmasında çok yardımcı olur. (Ayın kraterleri gerçekte dolunayda görülemez, çünkü güneş düşey durumdadır ve hiç gölge olmaz.) Ayrıca arka plan nesnenin yeterince göze çarpmasına olanak sağlayan bir parlaklığa sahip olmalı, sanki zeminin belli bölümleri nesneye aitmiş gibi ya da tam tersi bir yanılsama yaratarak nesnenin genel görünümünü engelleyecek biçimde düzenlenmemelidir.

Bu kurallar, örneğin, heykellerin fotoğrafları çekilirken de geçerlidir. "Mekanik" bir yeniden üretimden başka bir şeye gerek duyulmadığı zamanlarda bile, hem fotoğrafçıyı hem heykeltıraşı şaşırtan güçlükler çıkar ortaya. Heykel hangi taraftan çekilecek? Ne kadar uzaklıktan çekilecek? Önden mi, arkadan mı, sağdan mı, soldan mı ışıklandırılacak? Bu sorunların nasıl çözüldüğü fotoğrafın ya da film çekiminin gerçek nesneye benzeyen bir şey mi yoksa tamamen farklı görünen bir şey mi üreteceğini belirler.

**Görüntünün Sınırlanması ve Nesneye Olan Uzaklık**

Görüş alanımız sınırlıdır. Gözün ağtabakasında görüş nettir, ama kenarlara doğru görüşün netliği azalır. Sonuç olarak görüş uzaklığı organın yapısına bağlı olarak sınırlıdır. Bu nedenle gözümüzü belli bir noktaya diktiğimizde sınırlı bir alanı görürüz. Bu gerçeğin uygulamada pek önemi yoktur. Çoğu insan bunun bilincinde değildir; başımız ve gözlerimiz hareketli olduğu ve bu yeteneği sürekli kullandıkları için görüş alanımızın sınırlı olduğunun hiç farkına varamayız. Bu nedenle, eğer başka bir nedenle değilse, perdedeki sınırlı görüntünün gerçek yaşamdaki sınırlı görüşün sonucu olduğunu ileri sürmek belli sinema kuramcılarına ve bazı yönetmenlere göre kesinlikle yanlıştır. Bu verimsiz psikolojidir. Film görüntüsünün sınırlılığı ve görüş alanının sınırlılığı karşılaştırılamaz; çünkü gerçekte görüş alanında kesinlikle sınır yoktur. Uygulamada görüş alanı sınırsız ve sonsuzdur. Bir şeye bakarken bakışlarımız sabit değil hareket halinde olduğu için gözlerimiz odayı tek bir konumdan göremese de tüm oda sürekli bir görüş alanı olarak algılanabilir. Gözlerimiz ve başımız hareket ettiği için tüm odayı sürekli bir bütün olarak gözümüzde canlandırırız.

Bu durum fotoğraf ve filmde farklıdır. Bu iddianın amacı doğrultusunda sabit bir kamerayla çekilmiş tek bir çekimi düşünüyoruz. Panorama çekimlerini ve gezici çekimleri daha sonra tartışacağız. (Bu kolaylıklar bile hiçbir şekilde doğal görüş alanının yerini dolduramazlar, zaten böyle bir şey de amaçlanmaz.) Görüntünün sınırları hemen hissedilir. Görüntülenen alan bir yere kadar görünürdür; ama sonra ötede ne olduğunu görmemizi engelleyen kenarlar vardır. Bu sınırlamayı bir dezavantaj olarak kabul etmek hata olur. Tam tersine, filme sanat olarak adlandırılma hakkını verenlerin bu tür sınırlamalar olduğunu daha sonra göstereceğim.

Bu sınırlama (yerçekimi etkisi de duyumsanmadığından) betimlenen sahnenin uzamsal yönelimini bir fotoğrafta anlaşılır şekilde yeniden üretmenin genellikle neden çok zor olduğunu açıklar. Örneğin, bir dağın eğiminin aşağıdan ya da birkaç basamağın yukarıdan fotoğrafı çekilirse ortaya çıkan görüntü derinlik ve yükseklik izlenimi vermeyecektir. Bir çıkışı ya da inişi yalnızca görsel araçlarla göstermek, karşılaştırma olanağı sağlayan düz bir yer de gösterilmedikçe güçtür. Aynı biçimde, bir şeyin boyutunu göstermek için de karşılaştırma standartları olmalıdır. Örneğin, bir binanın ya da bir ağacın yüksekliğini göstermek için yanlarında insan figürleri gösterilebilir. Gerçek yaşamda bir insan yürürken çevresine bakar; gözlerini ayaklarına dikmiş bir dağ yolunu tırmanırken bile zihninde çevresinin genel görünümüne ilişkin bir fikri vardır. Bu algının başlıca nedeni kaslarının ve denge duygusunun ona her an bedeninin eğimli düzlemde nasıl durduğunu söylemesidir. Böylece eğimli yüzeyin görsel izlenimini sürekli doğru olarak değerlendirebilir. Bu insana karşıt olarak bir fotoğrafa ya da ekrandaki görüntüye bakan bir insan gösterilebilir. Bedeninin geri kalan kısımlarından yardım almadan yalnızca gözüyle gördüğüne bağlı kalmalıdır. Ayrıca dayanak olarak görsel durumun yalnızca bir görüntüyle sınırlanmış olan bölümüne sahiptir.

Görüntünün alanı kameranın nesneye olan uzaklığına bağlıdır. Gerçek yaşamdan görüntüye taşınacak bölümler küçüldükçe kameranın nesneye daha yakın olması gerekir ve nesne de görüntüde daha büyük olarak ortaya çıkar ya da bunun tam tersi olur. Eğer çok kalabalık bir insan topluluğunun fotoğrafı çekilecekse kamera bir kaç metre uzağa yerleştirilmelidir. Eğer tek bir el gösterilecekse kamera çok yakın olmalıdır; aksi takdirde elin yanında başka nesneler de fotoğrafta görünür. Bu yolla el çok büyük ve ekranın tümüne yayılmış olarak görünür. Böylece, özgürce hareket edebilen bir insan gibi kamera da nesnelere

uzaktan ya da yakından bakabilme yeteneğine sahiptir - önemli bir sanatsal aygıttan elde edildiği için söz edilmesi gereken kanıta gerek bırakmayacak biçimde açık bir gerçektir bu. Uzaklık ve boyut çeşitlemeleri farklı odaksal uzunluğa sahip merceklerle de sağlanabilir. Sonuç aynıdır; ama nesneye olan uzaklık değişmez ve böylece perspektifte değişiklik olmaz.

Nesnenin ne kadar büyük göründüğü kısmen kameranın yerleştirildiği uzaklığa, kısmen tamamlanmış film gösterilirken görüntünün ne kadar büyütüldüğüne bağlıdır. Büyütme derecesi projeksiyon makinasının merceklerine ve salonun büyüklüğüne bağlıdır. Bir film, bir çocuğun büyülü fenerindeki gibi küçük ya da büyük bir sinema salonundaki gibi kocaman, istenen boyutta gösterilebilir. Yine de görüntünün büyüklüğü ve onun izleyiciye uzaklığı arasında sıkı bir ilişki vardır. Bir sinema salonunda izleyici perdeden nispeten uzakta oturur, bu yüzden gösterim büyük olabilir. Ama filmi oturma odasında izleyenler ekrana çok yakındırlar ve bu nedenle gösterim daha küçük olabilir. Yine de uygulamada, kullanılan boyutun uzaklığı herkes için olması gerektiği gibi değildir. Ön sıralardaki izleyiciler arka sıralardakilerden doğal olarak daha büyük bir görüntü görürler. Ama bu durum görüntünün izleyicilere ne büyüklükte göründüğüne aldırılmadığını göstermez. Film hazırlanırken belli bir boyutun gösterimi için tasarlanır. Bu nedenle büyük bir gösterimde ya da izleyici görüntüye yakın olduğunda, hareketler (daha geniş bir alan kaplanmak zorunda olunduğundan) küçük bir gösterimdekinden daha hızlı görünür. Büyük bir görüntüde hızlı ve karışık görünen bir hareket daha küçük bir görüntüde tamamen normal ve uygun olabilir. Gösterimin boyutu ayrıca görüntüdeki ayrıntıların izleyici tarafından ne kadar açık görüldüğünü de belirler. Daha önce de belirtildiği gibi, özellikle nesnenin göründüğü boyut yönetmen tarafından belli bir sanatsal etki sağlamak için kullanıldığından, bir adamı kravatının üzerindeki

puanları sayabilecek kadar yakından görmek ve onu uzaktan belli belirsiz görmek arasında çok büyük bir fark vardır. Bu nedenle izleyicinin çok yakın ya da çok uzak oturmasıyla yönetmenin amaçladığı etki göz göre göre yanlış aktarılmış olur. Bir filmi kalabalık seyirciye, herkes görüntüyü doğru boyutunda görecek biçimde göstermek olanaklı değildir. Bunlara ek olarak, olanaklı olabilmesi için izleyicilerin birbiri arkasına yerleştirilmesi gerekir; çünkü sıralar yanlara doğru çok genişlediğinde uçlarda oturanlar görüntüyü bozulmuş olarak görürler ve bu da ortaya çıkabilecek en kötü durumdur.

**Zaman-Uzam Sürekliliğinin Yokluğu**

Gerçek yaşamda gözlemlenen her olay ya da olaylar zinciri her bir gözlemci için uzamsal ve zamansal olarak kesintisiz ve art arda tamamlanır. Diyelim ki iki insanı bir odada birbiriyle konuşurken görüyorum. Onlardan on beş adım uzakta duruyorum. Aramızdaki uzaklığı değiştirebilirim; ama bu değiştirme birdenbire yapılamaz. Aniden beş adım uzaklıkta olamam; aradaki uzaklık boyunca yürümem gerekir. Odayı terk edebilirim; ama birdenbire sokakta olamam. Sokağa ulaşmak için odadan dışarı çıkmalı, kapıdan geçmeli, merdivenleri inmeliyim. Zaman açısından da aynı şey geçerlidir. Bu iki insanın on dakika sonra ne yapıyor olacaklarını aniden göremem. Bu on dakikanın, önce kendi bütünlüğü içerisinde geçmesi gerekir. Gerçek yaşamda zamanda ve uzamda böyle sıçramalar yoktur. Zaman ve uzam süreklidir.

Filmde böyle değildir. Çekimi yapılan zaman süreci her hangi bir noktada bölünebilir. Bir sahnenin hemen ardından tamamen farklı bir zamanda geçen bir başkası gelebilir. Uzamın sürekliliği de aynı yöntemle bölünebilir. Bir saniye önce bir evden yüz metre uzaklıkta duruyorken, birdenbire tam önünde durabilirim. Bir kaç saniye önce Sydney'deyken, hemen sonra

Boston'da olabilirim. Bunun için yalnızca iki film şeridini birbirine eklemem yeter. Elbette, filmin konusu eylemler ile açıklık kazanacağı, ayrıca birbirine eklenen sahnelerde zaman ve uzamda belirli bir mantıksal bütünlüğün gözetilmesi gerektiği için bu özgürlük uygulamada kısıtlanır. Özellikle zaman konusunda uyulması gereken kesin kurallar vardır.

Geçmiş serüvenler, rüyalar ve anılar gibi konu dışı şeyler sunulmadıkça, her hangi bir film sekansında olaylar birbirini zaman sırasına göre izler. Böyle bir geriye dönüş olduğunda da zaman doğal akışında geçer; ama olay ana öykünün çerçevesi dışında gerçekleştiği için ana öyküye göre her hangi kesin bir zamanda ("önce" ya da "sonra") sunulması gerekmez. Tek bir sahnede ayrı olayların birbiri ardma gerçekleşmesi, bunların aynı zaman sekansında olduğunu gösterir. Örneğin, tabancasını kaldıran ve onu ateşleyen bir adamın "genel çekimi" gösterildiğinde, tabancanın kaldırılması ve ateşlenmesi hemen sonra tekrar omuz çekiminden gösterilemez. Böyle yapılması aslında zamandaş olan olayların sıralanması olacaktır.

Aynı zamanda olan şeyleri anlatmanın en yalın biçimi elbette onları tek bir görüntüde göstermektir. Eğer ön planda masada yazı yazan birini, arka planda piyano çalan birini görüyorsam, zaman açısından durum kendini açıklar niteliktedir. Yine de bu yöntemden sanatsal nedenler yüzünden kaçınılır ve durum ayrı çekimlerle anlatılır.

Eğer iki dizi olayın aynı anda olduğu anlatılmak isteniyorsa bunların birbiri ardına gösterilmesi yeterlidir; ancak bu durumda zamandaşlığın amaçlandığı filmin içeriğinden açıkça anlaşılmalıdır. Sessiz filmde bu bilgiyi vermenin en basit yöntemi yazılardır: "Elise yaşamla ölüm arasmda gidip geliyorken, Edward San Francisco'da yolcu gemisine biniyordu" gibi. Ya da şöyle bir şey: Bir at yarışının 3:40'ta başlayacağı anons edilmiştir. Yer yarışla ilgilenen insanlarla dolu bir odadır. Birisi

bir saat çıkarır ve eliyle saatin 3:40 olduğunu gösterir. Sonraki sahne koşmaya başlayan atların olduğu yarış parkurudur. Aynı zamanda olan olaylar çeşitli sahnelerin parça parça kesilerek, birbirine eklenmesiyle gösterilebilir. Böylece farklı olayların ilerleyişi dönüşümlü olarak aktarılır.

Tek bir sahnede zamanın sürekliliği asla bozulmamalıdır. Aynı zamanda gerçekleşen şeylerin birbiri arkasından gösterilmemesi gerektiği gibi, hiçbir an da atlanmamalıdır. Eğer bir adam kapıdan pencereye doğru gidiyorsa, eylem tamamen gösterilmelidir; örneğin, eylemin ortası yok edilip, izleyiciye önce adamın kapıdan yürümeye başladığı sonra ani bir sıçramayla pencereye vardığı gösterilmemelidir. Araya başka bir şey girilerek aradaki zaman farklı biçimde doldurulmadıkça, bu durun eylemde şiddetli bir kırılma olduğu duygusu verir. Bir sahnedeki zaman dilimi yalnızca kasıtlı olarak komik etki yaratılmak istendiğinde atlanabilir. Örneğin, Charlie Chaplin bir rehinci dükkanına girer ve hemen paltosuz olarak dışarıya çıkar. Tüm olayı göstermek gereksiz, dolayısıyla sıkıcı ve sanatsız olacağından eylemin ilerleyişi olayın aynı zamanda farklı yerlerde gerçekleşen bölümleri tarafından kesilir. Bu yolla, zaman açısından tutarsız olan şeyler eğreti bir biçimde birbiri ardına eklenmeden yalnızca olay için gerekli olan anlar gösterilebilir. Bu bir yana, iyi bir filmin senaryosunda her bir sahne öyle iyi planlanmış olmalıdır ki gerekli olan her şey, yalnızca gerekli olanlar, mümkün olan en kısa zaman aralığında gerçekleşmelidir.

Tek bir olayda zamanın sürekliliğinin bozulmaması gerekirken, ayrı yerlerde gerçekleşen olaylar arasındaki zaman ilişkisinin nasıl olması gerektiği ilke olarak belirsizdir ve bu nedenle gösterilen ikinci olayın birinciden önce mi, onunla aynı zamanda mı, yoksa ondan sonra mı olduğunu söylemek olanaksız olabilir. Olaylar arasında zaman değil yalnızca konu açısından

bağlantı olan bir çok eğitici filmde bu durum çok net olarak görülür. Örneğin şu konuyu ele alalım: "...yalnızca tavşanlar değil aslanlar da evcilleştirilebilir". İlk görüntü, gösteri yapan tavşanlar. Bu sahne boyunca zamanın sürekliliğine dikkat edilmelidir. İkinci görüntü, aslanın evcilleştirilmesi. Burada da zamanın sürekliliği bozulmamalıdır. Oysa bu iki olayın hiçbir biçimde zaman ilişkisi yoktur. Aslanların evcilleştirilmesi tavşanlarla yapılan gösteriden önce, onunla aynı zamanda ya da ondan sonra oluyor olabilir. Başka bir deyişle, bu durumda zaman ilişkisi önemsizdir ve bu yüzden zaman açısından bir ilişki yoktur. Benzer durumlar ara sıra anlatı filmlerinde de ortaya çıkar.

Eğer olayların zaman açısından birbirini izlediği anlatılacaksa, filmin içeriği bunu zamandaşlık durumunda olduğu gibi titizlikle anlaşılır kılmalıdır. Çünkü ekranda iki olayın birbirini izlemesi onların zaman olarak birbirini izlediğini kendiliğinden anlaşılabilir kılmaz.

Film zaman ve uzamın kullanılması bakımından tiyatrodan daha fazla özgürlüğe sahiptir. Elbette, bir olayın bir öncekinden tamamen farklı bir zamanda ve yerde gerçekleşmesi tiyatroda da görülebilir. Ancak sahneler zaman ve yerde gerçekçi bir süreklilik kaygısıyla çok uzun tutulur ve ara verilemez. Herhangi bir değişiklik, perdelerin indirilmesi veya sahnenin karartılması gibi belirli bir kesintiyle belirtilir. Bir seyircinin aynı sahne üzerinde bu kadar çok bağlantısız olayı görmeyi rahatsız edici bulacağı düşünülebilirdi. Böyle olmaması garip bir gerçeğe bağlıdır: bir oyunun (ya da filmin) neden olduğu yanılsama yalnızca kısmidir. Belli bir sahnenin inandırıcılığı doğallığından kaynaklanır. Karakterler gerçek yaşamdaki insanların konuştuğu gibi konuşmalıdır: bir köle bir köle gibi, bir dük bir dük gibi. (Ancak burada bile şöyle bir ayrım vardır: köle ve dük anlaşılır ve yeter derecede yüksek sesle konuşmalıdır, aslında

bu gerçek yaşamdakiyle kıyaslanınca fazla anlaşılır ve fazla yüksektir.) Modern bir salona, aydınlatmak için antika bir Roma feneri ya da Desdemona'nın yatağının başucuna bir telefon konulmamalıdır. Her şeye rağmen odanın yalnızca üç duvarı vardır; seyirci ve sahne arasında olması gereken dördüncü duvar yerinde değildir. Eğer dekorun bir parçası düşer de odanın duvarının boyanmış bir bezden başka bir şey olmadığı ortaya çıkarsa ya da patlama sesi tabanca ateşlenmeden bir kaç saniyc önce işitilirse hiçbir seyirci gülmeyecektir. Tiyatroda bir odanın üç duvarı olduğunu her seyirci kabul eder. Gerçeklikten sapma kabul edilir; çünkü tiyatronun uygulaması bunu gerektirir. Yanılsama yalnızca kısmidir.

Tiyatro sahnesi, deyim yerindeyse, birbiriyle kesişen ama birbirinden farklı iki dünyadadır. Tiyatro doğayı yeniden üretir; ancak tiyatro salonunun seyircilerin oturduğu bölümündeki gerçek zaman ve uzamdan bağımsız olarak doğanın yalnızca bir bölümünü üretir. Aynı zamanda sahne bir vitrin, bir sergi, olayın geçtiği yerdir. Bu nedenle hayali olanın etki alanındadır. Yanılsama unsuru tiyatroda nispeten daha güçlüdür; çünkü gerçekten var olan bir uzam (sahne) ve gerçekten geçen bir zaman söz konusudur. Yanılsama unsuru bir görüntüye -örneğin önümüzdeki masanın üzerinde duran bir fotoğrafa- bakarken daha küçüktür. Fotoğraf da tıpkı oyun gibi belli bir yeri ve belli bir zamanı (bir anı) gösterir; ancak bunu tiyatrodaki gibi gerçekten var olan bir uzamın ve gerçekten geçen zamanın yardımı olmadan yapar. Görüntünün yüzeyi görüntülenmiş bir uzamı gösterir; daha çok soyutlama olduğu için görüntü yüzeyi bize hiçbir biçimde var olan uzamın yanılsamasını vermez.

Film -canlandırılmış görüntü- tiyatro ve hareketsiz görüntünün arasındadır. Uzamı sunar ve bunu tiyatrodaki gibi gerçek uzamm yardımı olmadan düz yüzeye sahip sıradan bir fotoğraftaki gibi yapar. Buna rağmen, uzamın izlenimi, çeşitli ne-

denlerle hareketsiz bir fotoğraftan edinilen izlenim kadar zayıf değildir. İzleyicide belirli bir derinlik yanılsaması egemendir. Yine fotoğrafın tersine, filmin gösterimi sırasında tiyatrodaki gibi zaman geçer. Bu geçen zamandan var olan bir olayı anlatmak için yararlanılabilir; ancak yine de geçen zaman izleyiciye rahatsızlık duygusu veren aralarla bölünebilecek kadar katı değildir. Gerçek şu ki film, düz ve ikiboyutlu görüntüye özgü bir şeyler barındırır. Görüntüler, zamanın tamamen farklı dönemlerini anlatsalar bile istenildiği kadar uzun ya da kısa süre içinde birbiri ardına gösterilebilirler.

Böylece sinema da tiyatro gibi kısmi yanılsama yaratır. Belli bir dereceye kadar gerçek yaşam izlenimi verir. Tiyatronun tersine, sinema gerçek yaşamı gerçek ortamında gösterebileceği için gerçek yaşam izlenimi güçlüdür. Diğer yandan film, tiyatroda hiç rastlanamayacak biçimde görüntüye özgü özellikler taşır. Renklerin ve üç boyutlu derinliğin var olmayışıyla, ekranın kenarlarıyla keskin bir biçimde sınırlanmış olmasıyla vs. film gerçeklikten yeterince sıyrılmıştır. Film her zaman hem düz yüzeyli bir posta kartına hem de canlı bir olaya benzer.

Buradan montaj denen şeyin sanatsal gerekliliği ortaya çıkar. Yukarıda, gerçek durumları birbirine eklenebilen selüloit şeritlerin üzerine kaydeden filmin, gerçek zaman ve uzamda hiçbir biçimde ilişkisi olmayan şeyleri yan yana koyma yeteneği olduğuna değinilmişti. Bu yetenek tamamen mekanıktı. İzleyicinin farklı çekimlerden oluşan bir filmi izlerken deniz tutmasına benzer bir fiziksel rahatsızlığa kapılabileceği düşünülebilir. Örneğin: 1. sahnede bir adam bir evin kapısını çalarken görülür. Hemen ardından tamamen farklı bir görüntü gelir ve evin içinde kapıya bakmaya gelen hizmetçi görülür. Böylece izleyici aniden kapalı kapıdan içeri fırlatılmıştır. Hizmetçi kapıyı açar ve ziyaretçiyi görür. Saniyenin küçücük bir parçasında çok hızlı bir başka değişim olur, birden bire bakış açısı değişir ve ziya-

retçinin gözlerinden hizmetçiye bakarız. Sonra girişin gerisinde bir kadın belirir; sonraki anda bizi ondan ayıran mesafeyi katederiz ve kadının hemen yanındayızdır.

Uzamla yapılan bu şimşek gibi hızlı hokkabazlığın bütünüyle rahatsız edici olacağı düşünülebilir. Ama sinemaya giden herkes gerçekte hiçbir rahatsızlık duygusu olmadığını, tersine yukarıda anlatılan sahne gibi bir sahnenin tamamen rahatça izlenebildiğini bilir. Bu durum nasıl açıklanabilir? Sanki sekans gerçekten oluyormuş gibi konuştuk. Ama gerçek değildir ve en önemlisi izleyicilerde onun gerçekliğine dair (tam) bir yanılsama yaratmaz. Daha önce de söz edildiği gibi, yanılsama yalnızca kısmi olduğu için film aynı anda hem gerçekten olan bir olay hem de görüntü etkisi bırakır.

O halde filmin görüntü niteliğinin bir sonucu olarak, farklı zaman ve uzamdaki sahnelerin sekansının keyfi yapılmış olduğunu düşünmeyiz. Bunlara posta kartı albümüne bakılıyormuş gibi heyecansız bakılır. Posta kartlarına farklı yerlerin ve anların kaydedilmiş olması bizi nasıl hiç rahatsız etmezse, bu durum filmde de rahatsız edici görünmez. Eğer bir an odanın arka tarafındaki bir kadının genel çekimini, daha sonra kadının yüzünün ayrıntı çekimini görürsek, yalnızca "sayfayı çevirdiğimizi" ve yeni bir görüntüye baktığımızı hissederiz. Eğer film görüntüleri çok güçlü bir uzamsal izlenim verseydi, büyük olasılıkla montaj mümkün olmazdı. Bunu mümkün kılan film görüntüsünün kısmen gerçek dışı olmasıdır.

Oysa tiyatro sahnesi gerçek yaşamdan yalnızca dördüncü duvarın olmaması, oyundaki olayların geçtiği yerlerin değişmesi ve insanların teatral bir dille konuşmasıyla ayrılır. Filmin ayrılıkları daha büyüktür. Kameranın arkasına yerleştiğini düşünürsek izleyicinin konumu sürekli değişir. Tiyatroda seyirci sahneden hep aynı uzaklıktadır. Sinemada izleyici bir yerden bir yere atlıyormuş gibidir: Uzaktan, yakından, yukarıdan, pen-

cereden, sağ taraftan, sol taraftan izler. Söylediğimiz gibi gerçekte bu açıklama bütünüyle yanıltıcıdır; çünkü durumu fiziksel olarak gerçekmiş gibi ele alır. Oysa çok çeşitli açılardan çekilmiş görüntüler birbirini izler ve bunlar çekilirken kameranın konumu sürekli değişmek zorunda olsa da izleyici tüm bu karışıklığı ikinci kez yaşamak zorunda bırakılmaz.

Mantıklı düşünen çoğu insan bu "kısmi yanılsama" teorisinin belirsiz ve iki anlamlı olduğunu hissedecektir. Yanılsamanın özü onun tam olması değil midir? Birinin, çevresinde arkadaşlarıyla New York'taki evinde bir sandalyede otururken kendisini Paris'te düşünmesi mümkün müdür? Biraz önce aynı yerde bir caddeye bakarken birden bir odaya baktığına inanabilir mi? Evet, inanabilir. Bir yanılsamanın ancak her ayrıntısı tam olduğunda güçlü olacağı düşüncesi, çağdışı psikolojiye göre hâlâ sağlam köklere sahip yaygın bir inanıştır. Ama herkes bilir ki, iki nokta, bir virgül ve bir çizgiden oluşan kabataslak, çocukça bir yüz çizimi tam bir anlatıma sahip olabilir; öfke, neşe ve korkuyu anlatabilir. Anlatım nasıl olursa olsun tam olduğu için edinilen izlenim güçlüdür. Bunun yeterli olmasının nedeni, gerçek yaşamda hiçbir biçimde her ayrıntıyı yakalayamayışımızdır. Birinin yüz ifadesini gözlemlediğimizde, gözleri mavi miydi yoksa kahverengi miydi, şapka giyiyor muydu yoksa giymiyor muydu söylemekte güçlük çekeriz. Yani gerçek yaşamda, bize yalnızca bilmemiz gerekenleri veren esasları anlayarak tatmin oluruz. Böylece yalnızca bu esasların yeniden üretilmesiyle tatmin oluruz ve yoğunlaştırılmış olduğu için daha sanatsal olan tam bir izlenim ediniriz. Aynı şekilde sinema ve tiyatroda da bir olayın yalnızca esasları gösterildiğinden yanılsama oluşur. Ekrandaki insanlar, insan gibi davranıp insanca olaylar yaşadıklarından, ne onları elle tutulur canlı varlıklar olarak karşımızda görmemiz ne de gerçek uzamda bulunduklarını görmemiz gerekli değildir; onlar oldukları gibi yeterince ger-

çektirler. Bu nedenle nesneleri ve olayları hem canlı hem de hayali, hem gerçek nesneler hem de ekrandaki basit ışık örnekleri olarak algılarız. Sinemanın sanat olmasını olanaklı kılan da bu gerçektir.

**Duyuların Görülmeyen Dünyasının Yokluğu**

Gözlerimiz bedenin geri kalanından bağımsız işleyen bir mekanizma değildir. Diğer duyu organlarıyla sürekli işbirliği içinde çalışırlar. Dolayısıyla diğer duyuların yardımı olmadan bir düşünceyi aktarmaları istendiğinde, şaşırtıcı bir fenomen doğar. Bu nedenle, örneğin, hızlı hareket eden bir kamerayla çekilmiş bir film izlenirken baş dönmesi duygusu doğar. Bu duygu, gözlerin hareketsiz olan bedenin kinestetik reaksiyonlarıyla gösterilen dünyadan farklı bir dünyaya katılmasından doğar. Gözler sanki beden bütünüyle hareket ediyormuş gibi davranır. Oysa, denge duyusu da dahil olmak üzere, diğer duyular bedenin hareketsiz olduğunu bildirir.

Biz film izlerken denge duyumuz gözlerin bildirdiklerine bağımlıdır ve gerçekte olduğu gibi kinestetik uyarılar almaz. Dolayısıyla insan gözünün ve kameranın işleyişi konusunda çizilen belli paralellikler (örneğin, kameranın ve gözün hareketliliği konusunda yapılan benzetme) yanlıştır. Gözlerimi ya da başımı çevirirsem görüş alanım değişir. Diyelim bir saniye önce kapıya bakıyordum, şimdi kitaplığa bakıyorum, sonra yemek masasına, sonra pencereye bakacağım. Bu panorama gözlerimin önünden geçmez ve çeşitli nesneler hareket ediyormuş izlenimi vermez. Bunun yerine odanın her zamanki gibi durağan olduğunu, benim bakışlarımın yönünün değiştiğini ve bu nedenle hareketsiz odanın diğer bölümlerini de gördüğümü anlarım. Filmde durum böyle değildir. Bu görüntü çekilirken kamera sırayla bir nesneden diğerine döndürülürse, görüntü gösterilirken kitaplık, masa, pencere ve kapı hareket eden onlarmış

gibi ekranın bir tarafından bir tarafına ilerleyecektir. Kamera izleyicinin bedeninin baş ve gözler gibi bir parçası olmadığı için izleyici dönenin kamera olduğunu anlayamaz. Ekranda nesnelerin yer değiştirdiğini görebilir ve önce onların hareket ettiklerini sanabilir. Örneğin, Jacques Feyder'in *Les Nouveaux Messieurs* adlı filminde kameranın posterlerle kaplı bir duvar boyunca hızlıca geçtiği bir sahne vardır. Sonuçta duvar kameranın önünden geçiyormuş gibi görünür. Eğer çekilen sahne anlaşılacak kadar basitse, izleyicinin dayanak bulması kolaysa, izleyici bu izlenimi er ya da geç düzeltir. Örneğin, kamera bir adamın bacaklarından başlayıp yavaşça yukarıya doğru çıkarsa, izleyici adamın hareketsiz kameranın önünden geçmek için önceden yukarı uçmadığını bilir. Yine de film yönetmenleri kavranması pek kolay olmayan görüntüler çekmek için kamerayı döndürürler veya yönünü değiştirirler; bu nedenle izleyiciyi kolayca şaşırtabilecek ve amaçlanmamış bir sürüklenme duygusu oluşur. Yukarıda da söylendiği gibi, gözlerin ve kameranın hareketleri arasındaki farklılıklar, gözlerimizin görüş alanı uygulamada sınırsızken film görüntüsünün sınırlı olmasından ileri gelir. Film görüntüsünün çerçevesi içine sürekli yeni nesneler girer ve çıkarlar; ancak gözler için uzamda kesintisiz bir süreklilik söz konusudur. Bu sayede bakışlar her yerde istenildiği gibi gezdirilebilir.

Bu nedenle filmde hareket görecelidir. Kameranın hareketli mi hareketsiz mi olduğunu, eğer hareketliyse bu hareketin ne kadar hızda ve hangi yöne doğru olduğunu gösterecek hiçbir fiziksel duyum olmadığı için ve aksini kanıtlayacak delillerin eksikliğinden kameranın sabit olduğu varsayılır. Dolayısıyla görüntüde bir şey hareket ediyorsa, bu hareket kameranın durgun bir nesnenin önünden geçmesi sonucu değil de, o şeyin kendisinin hareket etmesinin sonucu olarak görünür. Aşırı durumlarda bu, hareketin yönünün tersine dönmesine yol açar.

Örneğin, hareket halindeki bir otomobil onu geçmekte olan ikinci bir otomobilden filme alındığında, ortaya çıkan görüntü açıkça geriye doğru hareket eden bir otomobil gösterir. Yine de, gösterilen nesnelerin doğası ve çevreyle etkileşimi sayesinde hangi hareketin göreceli hangisinin mutlak olduğunu anlaşılır kılmak mümkündür. Eğer görüntüde kameranm hareket halindeki bir aracın üzerinde durduğu belliyse, yani otomobile ait parçalar araziye karşıt olarak görüntüde görünüyorsa, otomobil hareket halinde, çevredeki arazi hareketsiz olarak algılanır.

Uzamsal yönelimlerin de (aşağı, yukarı, vb.) göreceliliği vardır. Bu, daha önce "Görüntünün Sınırlanması" bölümünde açıkladığımız olguya bağlıdır. Eğimli bir yüzeyin fotoğrafı yokuş görünümü veremez, çünkü izleyiciye "yukarıyı ve aşağıyı" anlamasında yardımcı olacak yer çekimi duygusu yoktur. Kameranın düz mü durduğunu yoksa bir açıyla mı yerleştirildiğini anlamanın yolu yoktur. Bu nedenle, tersini gösterecek bir şey olmadığında, gösterilen düzlem düşey olarak algılanır. Eğer kamera yatan bir adamın kafasını yukarıdan göstermek için bir yatağın üzerinde tutulursa, adamın dik olarak oturduğu, yastığın da dikey olarak durduğu izlenimi verilebilir kolayca. Kamera aşağıya doğru çevrildiği için yatay bir yüzeyi gösterse de, ekran dikeydir. Bu etkiden ancak izleyiciye dayanak sağlamak için çevrenin yeterli kısmının görüntüde gösterilmesiyle kaçınılabilir.

Diğer duyulara gelince: bir sessiz filmi önyargısız olarak izlemeye giden hiç kimsenin, eğer aynı olay gerçekte oluyor olsaydı çıkacak olan sesleri duyamadığı olmamıştır. Hiç kimsenin ne ayak seslerini ne yaprakların hışırtısını ne de saatin tik taklarını duyamadığı olmamıştır. Bu tür seslerin eksikliği (konuşma da bunlardan biri elbette), gerçek yaşamda olsa şok yaratacak olsa da, filmde nadiren fark edilir. İnsanlar filmlerin sessizliğini kabul ettiler, çünkü gördüklerinin eninde sonunda

yalnızca bir görüntü olduğu duygusunu asla tamamen kaybetmediler. Yine de bu duygu, sesin eksikliğinin yanılsamanın hoş olmayan bir biçimde bozulması olarak duyumsanmasını önlemekte tek başına yeterli olamamıştır. Bunun olamaması yine daha önce açıklananlarla bağlantılıdır: Tam bir izlenim edinmek için onun doğal anlamda tam olması gerekmez. Gerçek yaşamda var olan her şey, gösterilen şey esasları içerdiği sürece dışarıda bırakılabilir. Ancak sözlü filmler ortaya çıktıktan sonra sessiz filmde sesin eksikliği göze çarpar oldu. Ama bu hiçbir şey kanıtlamaz ve ses sunulmuş olsa bile sessiz filmin gelişme olanaklarına karşı çıkmayı amaçlayan bir iddia değildir.

Koklama duyusu için de çoğunlukla aynı şey geçerlidir. Ekranda bir Roma Katolik ayini gördüğünde buhur kokusu alabileceğini düşünecek insanlar olabilir. Hiç kimse uyarıcıyı kaçırmaz. Koku, denge veya dokunma duyumları, elbette filmde doğrudan bir uyarıcı sayesinde aktarılmaz; ancak görme yoluyla dolaylı olarak duyumsatılır. Buna dayanarak, ana unsurları görsel olarak anlatılamayacak olan olaylardan oluşan filmler yapmanın yakışıksız olacağı gibi önemli bir kural çıkar ortaya. Tabanca patlaması bir sessiz filmin doruk noktası olabilir; yetenekli bir yönetmen gerçek patlama sesini ekarte edebilecek güçte olabilmelidir. İzleyici için tabancanın ateşlendiğini ve belki yaralı bir adamın düştüğünü görmek yeterli olur. Josef von Sternberg'in *The Docks of New York* adlı filminde, patlama sesi yaralı bir kuş sürüsünün aniden havalanmasıyla beceriklice görünür kılınmıştır.

## 2 BİR FİLMİN OLUŞTURULUŞU

Fiziksel dünyadan aldığımız görüntülerin, sinema perdesindekilerden farklı olduğu yukarıda gösterilmiştir. Bu, filmin gerçek yaşamın yavan ve mekanik bir yeniden üretiminden başka

bir şey olmadığı iddiasını çürütmek için yapıldı. Bu çözümleme bize film sanatının ilkelerini ortaya koyabileceğimiz verileri sağlamıştır.

Sinema, doğası gereği, yaşadığımız dünyada olan merak uyandıran, tipik ve heyecan verici şeylere ilişkin gerçeğe uygun bilgiler vermeye yöneliktir. Filmin eski müzikhol günlerinde heyecan yaratan ilk şey, sıradan olayların perdede tıpkı yaşam gibi anlatılmasıydı. İnsanlar son hızla üzerlerine gelen bir lokomotif ya da *Unter den Linden* adlı filmde olduğu gibi bizzat imparatorun attan düşmesi karşısında büyük bir heyecan duymuşlardı. O günlerde filmin verdiği keyif yalnızca konudan kaynaklanıyordu. Film sanatı, ancak yönetmenler bilinçli veya bilinçsiz olarak sinematografik tekniğin olanaklarını geliştirmeye ve sanatsal üretimler yaratmak için onlardan yararlanmaya başladıkları zaman adım adım gelişti. Bu anlatım araçların kullanımının kalabalık seyircileri ne ölçüde etkilediği tartışmalı bir konudur. Gişe başarısı bugün bile kesinlikle daha çok neyin gösterildiğine bağlıdır, sanatsal olup olmadığına değil.

Film yapımcısı kendisi fotografik malzemesinin gerçeğe güçlü benzerliğinden etkilenir. Bir heykeltıraşın ve bir ressamın tek başlarına doğaya benzeyen hiçbir şey üretemeyen araçlarından farklı olarak, kamera çalışmaya başladığında gerçek dünyanın benzeri mekanik olarak ortaya çıkar. Yönetmenin böyle biçimsiz bir yeniden üretimle yetinmesi gibi ciddi bir tehlike vardır. Yönetmen bir sanat eseri yaratmalıdır. Bu yüzden kullandığı aracın özelliklerini bilinçli olarak vurgulaması önemlidir. Yine de bu öyle bir biçimde yapılmalıdır ki gösterilen nesnenin nitelikleri yok edilmek yerine daha da güçlendirilmeli, yoğunlaştırılmalı ve yorumlanmalıdır. Bundan sonraki görevimiz film gerecinin çeşitli özelliklerinin sanatsal etki yaratmak için nasıl kullanılabileceğini ve kullanıldığını örneklerle anlatmak olacaktır.

## Cisimlerin Düz Bir Yüzeye Yansıtılmasının Sanatsal Kullanımı

Önceki bölümlerden birinde fotografik göstermede üç boyutlu kütlelerin ve uzamların iki boyutlu bir yüzeye, yani görüntü yüzeyine, yansıtılmasından ne gibi durumların ortaya çıktığını göstermiştim. İlk önce bir nesnenin tipik olarak yeniden üretilebilmesinin ya da üretilememesinin seçilen görünüşe bağlı olduğu kanıtlanmıştı. Film sanatı emekleme dönemindeyken bu tür konuları hiç kimse fazla dikkate almazdı. Kamera, yüzleri ve hareketleri kolayca görünsün diye çekilen insanların tam önüne koyulurdu. Eğer bir ev gösterilecekse, kameraman tam evin karşısına öyle bir uzaklığa yerleşirdi ki hiçbir şey görüntünün dışında bırakılmazdı. Perspektif gösterim sayesinde sağlanabilecek özel etkiler ancak yavaş yavaş fark edildi.

Chaplin'in *The Immigrant* adlı filminde açılış sahnesi, korkunç bir biçimde sallanan ve tüm yolcularını deniz tutan bir tekne gösterir. Yolcular elleriyle ağızlarını kapatarak teknenin bordalarına doğru sendelemektedirler. Sonra Charlie Chaplin'in ilk görüntüsü gelir: Seyircilere arkası dönük olarak bordadan sarkmaktadır, kafası aşağıdadır ve bacakları çılgınca geriye tekmeler savurmaktadır. Herkes zavallı kahramanı deniz tutmuş, diye düşünür. Birden bire Charlie kendisini yukarı çeker, döner ve bastonuyla büyük bir balık yakaladığını gösterir. Şaşırtıcı etki, izleyicinin duruma belirli bir konumdan bakması sayesinde başarılmıştır. Sahnenin temelini oluşturan düşünce, "bir adam her hangi bir şey yapıyor, örneğin, balık tutuyor ya da hastalanıyor" düşüncesi değil , "bir adam bir şey yapıyor, aynı zamanda izleyici onu belli bir noktadan izliyor" düşüncesidir. Şaşırtma unsuru ancak olay belirli bir noktadan izlendiğinde vardır. Eğer olay denizden çekilmiş olsaydı, seyirci Charlie'nin hasta olmadığını, balık tuttuğunu hemen anlardı ve

böylece yanıltıcı düşünce baştan aşılanamazdı. Film tekniğinin belli bir özelliği etkiyi sağlamlaştırmak için kullanıldığından, bu buluş yalnızca konuyla ilgili değil, aynı zamanda sinematografiktir.

Bu tür bir sahnede ne olduğu doğası gereği seyirciye gösterilmemelidir. Sanatçı özel bir etki sağlamak için, "en tipik görünüş" ilkesine tamamen karşı bir şey yapar. Dupont'un *Vaudeville* adlı filminde de baş karakterin filmde ilk kez görünüşü aynı ilkeyle tasarlanmıştır. Hükümlü Jannings kendisini sorgulayan yargıcın karşısında oturmaktadır; yüzü henüz görülmez, ceketinin arkasına büyük bir sayı dikilmiş olduğu halde sırtı görünür. Böylece görünen bir sembol yardımıyla, kendi içinde soyut, tamamen zihinsel ve görünmez olan bir fikir bildirilmiştir: "Diğerlerinin arasında bu adam bir birey değil, yalnızca bir sayıdır". Daha fantastik bir filmde, mahkum gövdesinin üzerinde kafasının yerine bir rakamla gösterilebilirdi; hani bazen karikatürlerde olur ya, bir işadamının kafası dolar işaretidir. Dupont'un sahnesinde ilgi çekici olan, soyut bir şeyi sembolize etmek için gerçeklikle çatışılmamasıdır. Konuyla da doğrulanan bütünüyle doğal bir görünüş seçilmiş ve istenen etki zorlamaya kaçılmadan, anlamlı bir biçimde, yalnızca çekimin belli bir açıdan yapılmasıyla sağlanmıştır. Görünüş öyle seçilmiş ve kaydedilmiştir ki hem tipik hem de semboliktir.

Bu nedenle görüntünün çekildiği koşullar (bizim örneğimizde belirli bir yaklaşım açısının seçilmiş olması), önemsiz nicelikler veya kaçınılmaz hatalar olarak düşünülemez, görüntünün bütününe katkısı olan unsurlar oldukları için kullanılmışlardır. Sanatsal etki onların titizlikle kullanılmasıyla sağlanır. "Yargıç ve mahkumun konuşması" epizotu, yeniden üretimin belirli bir görünüşten yapılmasıyla sözünü ettiğimiz epizotun yeniden üretiminden ayrılmıştır. Bu görünüş yüzlerce görsel olasılık ara-

smdan seçilmek zorundaydı. Ancak görüntülenen belirli bir olayın bir fikri aktarmasını olanaklı kılan bu "sınırlama"dır.

Yaptığım bu sistematik çözümleme, bu sahnenin nasıl yaratıldığına dair psikolojik bir açıklama olarak anlaşılmamalıdır. Demek istediğim, Dupont'un zihinsel sürecinin şöyle bir şey olduğunun söylendiği düşünülmemelidir: "Bir mahkumun bir rakamdan başka bir şey olmadığını sembolik olarak göstermeliyim. Bu etkiyi yaratmak için nasıl bir yöntem kullanayım? Ah! Kamera açısı... Biraz düşüneyim..." Başka bir yolla da olmuş olabilir. Yönetmen rastlantı sonucu mahkumu arkadan görmüş ve böylece kafasında iyi bir düşünce belirmiş olabilir. Biz burada yalnızca tamamlanmış çalışmanın çözümlenmesiyle ve etkilerinin incelenmesiyle ilgileniyoruz.

Rus sinemasında (diğerleri fikri yalnızca kopya etmişlerdir), bir karakterin otorite gücü, genellikle alttan görüşle anlatılmıştır. Sert bir patron ya da general söz konusuysa, kamera ona sanki bir dağa bakıyormuş gibi aşağıdan bakar. Burada da oyuncunun belli bir görüş açısından çekilmesi rastgele olmamış, bilinçli olarak kullanılmıştır. Perspektif açısı anlam kazanmış, zorunluluktan fayda sağlanmıştır.

Kameranın beceriklice yerleştirilmesiyle iki kat etki üretilebilir. Eğer sanatsal etki sağlanacaksa. bu çift etki gereklidir. Bu çift etki yalnızca konuyu tipik biçimde göstermemeli, aynı zamanda izleyicinin biçim duygusunu da tatmin etmelidir. Bir otokratın alttan çekilmesi yalnızca onun seyirciden üstün olduğunu göstermez, ayrıca beceriklice uygulanırsa, dikkat çekici bir biçim oyunu yaratabilir. Böyle çarpıtılmış bir insan gövdesini bilinçli olarak algılamak alışılmadıktır ya da bir kaç yıl öncesine kadar öyleydi. Gövdenin muazzamlığı, figürün en tepesinde perspektif nedeniyle küçücük görünen kafa, yüzün yapısının garip bir biçimde değişmesi (burnun ucunun iki kara de-

likle beraber bıyıkların üzerinden çıkıntı yapması; alttan görünen çene); tüm bunların içerikle bağlantılı olması gerekmez ve büyük bir biçimsel yarar sağlarlar. Bu görünüşün garipliği ve şaşırtıcılığı, parlak bir *coup d'esprit* ("bir şeye yeni bir açıdan bakmak") etkisine sahiptir, bildik bir nesnenin bilinmeyen bir yönünü ortaya çıkarır. Rene Clair'in *Entr'acte* adlı filminde cam bir tabakanın üzerinde dans eden bir balerinin görüntüsü vardır. Görüntü cam tabakanın altından çekilmiştir. Kız dans ederken, kat kat bürümcüklü etekleri bir çiçeğin yaprakları gibi açılıp kapanır ve çiçeğin ortasında bacakların ilginç pantomimi görünür. Böylesine ilginç bir çekimden alman keyif öncelikle salt biçimseldir ve anlamdan tümüyle ayrılmıştır. Yalnızca görüntünün şaşırtıcılığına dayanır. Buna ek olarak bir anlamı da olsaydı, değeri çok daha büyük olurdu. Örneğin, kameranın bu konumuyla, dansın erotik yanı vurgulanabilirdi.

Değişik kamera açıları genellikle yalnızca biçimsel yararları için seçilirler, anlamları için değil. Büyük olasılıkla yönetmen, hiçbir anlamı olmasa da kullanmakta direndiği ustaca bir görüş açısı bulur. İyi bir filmde her çekimin ana öyküye katkısı olmalıdır. Yine de, yönetmenler bu ilkeyi sık sık çiğnemekten geri durmazlar. İki insanı konuşurken göstereceklerdir; görüntüyü kafa hizasından çekerler sonra birden tepelerine geçip kafalara yukardan bakarlar. Oysa görüş açısındaki değişikliğin sağladığı, kanıtladığı, açıkladığı hiçbir şey yoktur. Yönetmenlerin başarıyla yaptıkları tüm bu şeyler sanatlarını açığa vurmak içindir.

Carl Dreyer'in güzel filmi *The Passion of Joan of Arc*'da genç kız ve papazlar arasında uzun bir tartışma yer alır. Bu kamera açısından verimsiz bir temadır. Bu sahnelerin asıl önemi konuşulanlarda yatar. Tartışan konuşmacıların bitmez tükenmez anlaşmazlıklarının görsel açıdan pek bir çeşitliliği yoktur. Güçlüğün çözümü, bunun gibi sahneleri sessiz filme koymaktan kesinlikle kaçınmaktır. Carl Dreyer hata yaparak tersine

karar vermiş. Sinematografik açıdan verimsiz episodları biçimsel çeşitlilikle canlandırmaya çalışmış. Kamera çok fazla hareket etmiş. Genç kızın kafasını eğik olarak yukarıdan çekmiş, sonra diyagonal olarak çenesine yöneltilmiş. Kilise yargıcının burun deliklerini aşağıdan çekerken hızla alnına geçmiş, bir soru sorarken yüzünü önden, bir başka soruda yandan çekmiş. Kısacası, görkemli portreler şaşırtıcı biçimde düzenlenmiş, ama sanatsal açıdan hiçbir anlamları yok. Bu eğlencenin izleyicinin genç kızın sorgulanmasını anlamasına hiçbir katkısı yoktur; tersine heyecan verici olması gereken bir şeyden sıkılmasını önlemek için izleyici gereksiz yere eğlendirilir. Biçim uğruna biçim, pek çok sanatçının, özellikle Fransız sanatçıların, çarpıp battığı bir kayadır.

Bugünkü filmlerin pek çoğunda rastlanılan -sanatsal bir amaçla ya da öylesine benimsenen- ilginç kamera açıları, fotoğrafçılığın ve filmin ilk dönemlerinde uygunsuz görülürdü. O günlerde, herkes seyirciye dolaylı kamera açıları sunmaktan kaçınırdı. Bugünkü değişikliğin nedenleri nelerdir?

İlk filmlerin çekiciliği, gerçek yaşamlardaki asıllarına benzeyen ve en küçük ayrıntısına kadar onlar gibi olan nesnelerin perdede hareket etmesinde yatıyordu. Filme bu gözle bakılması, doğal olarak kameranın konumunu da belirlemiştir. Gösterilen her şey, onu ve hareketlerini en açık biçimde gösteren açıdan çekilirdi. Kameranın işinin yalnızca yaşamı yakalamak ve kaydetmek olduğu düşünülürdü. Bu düşüncenin de kendi içinde bir değeri olsa gerek; ya da bilgileri daha verimli kaydetmek henüz düşünülmemişti. İnsanlar o günlerde filme bir sanat gözüyle değil yalnızca bir kaydetme aracı olarak bakıyorlardı. "Biçim bozma" amaçlı olmadığı için henüz kesinlikle yanlıştı.

Gerçek yaşam ve film arasındaki farklılıkların, biçimsel olarak anlamlı görüntüler yaratmak için kullanılması olanağının ancak yavaş yavaş ve büyük olasılıkla bilinçsiz olarak farkına

varılmıştı . Eskiden küçümsenen ve basit kabul edilen şey şimdi beceriklice geliştirilmiş, görüntülenmiş ve sanatsal yaratıya hizmet eden bir araca dönüştürülmüştü. Artık önemli olan nesnenin kendisi değildi. Nesnenin yerini, onun niteliklerinin gösterilmesi, esas düşüncenin gösterilmesi vb. almıştı.

Değinilecek başka bir özellik daha kaldı. Sıra dışı bir kamera açısının (yukarıda sözü edilenler gibi) nesnenin belli bir bakımdan karakterize edilmesinden ve bildik bir nesnede bulunabilecek umulmadık biçimlerin ilginç bir şaşırtma unsuru olarak gösterilmesinden daha başka bir sonucu daha vardır. Pudovkin, filmin izleyiciyi sıradan insan anlayışının ötesine taşımaya çabaladığını söylemiştir. Günlük yaşamda sıradan bir insan için görme, doğal dünyada dayanak bulmasına yarayan bir araçtır yalnızca. Kabaca konuşursak, çevresindeki nesnelerin yalnızca kendi amacına yetecek kadarını görür. Eğer bir adam erkek giyim mağazasında tezgahın önünde duruyorsa, her halde satıcı müşterisinin yüz ifadesinden çok (zevkini tahmin edebilmek için) taktığı kravatın türüne ve (gereksindiği şeyin nasıl bir şey olduğunu anlamak için) giysilerinin kalitesine dikkat edecektir; ama aynı adam ofisine girerken sekreteri kravatından çok (nasıl bir ruh hali içinde olduğunu anlayabilmek için) yüz ifadesine dikkat edecektir. Şu iyi bilinen bir gerçektir ki pek çok evli çift birbirlerinin gözlerinin ne renk olduğunu bilmez; insanlar yemek odalarının duvarında asılı olan resmin, yerdeki halılarının neye benzediğini bilmezler; ya da hizmetçilerinin nasıl giyindiğine hiç dikkat etmezler. Estetik konusunda zevki ve eğitimi olan insanları dışarıda tutarsak, her hangi bir insan için nedensiz yere bir şeyi seyretmeye koyulması, yanındakinin ellerini seyretmesi, telefonun biçimini incelemesi, kaldırımdaki gölge oyunlarını gözlemlemesi olağanüstü bir şeydir.

Bir sanat yapıtını anlamak için, izleyicinin dikkatinin biçimin niteliklerine yönlendirilmesi şarttır. Yani, kendisini bir öl-

çüye kadar sıra dışı olan bir zihinsel tutuma bırakması gerekir. Örnek olarak, bu artık yalnızca "orada bir polisin durduğunu" fark etme sorunu değildir; daha çok "polisin nasıl durduğunu" ve genel anlamda bunun bir polisin tipik görüntüsü olup olmadığının farkına varma sorunudur. Adamın ne kadar iyi seçildiğine, bir hareketin diğeriyle karşılaştırıldığında ne kadar tipik, ne kadar açık bir hareket olduğuna ve figürün otoritesinin alttan çekilerek nasıl ortaya konduğuna dikkat edilir.

Ayrıca izleyicinin böyle bir tutum takınmasına yol açacak belli hileler vardır. Eğer perdede sandaldaki bir kaç adamın sıradan bir görüntüsü belirirse, izleyici büyük olasılıkla bir sandaldan başka bir şey algılamayacaktır. Ama, örneğin, kamera sandalın üstüne çok yükseğe yerleştirilirse, gerçek yaşamda çok nadir rastlanan bir görüntü çıkacaktır ortaya. Böylelikle ilgi konudan biçime kaydırılır. İzleyici sandalın ne kadar uzun olduğunun ve kürek çekerken adamların bedenlerinin öne arkaya sallanmasının ne kadar ilginç olduğunun farkına varır. Daha önce fark edilmeyen şeyler daha çarpıcıdır; çünkü nesnenin kendisi bir bütün olarak garip ve olağanüstü görünür. Böylece izleyicinin bildik bir şeyi yeni bir şeymiş gibi görmesi sağlanır. İşte o zaman izleyici doğru bir gözlem yapabilir. İzleyicinin ilgisi yalnızca doğal nesnenin tipik ya da renksiz mi, aslına uygun ya da anlaşılır mı olduğunu anlamaya değil, açının sıra dışılığına yönlendirildiği için nesnelerin kendileri daha vurgulu ve bunun sonucu olarak da daha etkileyici duruma gelir. Bir atın iyi bir çekimini izlersem, gördüğümün "gerçek bir at -saten gibi postuyla, kokusuyla büyük bir hayvan..." olduğunu daha güçlü duyumsarım. Demek istediğim şu ki, böylece yalnızca biçimsel değil nesnel nitelikler de kendilerini gösterirler. Yalnız şunu da belirtmek gerekli, bu yöntem beceriksizce kullanılırsa tam tersi bir sonuç doğurur ve nesneyi tanınmaz kılan ya da öz yapısından öyle uzaklaştıran bir görüntü üretir ki sonuçta etki güçlendirilmez, tamamen yok olur.

Yukarıdaki paragraflarda sözü edilenleri burada kısaca özetlemek yerinde olabilir:

Nesneleri "tek yönlü" düz görüntüler olarak göstermek fotoğrafçılığın bir özelliğidir. Üçboyutlu bir şeyin ikiboyutluya indirgenmesi, sanatçının fayda sağladığı bir zorunluluktur. Sanatçının aşağıdaki sonuçları elde etmesini sağlayan bir araçtır;

1) Nesneyi sıradışı ve çarpıcı bir açıdan yeniden üreterek, sanatçı izleyiciyi salt farkına varmanın veya kabul etmenin ötesinde daha yoğun bir ilgi göstermeye zorlar. Bu yolla görüntülenen bir nesne bazen gerçekliğe göre üstünlük kazanır ve yarattığı etki daha güçlü ve çarpıcı olur.

2) Sanatçı dikkati yalnızca nesneye değil, onun biçimsel niteliklerine yönlendirir. Açının kışkırtıcı garipliğiyle yönlendirilen izleyici, nesnelere daha yakından bakar ve (*a*) yeni perspektifin nesnenin çeşitli bölümlerindeki şaşırtıcı hallerin tümünü nasıl görünür kıldığını, (*b*) konturların ve gölgelerin hoşça düzenlenmesiyle, düz bir yüzeye yansıtılan nesnelerin düz bir görüntü olarak uzamı nasıl doldurduğunu -bunun sonucunda iyi ve uyumlu bir etki yarattığını gözlemler. Bu tasarım nesneye bağlı kalınarak ve nesnenin biçimi bozulmayarak, nesnenin "olduğu gibi" görünmesiyle başarılır. Sonuçta çarpıcı sanatsal etki sağlanır.

3) Dikkatin nesnenin biçimsel niteliklerine yönlendirilmesinin başka bir sonucu daha vardır: İzleyici nesnenin karakteristik olarak seçilip seçilmediğini ve hareketlerinin karakteristik olup olmadığını; başka bir deyişle, nesnenin türünün tipik bir örneği (örneğin, "tipik bir memur") olup olmadığını ve hareketlerinin ve tepkilerinin türüne uygun olup olmadığını düşünmeye yönlendirildiğini duyumsar.

4) Oysa yeni kamera açısı yalnızca bir uyarı işareti ya da bir yem olarak hizmet etmez. Nesneyi belirli bir görüş açısından göstererek, ona derin ya da sığ anlamlar yükleyebilir ("bir sayı

olarak mahkum"). Burada da, bu sonucu nesnede hiçbir değişiklik ya da düzeltme yapmadan, onu gerçek yaşamda göründüğü gibi bırakarak elde etmenin özel bir cazibesi vardır.

Nesnelerin düz bir yüzeyde gösterilmesi yalnızca her bir nesnenin tek bir açıdan gösterilmesi zorunluluğunu değil, çeşitli kütlelerin bağıl konumdan gösterilmesi zorunluluğunu da doğurur. Bir nesnenin diğerini kesmesi ayrıca tartışılmalıdır. Fiziksel kütleler uzamda bir yer kaplarlar; her birine ayrı ayrı bakılarak aralarında dolaşılabilir. Ancak bir kamera belirli bir noktaya yerleştirildiğinde -şimdi gezici kamerayı göz ardı ediyoruz- nesneleri insan gözü gibi bir biri arkasına görür (gözlemci hareketsiz durduğunda olduğu gibi), bir nesne diğerinin görünmesini engeller. Bu sınırlama da yine sanatçının çok özel etkiler yaratmasına yardım eder. Dikkate değer bir örneği ele alalım:

Alexander Room'un *The Ghost That Never Returns* adlı filminde şöyle bir sahne vardır: Tutukevinden henüz salıverilmiş bir mahkum, çok yüksek iki duvarın arasındaki bir yolda seyirciden uzaklaşarak aşağı doğru yürürken görülür. Duvardaki bir çatlakta olasılıkla yıllardır görmediği bir şey görür, küçük bir çiçek. Çiçek, doğanın ve yıllardır yoksun bırakıldığı özgürlüğünün (biraz sıradan) bir sembolüdür. Çiçeği koparır. Sonra birden kendini kaybeder, yüzünü kameraya döner, tehdit edercesine yumruklarını yukarı kaldırır ve geldiği yöne doğru sallar. O anda kamera farklı bir konuma sıçrar. Görüş yönü aynıdır; ama kamera bir kaç metre geriye, tutuklunun az önce çıktığı tutukevinin demir parmaklıklarının ardına yerleşir birden. Parmaklıklar, şimdi görüntünün tamamını kaplayarak ön planda yer alır. Ve onların arasından aynı sahne görünür -kollarını tehdit edercesine kaldıran mahkumla birlikte yol. Yönetmenin yaptığı bu oyun olağanüstü etkileyici ve çok öğreticidir.

Etki bir "açı" üzerinde karar verme zorunluluğundan beceriklice yararlanılarak başarılmıştır. Kamerayı bir yana bırakır-

sak ve yalnızca gerçek durumu düşünürsek, durumun üç öğeden oluştuğunu görürüz: demir parmaklıklı bir kapı, onun ötesinde iki uzun duvarın arasında bir yol ve bu yolda yürüyen bir adam. Çok sayıda kamera açısı olanaklıdır. Kamera yolun sonuna yerleştirilebilirdi. O zaman demir parmaklıklı kapısıyla tutukevi arka planda olacaktı. Adam kapıdan çıkarken gösterilebilirdi ve kamerada onunla birlikte dışarıya, özgürlüğe çıkabilirdi. Tüm epizotun iyi bir genel görünümü kuş bakışı görüşle gösterilebilirdi. Yönetmenin seçtiği açı böyle bir genel görünüm vermez. İlk çekimde tutukevi kesinlikle görünmez. İkinci çekimde tutukevi parmaklıklarından başka hiçbir şey görünmez; buna karşın, tutuklu az önce oradan çıkmış olduğu için tutukevi sahnenin çok önemli bir öğesidir. Her şeye rağmen parmaklıklar sayesinde istenen etki sağlanmıştır. Böylelikle bir kez daha sanatçıların sık sık sahnenin en anlaşılır, en açık ve tam görünüşünü seçmediğini görüyoruz.

Belli bir kamera açısı üzerinde karar vermesi gerektiğinden, yönetmen görüntüde görünecek nesneleri seçme; görünmesini ya da hemen görünmesini istemediği nesneleri gizleme (bu kameranın istenmeyen nesnelerin diğer nesnelerce perdelenmesini ya da istenmeyen nesnelerin görüntüye hiç girmemesini sağlayacak biçimde yerleştirilmesiyle yapılır); önemli olduğunu düşündüğü ve olaydaki önemini kendisi gösteremeyecek nesneleri göze çarpıcı kılma olanağına sahiptir. Başka bir deyişle, yönetmen nesneleri vurgulayabilir; onlara hiç dokunmadan ve onları hiç değiştirmeden bir nesneyi göze çarpıcı kılıp, rahatsız edici veya gereksiz olabilecek olanları gizleyebilir. Ayrıca birbirleriyle ilişkilerini vurgulamak için nesneleri hareket ettirebilir. Nesneler arasındaki ilişki ancak kameranın belli bir konumda yerleştirilmesiyle görsel olarak anlaşılabilir.

Room'un filminin ilk çekiminde demir parmaklıklar görünmez; tutukevi teması görüntüde kesinlikle görünmez. İzleyici

hücreden çıkmış, yol boyunca özgürce yürüyen mahkumu görür. Ve birden adam başkaldırır ve kendisine yapılan haksızlığın -hapsedilmesinin- nesnesi, çarpıcı bir ustalıkla ve sahnenin değiştirilmesine gerek duyulmadan görüntüde belirir. (Bir çok filmde tutukevi ya da hücre görüntüde olacaktır.) Arzulanan etki sadece eldeki durumdan çıkarılmıştır. Demir parmaklıklar özgür bırakılmış mahkumun partneriymiş gibi olaya katılır.

Bu buluşun özel üstünlüğü tutukevi temasının görüntüye taşınmış olmasında değil, bunun nasıl yapıldığında yatar. Birden ağır demir parmaklıklar tüm perdeyi -tüm görüntüyü- kaplar. Kendi rolünü görüntüde çok geride oynayan ve bu yüzden çok küçük görünen adamla karşılaştırılınca parmaklıklar dev gibidir. Adamın acizce tehdit ettiği ve kendisini hâlâ ezen muazzam gücün inandırıcı sembolüdür bu.

Çekimlerini belli bir açıdan çekme zorunluluğundan fayda sağlayan yönetmenler nesneleri dilcdikleri gibi düzcnler, kendilerine önemli görünenleri ön plana koyar, diğerlerini gizler, nesneler arası ilişkileri akla getirirler. Adam ve demir parmaklıklar gerçekte dikkatc değer bir uzaklıkla birbirlerinden ayrılmışlardır. Eğer kamera farklı yerleştirilmiş olsaydı bu uzaklık çok belirgin olacaktı; bu durum aslında iki nesnenin aynı görüntüde gösterilmesini olanaksız da kılabilirdi. Anlamlı bağlantıyı (adam-demir parmaklıklar) üreten kameranın belirli konumudur. Çekim için farklı bir açı seçilmiş olsaydı tamamen etkisiz kalabilecck ve sembolik anlamı gözden kaçacak olan demir parmaklıklar, başta orada olmaması ve başka her şey aynı dururken görüntüye katılmasıyla etkileyici rolünü kazanır. Böylelikle kendisini sivriltir ve amaçsız gösterilmediğini açıklar. Oyunculardan biriymişçesine görüntüye girer. Burada yönetmenin izleyiciye nasıl yol gösterdiğini, ona nasıl yön verdiğini ve nesneye yüklediği anlamı nasıl vurguladığını görüyoruz.

Seyrek olarak ve yalnızca büyük yönetmenlerin yapıtlarında böyle basit araçlarla böylesine derin ve sembolik anlamlar üretilir. Genellikle anlam daha yüzeysel olur ya da hiç olmaz. Pabst'ın *The Diary of a Lost Girl* adlı filminde bir eczacı çırağı patronunun kızını öperken görülür. Dükkanın cam kapısının önünde durmaktadırlar. Sahne önce içerden çekilir. kamera dükkanın içindedir. Çekim ikisini öpüşürken gösterir ve arkalarında caddenin göründüğü kapı vardır. Sonra birden sahne başka bir açıdan gösterilir; çift tamamen aynı durumdadır ama kamera bu kez dışarıdadır ve camdan görülürler. Bunun hiçbir anlamı yoktur. Ve anlamı olmayan şeylerin bir sanat yapıtında yeri yoktur. İki çekimin sekansının nedeni tamamen yüzeysel ve süsleyicidir. Aynı sahneyi önce içeriden sonra dışarıdan, camdan görmek göze hoş gelir. Alınan zevk, bir besteci bir temayı önce majör sonra minör anahtardan çaldığında alınan zevke benzetilebilir. Müzikte makamdaki değişiklik sekansın tamamı ile haklı kılınabilir, filmde de böyle olmalıdır. Burada araç yeterince iyi kullanılmadığı için sanatsal açıdan zayıftır. Eğer ikinci çekimden sonra kapıdan içeri bakan ve olayı dışarıdan izleyen biri gösterilseydi iki farklı kamera açısını kullanmak için önemli nedenler olabilirdi. Böylece sekans olaylar dizisinde anlam kazanırdı. İkinci çekimden sonra olayı görüş açısı dükkanın içinden dışarıdaki gözlemciye doğru değiştirilecekti ve kameranın konumundaki değişiklik sanatsal olarak haklı çıkarılacaktı. Ancak bu durumda bile buluş yalnızca olayın becerikli bir görsel yorumu olacağı ve sembolik derinliği olmayacağından oldukça sığ kalacaktı. (Her çekimin *The Ghost That Never Returns*'deki demir parmaklık sahnesinin derinliğine sahip olmasının beklendiği düşünülmemelidir. Tersine, bir filmin zenginliği farklı derinliğe sahip çekimlerle sağlanır.)

Sözü edilen iki örnekte, bir durumun iki öğesi (birincisinde demir parmaklıklar ve mahkum, ikincisinde cam kapı ve sevgi-

liler) arasında bakış açısı aracılığıyla bir ilişki kuruldu. Bunu yapmak için demir parmaklık ve cam gibi arkasını gösteren nesneler gereklidir. Aksi takdirde bir nesnenin önünde başka bir nesne olması arkadaki nesneyi kapatmaya yarayacaktır. Üç ayrı filmden alınan üç örnek bu yöntemi açıklayacaktır.

Aşağıdaki örnek, Charlie Chaplin'in *The Immigrant* filminden verdiğimiz örneğe çok benzer, ama daha kısa bir filminden alınmıştır. Charlie ayyaş olduğu için karısı tarafından terk edilmiştir. Kameraya arkası dönük olarak üzerinde karısının fotoğrafı bulunan bir masanın önünde ayakta durmaktadır. Omuzları inip kalkmakta ve belli ki hüngür hüngür ağlamaktadır. Sonra döner. Omuzlarının inip kalkmasının nedeninin bir kokteyl çalkalama kabını çalkalaması olduğu anlaşılır. Olayı, başta gerçeğin ne olduğu görülemeyecek, yalnızca tahmin edilebilecek biçimde gösteren kamera açısı bir kez daha beceriklice kullanılmıştır. Çoğu fiziksel nesnenin bir diğerinin gizlenmesine yol açacak biçimde arkasını göstermemesinin yönetmenler için engelleyici olacağı düşünülebilir. Bu doğru; yönetmenlerin bu engelin üstesinden nasıl geldiklerini sonra göreceğiz. Diğer yandan bu görsel gerçek beklenmedik bir sanatsal çözüm sağlayan bir saklambaç oyununu olanaklı kılar. Baştan bir şeyin gizlendiği belli olmadığı, gizlilik yapay bir biçimde açıklanmadığı için açma özellikle etkileyicidir. Bir adamı arkadan görmekte özellikle dikkate değer bir şey yoktur. İzleyici Chaplin'in ne yaptığını kesinlikle bildiğini düşünür: Karısı terkettiği için çok doğal olarak ağlamaktadır. Dolayısıyla izleyici kendinden emin sahnenin anlamını doğru olarak kavradığını düşünür; sonra küçük adam döner ve sürpriz ortaya çıkar.

*The Mysterious Lady* adlı filmde (crime film) aşağıdaki sahne yer alır: Bir casus olan Greta Garbo bir Rus generali çalışma odasında öldürmüştür. Yakalanma tehlikesi içindedir. Kapının dışında içeri girmek için bekleyen askerler vardır. General kol-

tuğunda ölü yatmaktadır. Büyük koltuğun arkası kapıya dönüktür ve böylece ölü adam kapıdan görülmemektedir. Kolu koltuğun kenarından sarkmakta ve kapıdan görülmektedir. Askerler sertçe kapıyı çalmaktadırlar. Greta Garbo koltuğun kenarına oturur ve "Girin!" der. Şimdi kamera öyle yerleştirilmiştir ki, izleyiciler de odayı girişte duran askerlerin gördüğü gibi görürler: Arkası dönük büyük koltuk, generalin koltuğun kenarından görünen kolu ve generalin yanında yüzü kapıya, seyirciye dönük olarak oturan Greta Garbo. Askerler selam verirler ve emirleri sorarlar. Greta Garbo ölü adama döner ve açıkça direktifleri sorar. Sonra döner ve direktifleri askerlere iletir. Askerler geriye döner ve odadan çıkarlar. Tehlike atlatılmıştır.

Eisenstein'ın *The General Line* adlı filminde, yoksul köylü kadın bir at ödünç almak için zengin adamın çiftliğine gelir. Şişman kulak bir divanda uzanmaktadır. Kadın adamın önünde durur ve saygıyla ona seslenir. Adam doğrulup oturunca kamera onun arkasına yerleşir. Geniş sırtı ön planda büyük bir yer kaplar ve sonunda arka planda ayakta duran kadını tamamen ortadan siler. Böylece tüm görüntüye, adamın bir filinkine benzeyen sırtı egemen olur. Yine burada da otorite ve kibir, kameranın konumunun zekice seçilmesiyle aktarılmış olur. Kameraya çok yakın olması nedeniyle adamın sırtı özellikle büyük, şişman görünür ve boşlukları yok eder. Köylü kadın arka planda sırtla karşılaştırıldığında çok küçük görünür. Sonra bir düşünce ("otorite çaresizliği gözden siler") öne sürülür ve kadın görüntüden çıkar.

*The Ghost That Never Returns* adlı filmde bir gardiyanın mesaj iletmek için müdürün odasına geldiği sahne, az önce sözünü ettiğimiz sahneye karşıttır. *The Mysterious Lady*'deki generalin koltuğu gibi müdürün yüksek koltuğunun arkası seyirciye dönüktür. Başta, koltukta oturan hiç kimse yokmuş gibi görünür. Ama gardiyan konuşmaya başlayınca, ufak tefek,

kambur bir adam koltuğun yan tarafından bakar; müdürün ilk görüntüsüdür bu. Etki, beklenmedik olsa da anlamsızdır. Bu ani görüntü yönetmenin oyunundan başka bir şey değildir; ana öyküye bir katkısı yoktur ve belli bir nedeni olmaksızın tavandaki avizenin yönetmen tarafından yere düşürülmesinden daha anlamlı değildir.

Zekice seçilmiş bir kamera açısı,tek bir nesnenin olduğu kadar tüm mekanın da canlı bir izlenimini yaratabilir. Jacques Feyder'in *Les Nouveaux Messieurs* filminin başında operada bir prova sürmektedir. Buna benzer sahneler sık sık gösterilmiştir ve genellikle ilginç olmamıştır. Ancak bu, canlılığın iyi seçilmiş kamera açısıyla sağlandığı sahnelerden biridir (bazıları etkileyici olmayı başka yöntemlerle başarmıştır). İzleyici kendisini, sahnedeki kargaşanın tam ortasındaymış gibi hisseder. Bu nasıl başarılmıştır ? Kamera sahne üstüne, makinaların arasına yerleştirilmiştir ve sahneye yukardan bakmaktadır. Yukarıda, karanlıkta iki sahne işçisinin siluetleri ön panda görülmektedir. Bir halatı sahneye sallandırmak için aşağıya eğilmektedirler. Aşağıda sahnenin tabanı bir kuyunun dibi gibi parlamaktadır. Diğer sahne işçileri, bir halıyı sermekle meşguldürler ve aşağıda oldukları için cüce izlenimi verirler. Yukarıdan onlara doğru sarkan halat kısaltım etkisi yaratır. Böylece ipin sallanması, garip kasılmalar ve ani sarsıntılar gibi görünür. Sonsuz derinlik, göz alıcı biçimde aydınlatılmış sahne ile karanlık sahne üstünün karşıtlığı, ani hareketlerle sallanan halat, yukarıdaki adamların karanlık siluetleri ile aşağıdaki aydınlık sahnenin üzerindeki adamlar arasındaki büyüklük farkı, kısacası her şey sahnenin canlıymış gibi görünmesine katkıda bulunur. Sahnenin tozunun ve serin havasının kokusu alınıyormuş gibi olur.

Belirli bir kamera açısının seçilmesi gerekliliğinin ya da başka bir deyişle bir nesnenin diğerinin arkasında gösterilmesinin, sık sık bazı güçlükler doğurduğuna daha önce değinmiştik.

Örneğin, bir kalabalığın arasında durmuş konuşan bir insan gösterilecekse, tüm sahnenin iyi bir genel görünüşünü verecek bir bakış açısı bulmak güçtür. Kamera nereye yerleştirilirse yerleştirilsin, arkası dönük insanlar konuşmacıyı gizlerler. Güçlüğü aşmanın tek yolu, kameranın kalabalığa yukarıdan bakmasıdır. Böylece etrafına toplanmış insanların ortasında konuşmacı açıkça görülür. Arthur Robinson'un *The Night After the Betrayal* adlı filminde böyle bir açıdan çekilmiş bir görüntü bulunur.

Her filmde defalarca karşılaşılan ve çeşitli yollarla çözülen bir güçlük de iki kişinin yüz yüze olduğu sahnelerdir. İki oyuncunun yüz ifadeleri de açıkça gösterilmek istenir. Dolayısıyla her ikisinin yüzünün de önden gösterilmesi gerekir. Ne yazık ki bunu yapmak olanaklı değildir; çünkü iki kişi karşılıklı ise, birinin kameraya arkası dönükken yalnızca diğerinin yüzü kameraya dönük olacaktır. İkisi de profilden gösterilebilir, ne var ki bu pek ilgi çekici olmaz, ayrıca yüzlerin iyi bir görünüşünü de vermez. Yine, montaj kullanılarak iki kişinin yüzü de hızlı değişimlerle önden gösterilebilir; böylece sahne, "en iyi" iki görüş açısından gösterilerek, bir ya da bir kaç kez bölünmüş olur. Ya da son olarak, oyunculardan birini arkadan gösterme riski göze alınabilir. Greta Garbo'nun Clarence Brown tarafından yönetilmiş olan *A Woman of Affairs* adlı filminde bu çözümün başarılı bir örneği bulunur. Bir baba oğlunu azarlamaktadır. Baba ön planda, kameraya arkası dönük, karanlık bir siluet olarak görünmektedir; çok büyük ve çok yakın. Daha geride, aydınlıkta epeyce daha küçük, yüzü babasına ve kameraya dönük oğlu durmaktadır. Dolayısıyla babanın yüzü görünmemektedir. Ancak ne söylediği tutumundan ve hareketlerinden, her şeyden önce oğlunun yüz ifadesindeki değişikliklerden kestirilebilir. İzleyiciye dolaylı olarak bildirilen bu azarlama, böylece etkili ve canlı biçimde gösterilir. Bu da zorunluluktan yarar sağlamaya bir örnektir.

Jacques Feyder'in *Les Nouveaux Messieurs* filminde, bu soruna daha farklı çözümler bulunmuştur. Örneğin, iki sevgili başları birbirine çok yakın bir halde konuşurken görünürler. Sonra, görüntünün yarısı, adamın başının karanlık siluetiyle kaplandığı bir ayrıntı çekimiyle gösterilir (kamera adamın arkasına yerleştirilmiştir), bu baş, kadının yüzünün bir bölümünü kapatmaktadır; ama geriye kalan bölümü aydınlıktadır. Bölümleme çok anlamlıdır. Daha azıyla daha çoğu görülmektedir sanki. Yine aynı iki kişi, tiyatroda kızın soyunma odasındadır. Kız bir aynanın karşısına oturmuş makyajını yapmaktadır. Yüzü aynada önden görülmektedir ve onun yanında, arka planda bir şeylerle uğraşan ve kıza kaçamak bakışlar fırlatan adam görülür. Böylece -birbirlerine bakmalarına karşın- izleyici aynı anda ikisinin de yüzünü önden görür. Tabiki bu, ayna olmadan başarılamazdı.

Leon Moussinac, *Panoramique du Cinema* adlı çok yararlı kitabında (Dupont'un *Vaudeville*'i üzerine olan bölümde), zekice ve yerinde kullanılan kamera açılarının rasgele birbirini izlemesinin, olgunlaşmış film sanatının başarısı olduğunu söyler. Eskiden yönetmen, görüntünün doğallığını yitirmeyi göze alarak, oyuncularını en açık biçimde görünecek şekilde yerleştirmeye uğraşırken, kamera, oyuncuların karşısında adeta çiviyle sabitlenmiş gibi dururdu. Buna ilişkin şöyle der Moussinac: "Bu filmde kameranın tek bir sahnedeymiş gibi düşünülmemesi özellikle önemli ve ders vericidir. Kamera sürekli konumunu değiştirir. Sahne, ayrıntılar, oyuncuların yüz ifadeleri en etkili açılardan çekilmiştir. Örneğin, Fransız ve Amerikan filmlerindeki gibi bir kaç kişinin aynı anda yüzleri kameraya dönük olarak oynadıkları görülmez. Jannings'in sırtı, yüzü kadar anlamlıdır. Böylece bir özgünlüğün ayrımına varıyorsak eğer, bu özgünlüğün amacına hizmet ettiği kabul edilmelidir. Bu en önemli ve en temel anlatım aracının belli film sanatçılarınca anlaşıldığını kanıtlar: çekimi en etkili açıdan yapmak. Olayın geçtiği

odanın dördüncü duvarının filmde dışarıda bırakılmadığını biliyoruz; kamera da odada bulunur ve öyküye katılır."

Film yönetmenlerinin bu araçları etkili kullanma noktasına çok yavaş eriştiklerini anlamak çok kolay. Sinemanın ilkin, gerçek olayları mekanik olarak kaydetme arzusundan doğduğunu yukarıda belirtmiştik. İlgi, konudan biçimlerin özelliklerine kayana değin, sinema bir sanat olmamıştı. Şimdiye kadar belli gerçek olayları, yalnızca kaydetmeye götüren şey, şimdi nesneleri filme özgü özel araçlarla gösterme amacına dönüştü. Bu araçlar istenen nesnenin yeniden üretiminden daha fazlasını yapabilirler; onu geliştirir, ona bir biçim kazandırır, nesnenin özel niteliklerini açıklar, onu canlı ve süslü hale sokarlar. Mekanik yeniden üretimin bittiği, anlatım koşullarının nesneyi biçimlendirmeye hizmet ettiği yerde sanat başlar. İzleyici, yalnızca içeriğe dikkat etmekle yetindiğinde tam anlamı yakalayamaz: bu bir lokomotifin görüntüsü, bu iki sevgilinin ve bu da öfkesi burnunda bir garsonun. İzleyici dikkatini biçime yönlendirmeye hazırlanmalı ve lokomotifin, sevgililerin ve garsonun *nasıl* anlatıldığını değerlendirebilmelidir.

**Azalan Derinliğin Sanatsal Kullanımı**

Filmde yeniden üretilen her nesne katı ve aynı zamanda düz görünür. Bu gerçek, daha önce sözü edilen başarılı çekimlerle sağlanan etkileyici sonuçlara fazlasıyla katkıda bulunur. Bir insanın alttan görünüşünde doğal biçim büyük ölçüde bozulmuş olarak görülür; çünkü derinlik etkisi azalmıştır. Aynı görüntüye stereoskopta bakıldığında biçimi daha az bozulmuş görünür. Çok oylumlu gövde ile orantısız küçüklükte kafa arasındaki karşıtlık kısaltıma bağlıymış gibi algılandığında daha az etkilidir. Ancak, uzam çok az duyumsanıyorsa ve görüntülenen nesnenin üçboyutlu oylumu düzleştirilmişse, çok büyük bir beden ve çok küçük bir kafa görülür.

Sinemanın biçimsel nitelikleri, derinlik algısının olmamasından kaynaklanır. Her iyi film çekimi, çizgisel bir kompozisyon olarak biçimsel anlamda tatmin edicidir. Çizgiler, kenarlara olduğu kadar birbirlerine de bağlantılı olarak, uyumlu bir biçimde yerleştirilmiştir. Işık dağılımı ve gölgeler çekimde doğru dengelenmiştir. İzleyicinin dikkati, yalnızca uzamsal izlenim zayıf olduğunda, çizgilerin ikiboyutlu yapısına ve gölge kümelerine yönelir. Bununla birlikte, bunlar gerçekte üçboyutlu nesnelerin içerdiği öğelerdir ve sadece bir düzleme yansıtıldıkları için yüzeysel kompozisyonun öğeleri olmuşlardır. Yukarıda bir dansçının eteğinin, cam bir tabakadan nasıl bir çiçeğin açılıp kapanan taçyaprakları gibi göründüğünden söz etmiştik. Cansız bir nesne olarak eteğin normal ve karakteristik bir özelliği olmadığından, bu tamamen işlevi olmayan bir etkidir. Eteğin kenarlarının ilgi çekici bir şekilde genişlemesi ve daralması, yalnızca belirli bir bakış açısından bakıldığında ve sonra düz bir yüzeye yansıtıldığında ortaya çıkar. Bu stereoskopik filmde daha az fark edilecektir. Sadece derinlik azaldığında, eteğin aşağı-yukarı hareketi, içeri-dışarı bir hareket izlenimi verir. Yeniden üretilen her nesnenin aynı anda birbirinden tamamen farklı iki farklı biçimde görünmesi -yani, ikiboyutlu ve üçboyutlu olarak- ve aynı nesnenin iki koşulda iki farklı işlevi yerine getirmesi sinemanın en önemli biçimsel özelliklerinden biridir.

Derinliğin azalması, nesnelerin üst üste binmelerinin perspektife bağlı olarak vurgulanmasını sağlar. Stereoskopik bir görüntüde, çeşitli nesnelerin birbiriyle ilişkili olarak yerleştirilmesi, gerçek yaşamda olduğundan daha etkileyici olmaz. Çeşitli nesnelerin belirli kısımlarının önüne gelen diğer nesnelerce kapatılması rastlantısal ve önemsizmiş gibi görünür. Doğrusu, stereoskopik bir görüntüde kameranın konumu pek önemsenmez, çünkü bir başka görüş açısından kolayca görülebilecek

üçboyutlu bir uzam olduğu açıkça görülür. Ancak derinlik izlenimi yoksa, perspektif dikkat çekici ve etkileyicidir. Neyin göründüğü, neyin gizlendiği yalnızca amaca yönelik olarak düzenlendiğinde ilgi çeker; kişi, nesnelerin niye bir başka şekilde değil de bu şekilde yerleştirildiğini anlamak için düşünmeye zorlanır. Nesneler arasında boşluk yoktur; birbirlerine yapışık yüzeyler gibidirler ve neredeyse aynı düzlemdeymiş gibi görünürler.

Böylelikle derinliğin olmaması, film görüntüsüne hoşa giden bir gerçek dışılık unsuru katar. Nesnelerin kompozisyonel ve çağrışımsal bir biçimde üst üste bindirilmesi gibi biçimsel nitelikler izleyicinin dikkatini çekmeyi başarır. Uzam izlenimi güçlü olsaydı, yukarıda anlattığımız kızın yüzünün yarısının, adamın kafasının karanlık siluetiyle kapatıldığı çekim, bu kadar etkileyici olmazdı. Çarpıcı etkiyi sağlamak için yüzdeki bölünmenin tesadüfi olmadığının, bir amaca yönelik olduğunun anlaşılması zorunludur. İki yüz hemen hemen aynı düzlemdeymiş gibi görünmelidir ve aralarında, kolayca farklı bir konumda da yerleştirilebileceklerini gösterecek bir boşluk kalmamalıdır.

Derinlik algısının olmamasının, psikologların biçim ve ebatta "değişmezlik" olarak adlandırdıkları olgunun geçerliliğini neredeyse tamamen yitirmesine de yol açtığına önceden değinmiştik. Yönetmen dikkat çekici etkiler yaratmak için bu durumdan yararlanır. Herkes bir filmde karşıdan hızla gelen bir tren görmüştür. Tren, izleyicinin üzerine doğru geliyormuş gibi görünür. Etki çok canlıdır; çünkü lokomotifle hiçbir temel ilişkisi olmayan ama izleyicinin konumuna -daha doğrusu- kameranın konumuna bağlı olan bir başka devimsel kaynak tarafından hızla öne gitme hareketinin devimsel gücü arttırılmıştır. Lokomotif yakınlaştıkça daha büyük görünür, perdedeki karanlık kütle çok büyük bir hızla her yöne yayılır (perdenin kenarla-

rına doğru devimsel bir genişleme). Lokomotifin gerçek nesnel hareketi bu genişlemeyle güçlendirilir. Böylece, gerçekte aynı ebatta kalan nesnenin büyümesi, onun gerçekteki aktivitesini çoğaltır ve yönetmenin bu aktivitenin yarattığı etkiyi görsel olarak yorumlamasına yardım eder.

Carl Dreyer'ın *The Passion of Joan of Arc* adlı filminde bir keşişin heyecanla koltuğundan öne doğru fırlayışını, kamerayı oyuncunun önüne, çok yakına yerleştirerek vurgulamasında da aynı ilke uygulanır. Böylece, öne doğru hareket sayesinde figür çok büyür ve tüm perdeyi kaplar. Burada da gerçek devimsel gücün etkisi tamamen kameraya bağlı olarak şiddetlendirilmiştir: Yansıtılan düz görüntü birden büyümüştür. Eğer kamera keşişten bir kaç metre uzağa yerleştirilmiş olsaydı, öne doğru harekete bağlı olarak büyüklüğün artmasının hiç bir etkisi olmazdı.

*The End of St. Petersburg* adlı filminde Pudovkin, perspektif nedeniyle büyüklüğün değişmesini mükemmel kullanır. Aç kalmış iki köylü iş bulmak için büyük kente gelirler. Kentin büyüklüğü bu iki figürle karşılaştırılır; köylülerin kendilerinin ve isteklerinin önemsizliği aşağıdaki çekimde çarpıcı bir biçimde gösterilmiştir: Ön planda elini buyurgan bir şekilde kaldırmış çarın büyük ve karanlık atlı heykeli vardır; arka planda, karınca gibi görünen iki köylünün yürüdüğü boş meydan. Eğer çekimdeki derinlik etkisi büyük olsaydı, başka bir deyişle, heykel ve iki köylü arasındaki uzaklık algılanabilir olsaydı, öncelikle büyüklükteki farklılık bu kadar dikkat çekici olmazdı ve uzaklığın doğal bir sonucu gibi görünürdü; ikincisi, iki insan ve heykel arasında böyle açık bir ilişki kurulamazdı ve bu nedenle birbirleriyle karşılaştırılamazlardı. Farklı düzlemlerde bulundukları açıkça anlaşılırdı. Pudovkin'in çekiminde, izleyici geçmiş deneyimleriyle yorumlayabileceği uzamsal bir durum görür. Buna rağmen bu uzamsal durum alışılmış derinlik etkisi

olmaksızın sunulur. Böylece iki karınca heykele doğru sürünüyormuş gibi görünür. Karıncaların ve heykelin birbirleriyle bir tür ilişki içinde oldukları açıktır; çünkü aynı düzlemde görünürler.

Gerçekte iki köylü heykelden bu kadar küçük değildir. Çekim kolayca tam tersinden yapılabilirdi ve iki köylü ön planda çok büyük, çarın cüce heykeli arka planda basit bir aksesuar olabilirdi. Ama Pudovkin'in sahnesinin sembolik önemi iki köylüyü acınacak, çaresiz, korkmuş, kentin büyüklüğü, katı merhametsizliği ve enginliği karşısında dehşete düşmüş bir halde göstermesindedir. Yönetmen, büyüklüğü değiştirebilme gücünü düşüncesini somutlaştırmak için zekice kullanmıştır. Bu gerçek nesnelerin biçimi bozulmadan, Mısırlılar'ın rölyeflerinde galip bir kralı çok büyük, düşmanlarını minicik figürler olarak betimlemelerine benzer biçimde yapılmıştır.

*The General Line* adlı filminde Eisenstein benzer bir yolla, doğal oranları sembolik olarak yeniden düzenlemiştir. Bir sahnede gereksiz resmi işlemlerin, işlerin gerektiği gibi yürütülmesini engellediği bir devlet dairesi düzenini anlatmak ister. Stenografa dikte ettiren bir memur görülür. Makinanın çok büyük görünebilmesi için kamera hemen daktilonun önüne yerleştirilmiştir. Daktilonun şaryosu çok büyük bir silindir gibi perdeden geçer; daktilocunun ve dikte eden adamın kafaları arkada çok küçük görünür. Sonra bir defterdar görünür: defter kocaman, kendisi çok küçüktür. Her şeyden önce soyut bir eşitsizlik, görsel bir eşitsizlikle somutlaştırılmıştır.

King Vidor'un *The Crowd* adlı filminde aşağıdaki etkileyici sahne yer alır: Küçük bir çocuk arkadaşlarıyla kaldırımda oturmaktadır. "Babam her zaman der ki..." diye söz başlarken, evinin önünde toplanmış bir kalabalık, bir ambulans ve eve taşınan bir sedye görür. Sonra endişeyle evine koşar. Ve sıradaki çekim gösterilir: Kamera ikinci katın sahanlığına, aşağıya dö-

nük olarak yerleştirilmiştir. Giriş kapısı aşağıda, çok küçük görülmektedir ve belirgin bir perspektif etkisiyle kapıdan yukarıya doğru genişleyerek çıkan basamaklar vardır. Kaza haberini duyan insanlar alt kattaki kapıdan binaya doluşur. İnsanlar karıncalar gibi içeriye akın ederler. Birden küçük çocuk kalabalığın arasından kendine yol açar. Yavaşça, korkuyla ve ne olduğunu öğrenmenin endişesiyle merdivenleri çıkar. İlkin çok küçüktür, sonra daha büyür, basamaklar genişler, kalabalık aşağıdadır. Daha yakına gelir, o kameraya yaklaştıkça büyüyen boş merdiven çocuğun etrafında daha fazla boş alan gösterir. Yukarı çıkar; korkunç derecede yalnız, perişan, babasından yoksun kalmış bir çocuk.

Bu etkinin gücü, kullanılan araçların yalınlığında ve doğallığında yatar. Uzaklık azaldıkça merdiven basamaklarının genişlemesinden daha doğal hiçbir şey yoktur; ama sıradan bir gerçek, burada derinlikli, etkili, güzel halk şarkılarındaki gibi sembolik bir anlam yaratır.

Belirtmek gerek ki böyle bir etkinin başarılması kameramanın ustalığına bağlıdır. Yönetmen ve senaryo yazarı hayranlık uyandıracak bir çekim planlamış olabilir; ama eğer kameraman kamera için doğru bir konum seçmezse, onu altı santim yukarı ya da aşağı yerleştirirse, iki adım sola koymak yerine tam ortaya koyarsa, uygun odaksal uzunluktaki merceği seçmezse, çekimde perspektifin gücü ortaya çıkmaz ve düşünce yavanlaşır. Ayrıca, ışıklar doğru yerleştirilmelidir; geri planın biraz fazla aydınlatılmış olması, ön planın ortasına çok yakın bir spot lambası çekimi kökten değiştirebilir ve amaçlanan etkiyi yok edebilir.

Sinemanın ilk zamanlarında yönetmen, her hangi bir oyuncunun ellerini ya da ayaklarını orantısız büyüklükte görünecek şekilde kameraya çok yaklaştırmamasına dikkat ederdi. Bü-

yüklükteki dikkat çekici değişimlerin sanatsal etki yaratmak için kullanılabileceği, ancak sinema bir sanat olarak kabul edildikten sonra anlaşıldı.

Azalan derinliğin sanatsal kapasitesi anlaşılırsa, mühendislerin üçboyutlu filmi yaratmak için gösterdikleri çaba karmaşık duygularla izlenecektir. Derinlik yanılsamasının güçlü olduğu bir filmde büyüklükteki perspektife bağlı değişimlerin, gerçek yaşamdakinden daha fazla bir etkisi yoktur. Bu durumda onların sanatsal bir araç olarak faydaları uygulamada önemsiz olacaktır. Elbette ikiboyutlu ilişkiler zayıf olacak ve uzamda bir nesnenin diğerinin arkasında görünmesi öyle belli olacak ki, temel sembolik ilişkiler olduğu kadar yansıtma da (projective) kendini kesinlikle duyumsatamayacaktır. Mühendisler sanatçı değildirler. Bu nedenle çabalarını sanatçıya daha etkili araçlar sağlamaya değil, film görüntüsünün doğallığını arttırmaya yöneltirler. Filmin stereoskopik nitelikten böyle yoksun olması mühendisi kızdırır. Onun gayesi gerçek yaşamı olduğu gibi taklit etmektir. Filmin renklerden ve seslerden yoksun olması onu kışkırtır; bu nedenle kendini renkli fotoğraf ve sesli film çalışmalarına adar. Sıradan, sanatsal eğitimi olmayan halk da onun gibi hisseder. Bir izleyici filmlerden gerçeğe mümkün olduğunca benzemesini bekler ve bu yüzden üçboyutlu filmi ikiboyutluya, renkliyi siyah-beyaza, sesliyi sessize tercih eder. Filmi gerçek yaşama yakınlaştıran her adım büyük bir sansasyon yaratır. Her yeni sansasyon dolu salonlar demektir. Dolayısıyla film endüstrisinin çıkarı bu teknolojik gelişmelere bağlıdır.

**Renklerin Yokluğunun ve Işıklandırmanın Sanatsal Kullanımı**

Renk konusu da derinlik konusuna benzer. Yönetmen siyah ve beyaza bağlı kalmak zorunda olduğunda, özellikle canlı ve etkileyici sonuçlar yaratabilir.

Renkleri -renkli filmin yaptığı gibi- doğadan hazır almayıp paleti üzerinde onları yeniden yaratan ressam, sanatsal olarak amaçladığını anlatması için gerekliyse, uygun ton seçimini, renk kümelerinin dağılımını vb. kullanarak doğadan uzaklaşabilir. Şu ana kadar gördüklerimizden yola çıkarak, bir renkli filmdeki renkler olsa olsa doğaldır. Ve eğer kusurlu teknik dolayısıyla henüz öyle değilseler, doğallığın eksik olması sanatçıya potansiyel açıdan faydalı anlatım araçları sağlamaz.

Renkli filmin sanatsal olanakları hala belirsizlik içindeyken, siyah-beyaz film uzun yıllardır bilinmekte olan çok etkili bir araçtır. Var olan renklerin (saf beyazdan koyu siyaha kadar) grinin tonlarına indirgenmesi, ışık ve gölge aracılığıyla anlamlı ve süslü görüntüler yaratmayı olanaklı kılan, hoşa giden bir doğadan uzaklaşmadır.

Yönetmen (önemi nadiren anlaşılan kameramanların yardımıyla), sinema salonunda gösterildiğinde görüntülediği nesnelerin hangi siyah-beyaz değerlere sahip olacağına karar verme gücüne sahiptir. Işıkları nasıl yerleştirdiğine, gölgelerin nereye düşeceğini ayarlamasına, açık hava çalışmalarında güneşi dikkate alarak kamerasını nasıl yerleştirdiğine, süzgeçlerinin ışığı nasıl aldığına ve yansıttığına göre, aynı nesneyi çok parlak ışıkta ya da çok koyu gölgede gösterebilir, açık renk bir şeyi eşit derecede açık bir ortama yerleştirebilir ya da koyu renk arka planla kontrast yaparak göze çarpmasına izin verebilir. Bu, sinemanın en önemli estetik olanaklarından biridir. Aydınlığa karşılık karanlığın, beyaz saflığa karşılık siyah kötülüğün, kasvet ve parlaklık arasındaki karşıtlığın ilkel ama daima etkileyici olan sembolik anlamları tükenmez.

Örneğin Sternberg'in *The Dock's of New York* filminde, filmin iki baş rol oyuncusu bu yolla karakterize edilmiştir.

Kızın beyaz yüzü, beyaz giysisi, beyaz saçları, gemi ateşçisinin karanlık figürüyle görsel bir karşıtlık içindedir. Böylece yerinde ve sanatsal açıdan uygun olarak, iki insanın zihinlerinin dramatik etkileşimi, görsel algının temel öğeleri (perdede hareket eden siyah-beyaz yamalar) aracılığıyla açıklanmıştır. Aynı etkinin renkli film ile başarılamayacağı açıktır. Yine aynı yolla, Granowsky'nin *Song of Life* adlı filminde ameliyathanedeki etkileyici doğum sahnesinin ölümcül sessizliği ve acılığı; uzun beyaz ameliyat giysileri, beyaz steril çarşaflar, beyaz pamuk ve karanlık aletleriyle birlikte doktorların koyu lastik eldivenleri arasındaki resimsel karşıtlıkla başarılmıştır. Eğer bu karşıtlık kameraman tarafından bu kadar iyi ortaya çıkarılmamış olsaydı, sahnenin tüm etkisi kaybolurdu.

Bir film çekiminde sarışın bir kadının yüzünü düşünün: saçların ve tenin birbirine yakın donuk beyaz rengi (mavi gözler bile beyazımsıdır), kadifemsi, koyu renk dudaklar ve kalemle çizilmiş, keskin, koyu renk kaşlarla bir karşıtlık yaratır. Böyle bir yüz öyle garip, genele aykırı olduğu için ifadesi öyle güçlüdür ki yüz ve ifade daha fazla ilgi çeker. Kapkara saç örgüleriyle çerçevelenmiş beyaz yüzün güzel ve uygun olup olmadığı keyifle incelenir. Filmlerdeki çoğu yüzün ne kadar gerçek dışı, ne kadar doğaüstü göründüğünün, -makyaj sanatının önemli ölçüde katkıda bulunduğu- sanatsal bir yaratı olarak nasıl doğal bir görüngü olmadığı izlenimini verdiğinin farkına varan bir kimse, filmdeki iyi bir yüzden, iyi bir taşbaskıdan ve tahta baskıdan aldığı zevki alacaktır. Filmlerin prömiyerlerine gitme alışkanlığında olan bir kimse, oyuncular gösterimden sonra selama çıktıklarında, yüzlerinin gerçek yaşamda nasıl

acıklı ve pembe göründüğünü bilir. Perdedeki biçimlendirilmiş, anlamlı ve kocaman maskeler, etten-kemikten varlıklara benzemez; onlar görsel materyaller, sanatın yaratıldığı maddelerdir.

Film görüntülerinin kompozisyonu kolay anlaşılır ve cezbedicidir; çünkü hammadde yalnızca siyah, beyaz ve gri renk kümelerinden, beyaz üzerine siyah çizgilerden ya da siyah üzerine beyaz çizgilerden oluşur. Anlaşılır ifadelerin belirli ses perdelerinin gamlarda düzenlenmesiyle sağlandığı ve kompozisyonda yalnızca bu seslerin kullanıldığı müzik ile bir karşılaştırma yapılabilir. Bu ses değerlerinin birbirini ne kadar iyi izlediğinin duyulması zevk alınmasını sağlar. Müziğin sabit ses tonları ve entervaller olmaksızın olanaklı olmaması gibi, herhangi bir grafik sanatı da -tanımlayıcı ve betimleyici işlevinden ayrı olarak- yapıtın yaratıldığı araç, şekil, parlaklık ve büyüklüğün net bir tanımına olanak tanıdığı sürece biçimsel bir değere sahip olabilir. Siyah-beyaz söz konusu olduğunda bu durum en üst noktadır. Birinci sınıf bir film, özellikle iyi Rus ve Amerikan filmleri, -karaktersiz ve belirsiz tonlar değil- öyle belirgin siyah-beyaz değerler sunar ki biçimsel nitelikleri hemen kendini gösterir.

Dış mekanın etkisi neredeyse tamamen ışıklandırmaya bağlıdır. Walter Ruttmann'ın büyük kentin senfonisi, *Berlin* adlı filminde Berlin'in kuzeyindeki boş bir caddenin güneş doğarken gösterildiği, ünlü bir çekim vardır. Bu çekime cazibesini kazandıran, sabah gökyüzünün ilginç bir biçimde puslu olması ve binaların cephelerinin gizemli karanlığıdır; başka bir deyişle grinin değerlerinin paylaştırılmasıdır. Aynı cadde ve aynı kamera açısı, bütünüyle zayıf ve etkisiz bir görüntü de doğurabilirdi. Elbette bu farklılıklar, ışıkların kameramanın denetimi altında olduğu stüdyoda daha belirgin olurdu. Sonra boş caddeden aşağı doğru yürüyen bir kaç adam görünür; fabrikaya giden

işçilerdir bunlar. Gri gökyüzüne karşı siyah dış hatları görünmektedir. Biraz daha aydınlanmış caddedeki bu figürler gün doğumunun gizemini, aydınlık ve karanlık arasındaki garip anı vurgulamaya yardım eder.

Filmlerde, karanlık bir odada birden ortaya çıkan, eşyaların üzerinde gezen ve belki gizlenen bir figürü aydınlatan bir el fenerinin ışığının yarattığı etkiler bilinir. Büyük bir iç rahatlamasıyla aydınlanan bir yüzün duygulu beyazlığının, ayın önünden geçen bulutların hareketinin, yerde hareket eden yaprakların gölgelerinin, aniden parlayan farların, suda titreşen yansımaların, beyaz ten üzerinde siyah kan lekesinin göze çarpmasının, Pudovkin'in *The End of St. Petesburg* adlı filminde karanlık gökyüzüne bir nakışçının iğnesiyle işlenmiş gibi görünen beyaz telgraf tellerinin kavrayışlı bir göze verebileceği büyük zevk bilinir. Ne var ki bunlar yalnızca siyah beyaz filmde tadılabilecek zevklerdir.

Eğer ışık doğru kullanılırsa gösterilen şeyin şeklini netleştirmeye de yardım eder. Bu konuda sadece, Baranovskaya'nın yüzünü Pudovkin yönetimindeki bir Rus filmindekiyle ve - örneğin *Poison of Gas* ya da *Life's Like That* gibi- yabancı bir stüdyoda çekilmiş bir filmdekiyle karşılaştırmak yeterlidir. Rus filmlerinde çok net, neredeyse kemikli yüz hatlarına, etkili ve ışık-gölge kontrastlarıyla canlandırılmış bir yüze sahip olduğu ayırt edilir. Aynı yüz Alman filmlerinde düz, belirsiz, gri ve ifadesiz görünür. Her şey ışıklandırmaya ve çekimin ustalıkla yapılmasına bağlıdır. Ya da Greta Garbo'yu bir Alman filmi *The Joyless Street*'te ve Amerikan filmlerinden birinde düşünün. Alman filminin Amerikan filminden daha eski olduğunu ve Alman filmi çekilirken makyaj sanatının fazla ilerlememiş olduğunu bir yana bırakırsak, bu şahane kadının yüzü güçlükle tanınacaktır. Alman filminde yüzü fazla beyaz ve maske gibi, cildi belirsiz ve gri, gözleri ifadesiz, saçları tozlu gibi görünür.

Herhangi bir Amerikan filminde teni saten gibi bir parlaklığa sahiptir, duru ve sakin gözleri olağanüstü delicidir ve yumuşak, ipeksi saçları gizemli bir ışıkla parlar. İyi bir ışıklandırmanın yardımıyla düzensiz yüz hatları uyumlu, bir yüz bitkin veya canlı, genç ya da yaşlı gösterilebilir. İç mekanlarda ve dış mekanlarda da aynısı geçerlidir. Işıklandırmaya bağlı olarak, bir oda sıcak ve rahat ya da soğuk ve çıplak, büyük veya küçük, temiz veya kirli görünebilir; ilk bakışta etkileyici ya da tamamen sıradan ve önemsiz olabilir. Karanlık bir yere düşen güneş ışınlarının etkisi, renkli filmde aynı başarıya ulaşamaz. Şimşekler çakan bir kır manzarasının çekiciliği, koyu renk bir perdeden içeri süzülen solgun ışık, bir dağ sırasının karanlık gökyüzündeki silueti, bir endüstri sahasının kirli griliği, dalgalanan mısır tarlası, gün ışığında ağaç dallarının gölgeleri arasında dans eden damlacıklar; tüm bunlar bir anlatı filminde istenen ruh hallerinin tamamen doğal bir biçimde anlatılmasına yarayan siyah-beyaz etkilerdir. Fritz Lang'in *The Nibelungen Saga* filmindeki, Siegfried'ın büyülü bir ormandan atla geçtiği ünlü ilk sahneyi hatırlamak yeterli olacaktır.

Sıradan maddelerin özyapısının duyumsanmasının verdiği özel zevk (ağır demir, parlak tencke, pürüzsüz kürk, bir hayvanın kıllı postu, yumuşak ten gibi), filmin ve fotoğrafın renksiz olmasıyla arttırılır. Terborch tarafından yapılan ünlü ipek resimlerini delil olarak gösterirsek, şüphesiz özyapı renklerle doğaya daha sadık olarak üretilir. Eğer gerçek nesnelerin yanılsamasını verme sanatı resimde bile büyük bir hayranlık uyandırıyorsa, renklerin yardımı olmadan, yalnızca siyah ve beyazla sağlandığında etki daha olağanüstü ve heyecan verici olur. Bir fotoğrafçı görünen nitelikleri olağanüstü bir bağlılıkla kaydetmek gibi çok zor bir sanatı ve dolayısıyla konusunun gerçekçi görüntüsünü yaratmayı bazen başarır. Diğer yandan, hazırlanmış bir yemek masasının filmde ne kadar garip göründüğü ge-

nellikle fark edilir: insanlar ne garip siyah şeyler yiyorlar, küçük lekeler, sümük gibi kaygan, parlak topaklar ve her çeşit yavan şey. Onları keserler ve neşeyle ağızlarına götürürler; ama ne yedikleri anlaşılmaz.

Işığın süsleme ve çağrıştırma maksadına hizmet ettiği, filmin diğer donanımlarında olduğu gibi, ancak film bir sanat olduğunda kabul edildi. İlk zamanlarda, perspektife bağlı büyüklük değişimlerinden ve nesnelerin üst üste bindirilmesinden kaçınıldığı gibi, dikkat çekici her ışık etkisinden de kaçınılırdı. Eğer ışıklandırma etkisi görüntüde çok açık göze çarpıyorsa, bunun profesyonel bir hata olduğu düşünülürdü. Amerikalı yönetmen Cecil B. de Mille bu etki üzerine ders verici bir öykü anlatır:

"Sahne çalışmalarına alışkındım ve tiyatroda kullandığım gibi özel bir ışık etkisini, çekmekte olduğum bir filmde kullanmak istedim. Söz konusu sahnede bir casus perdenin arkasından sessizce çıkmaktadır. Etkiyi daha gizemli yapmak için, casusun yüzünün yalnızca yarısını aydınlatmaya, gerisini karanlıkta bırakmaya karar verdim. Ekrandan sonucu izledim ve olağanüstü etkileyici buldum. Film boyunca kullandığım bu ışık oyunundan çok memnun kaldım; yani spot lambalarını bir yanda ya da diğer yanda kullandım -şimdi özgürce uygulanan bir yöntem. Filmi dağıtım bürosuna gönderdikten sonra, müdürden beni oldukça şaşırtan bir telgraf aldım. Şöyleydi: "Sen delirdin mi? Bir adamın yarısını gösterdiğin bir filmi tam ücretine satabileceğimizi mi sanıyorsun?"

Mille, büyük Avrupalı bir sanatçıya gönderme yaparak müşterilerine blöf yapana dek film reddedilmiş. Şöyle bir telgraf çekmiş: "Eğer siz Rembrandt *chiaroscuro*'sunu* gördüğünüzde tanımayacak kadar aptal adamlarsanız suç bende değil."

---

* Işık ve gölge zıtlığıyla resme derinlik kazandırma.

Amacına ulaşmış. Dağıtımcı, asıl fiyatın iki katını teklif ederek filmi almış ve şu sloganla gösterime sunmuş: "Rembrandt üslubuyla ışıklandırılmış ilk film".

Bu öykü, son birkaç yılda bakış açımızın ne ölçüde değiştiğini gösterir. Günümüzde sıradan halk bile, Mille'nin o zaman denediği gibi ışık etkilerine alıştı. Ancak o günlerde film doğal nesnelerin yeniden üretilmesi anlamına geliyordu ve herhangi bir biçimsel zorlamanın doğanın gerçekliğine, başka bir deyişle filmin temel nesnesine gölge düşürdüğü düşünülüyordu. Yarısı görünen bir adam yarım bir adamdı. Gerçek yaşamda insanlar kesinlikle yarım değildir, öyleyse Bay de Mille'nin filmi iyi değildir. Basit bir denklem. Işık her nesnenin her ayrıntısı görülecek biçimde yerleştirilmeliydi; "rahatsız edici" gölgeler değil, net bir genel görünüş isteniyordu. Işığı sanatın yararına kullanmanın öğrenilmesi daha sonra oldu.

**Görüntünün Sınırlılığının ve Nesneye Olan Uzaklığın Sanatsal Kullanımı**

Gözlerimiz özgürce her yöne doğru hareket edebildiği için, görüş alanımız pratikte sınırsızdır. Diğer yandan, bir film görüntüsü mutlaka kenarlarla sınırlanmıştır. Yalnızca bu sınırlar içinde meydana gelen şeyler görünürdür ve bu nedenle yönetmen gerçek yaşamın sınırsızlığından seçmeler yapmak zorundadır (olanağına sahiptir de denilebilir). Başka bir deyişle, "motif" seçebilir. Görüntünün sınırlılığı da perspektif gibi biçimsel bir araçtır. Çünkü özel ayrıntıların açığa çıkarılmasına ve önem kazanmasına ya da önemsiz şeylerin dışarıda bırakılmasına, çekime ansızın sürpriz katılmasına, örtülü gerçekleşen şeylerin görünür kılınmasına olanak tanır.

Dahası, bir görüntünün süsleyici nitelikleri gösterilecekse çerçeve mutlak bir zorunluluktur. Resimsel bir tasarım açısından çatı görevi gören belli sınırlar varsa, yalnızca tuvalin doldu-

rulması, mekanın bölümlenmesi vb. düşünülür. Görüntü çerçevesi iki dikey, iki yatay çizgi içerir. Dolayısıyla çekimde yer alan her dikey ve yatay çizgi bu sınırlarla pekiştirilecektir. Eğimli çizgiler eğimli görünür; çünkü görüntünün kenarları düz, başka bir deyişle dikey ve yataydır. Her sapma, neden saptığını gösterecek bir karşılaştırma standardı gerektirir.

İyi bir film görüntüsünde, tüm çizgiler ve diğer yönelimler, birbirleriyle ve kenarlarla dengeli bir ilişki içinde olurlar. Birbirlerini paralel ya da karşıt olarak pekiştirirler; durgun ya da hareketli, karmaşık ya da basit örüntüler kurarlar. Aydınlığın ve karanlığın dağılımında da durum aynıdır. Eğer perde sınırsız büyüklükte olsaydı, iyi bir düzenleme yapmak gibi bir sorun olmayacaktı; çünkü bunu yapmak için düzenlenecek sınırlı bir alan olması gerekir. Belki seri bir yeknesaklığın bulunduğu ve elbette filme güçlükle uygulanabilecek duvar kağıdı tasarımları hariç, sınırsızlıkta uyum yoktur.

Görüntünün büyüklüğü ve oranına ilişkin sorun bu günlerde çok günceldir. Abel Gance, Napolyon ile ilgili filminde bazı sahneleri üç bölmeli perde için çekmişti. Gösterimde aynı anda üç projektör çalıştı ve bu nedenle ancak oldukça uzaktan incelenebilecek, bir tür panoramik şerit ortaya çıktı. Amerika'da da büyütülmüş perdeyle ilgili çeşitli denemeler gerçekleştirilmiştir. Ama gösterimin yüzeyi büyüdükçe görüntüyü anlamlı bir biçimde düzenlemek daha güçtür. Perdenin boyutunu büyütme eğilimi, renkli, stereoskopik ve sesli filme duyulan hevesle başa baştır. Bu, sanatsal etkinin aracın sınırlılığına bağlı olduğunu bilmeyen ve nitelikten çok niceliğe önem veren insanların istediği bir şeydir. Onlar doğaya yaklaşmaya devam etmek isterler ve böylelikle filmin bir sanat olmasının gittikçe güçleştiğini anlamazlar.

Çeşitli boyutlardaki perdelerle ilgili denemeler, bir kez daha standart dikdörtgen şeklin sanatsal açıdan ne kadar tatmin edici olduğu sorusunu gündeme getirmiştir. Büyük ustalarca hangi

şekillerin tercih edildiğini anlamak için istatiksel araştırmalar yapılmıştır. Rus yönetmen Eisenstein, Hollywood'ta kaldığı dönemde, farklı biçimde masklar kullanılarak her oranda dikey ve yatay dikdörtgenlerin biçimlendirilebileceği kare perdeyi savunan bir konferans verdi. "Ne dikey ne de yatay şekil tek başına idealdir", dedi ve şöyle devam etti, "Film görüntüsünün dikey ve yatay olması yönündeki eğilimler aynı anda nasıl tatmin edilebilir? Böyle bir çatışma için uzlaşma alanı kolayca bulunur, bu alan karedir. Yanlardaki ya da yukarıdaki ve aşağıdaki bölümler maskelendiğinde, kare mümkün olan her dikdörtgeni üretebilecek tek şekildir. Ayrıca seyirciye karenin kozmik mutlaklığını kabul ettirmek için kare perde olduğu gibi de kullanılabilir. Perdenin ortasındaki küçücük kare giderek tüm perdeyi kaplayan bir kareye dönüştürülerek, başka bir deyişle farklı boyuttaki karelerin devimsel sekansıyla bu mutlaklık özellikle vurgulanır."

Fotoğrafçılığın ve dolayısıyla film sanatının başlangıcında her şeyi kapsayan, farklı bir deyişle temsil edilecek olayın ya da nesnenin bütününü içeren görüntüler çekilirdi. Omuz çekimleri (bir çift el, bir yüzün yarısı) o zaman da çekilebilirdi, ama çekilmedi. Teknik açıdan olanaklı olan şeyler, onlar aracılığıyla faydalı ve değerli sonuçlar elde edilebileceği ve bu sonuçlarm yavan ya da derme çatma olmayacağı anlaşıldıktan sonra kullanılmaya başlandı. Bir adamın çekimi yapılmak istendiğinde, figürün tamamının ya da en azından üst kısmının bütünüyle görünmesi zorunluydu. Perdenin kenarlarına olumsuz bakılırdı; hiçbir şeyi kesmemeliydiler. İlgi tamamen çekimi yapılacak şeye yoğunlaşmıştı, çekimin ne tarzda yapıldığına değil. Bölümlerin ve izole edilmiş ayrıntıların yaratıcı bir biçimde kullanılması bir devrimdi; filmin bir sanat olabilmesi için film aracının tüm özellikleri için aynı devrimin gerçekleşmesi gerekti. Aynı Cecil B. de Mille'nin müşterilerinin kısmen aydınlatılmış yüzlerin olduğu görüntüleri almak istememesi gibi, doğal bir

nesnenin görüntünün kenarlarıyla bilerek kesilmesi absürd bulundu. Yalnızca bir kaç yıl geçtiği halde günümüzde, zaman zaman telemetrenin çıldırmasına izin vermek sıradan yönetmenler arasında bile çok rağbet görmektedir.

*The Cameraman* adlı filmde Buster Keaton basın fotoğrafları acentesinde çalışan bir kıza aşıktır. Şöyle bir sahne yer alır: Sabahın erken saatleri. Ofis açılır, çalışanlar gelir. Müşterilerin kabul edildiği masayla birlikte bekleme odası gösterilir. Burası kızın çalıştığı yerdir. Kız içeri girer, paltosunu çıkarır, rahatça oturur. Birden kamera birazcık yön değiştirir; şimdi bekleme odasının şu ana dek görünmeyen köşesi görüntüye girer; Buster Keaton aptalca önüne bakarak orada oturmaktadır. Kızı görmek için bütün gece orada oturmuştur. Bu, bir genel çekimin bile bir bakıma ayrıntı çekimi olabileceğini gösterir. "Genel çekim" kesinlikle görgeli ve kesinliği olmayan bir terimdir. "Genel çekim, belirli bir durumla ilgili olan her şeyin bütününü içerir." denmedikçe tanımlanamayacak bir terimdir . Ofisin tümü gösterilseydi (bu durumda olduğu gibi), uygulamada buna genel çekim denirdi. Ne var ki, Buster Keaton'ın bulunduğu can alıcı köşe görüntüye girmez ve çekimin tüm etkisi buna bağlıdır. Aynı olay şu şekilde de gösterilebilirdi: Kız merdivenleri çıkar, ofisin kapısını açar ve köşede oturan Buster Keaton'ı görür. Ama absürd ve abartılı etkinin tümü izleyicinin görülecek ne varsa gördüğüne inanmasından kaynaklanır (sıradan insanların çalıştığı sıradan bir ofis) ve birden sanki gökten düşmüş gibi, komik, deli gibi aşık adam ortaya çıkar. Sıra dışı hiçbir şeyin beklenemeyeceği ciddi bir ofisin ortasında bilinmeyen bir zamandan beri bekliyormuş gibidir. İzleyiciye verilen psikolojik şok kuramsal olarak şu şekilde açıklanabilir: bütünün tamamı gösterilir, izleyici sahte bir güvenceyle yatıştırılır; birden bu bütünün tüm yapısı, daha önce olanlarla bağdaşmayan önemsiz bir dönüşle değiştirilir. *Smart People*'da Charlie Chaplin frakla ve kafasında şapkasıyla görüldüğünde benzer bir etki başarılmıştır.

Ancak vücudunun yalnızca üst kısmı gösterilir ve birden pantolonunun olmadığı ve donuyla durduğu keşfedilir. Burada da gösterilen kısım (vücudun üst kısmı) bütün bir görüntüdür. Açığa çıkarma, görülen şeyi tamamen farklı bir görünüşte gösterir ve onu bir karikatüre dönüştürür.

Sternberg'in *The Docks of New York*'unda, tamamen farklı bir örnek olan tekneden atlayarak intihar etme sahnesi vardır. Teknenin ve ayakta durup sonra tekneden atlayan kadının yansımasının düştüğü titreşen su yüzeyinden başka hiçbir şey görünmez. Kadın dolaylı olarak yansımasıyla gösterilmiştir. Sonra kadının kendisi yansımasının düştüğü noktaya düşerken gösterilir. Yansıma görüntünün üzerine gerçek görüntünün düşmesi çok etkileyicidir. Etki neyin gösterileceğinin çok dikkatli seçilmesi sayesinde gerçekleştirilmiştir. Kamera öyle yerleştirilmiştir ki, çekimin en önemli kısmı, nesnenin sıradan temsilinde tamamen absürd olacak bir durum, bordasında kadının durduğu tekne görüntüye kesinlikle girmez. Görüntüde, çekimin yapılmasının asıl nedeni olan olayın önemli bölümünün yalnızca yansıması görünür. Ama olayın direkt çekimini geçici bir ilgiyle izleyecek olan izleyici, bu sunumun sıra dışılığıyla kavranır ve heyecanlandırılır.

Benzer sanatsal "numaralar" çok sık kullanılır. Kötü adamın açık renk bir duvarın önünde koyu görünmesi gibi, neredeyse gelenek halini almıştır. Aslında bir gölge sık sık bir haberci görevi üstlenir: Sahibi sahneye girmeden gölge görünür ve bu sayede seyircinin ilgisini ve dikkatini yaklaşmakta olan şeye çevirir.

Sınırlı görüntünün gerçek değeri omuz çekiminde anlaşılır. Ayrıntı küçüldükçe görüntüde daha büyük görünür. Omuz çekimi, sanatçının, birinin yaşlarla dolu gözleri ya da odanın bir köşesindeki fare gibi, genel çekimde küçük bir ayrıntı olacağı için fark edilmeyecek şeyleri büyütmesine yardımcı olmakla

kalmaz, ayrıca bütünün karakteristik özelliğini de ortaya çıkarır. Çoğu zaman yönetmen yeni bir durumu izleyicisine bu ayrıntılar sayesinde sunar. Bir duvar saatinin sarkacı gösterilebilir; sonra bütün saat, sonra kamera uzaklaşarak geriye gider ve odada oturmuş endişeyle saate bakan insanlar görünür. Saat sahnenin can alıcı noktası olduğu için ilk önce gösterilir. Pabst'ın *The Diary of a Lost Girl* filminde bir ıslahevi şu şekilde sunulmuştur: İlk önce, saçlarını gergince geriye doğru toplamış bir öğretmenin acımasız, aksi yüzü gösterilir; sonra da ritmik hareketlerle bir gonga vurduğu. Kamera geriye doğru hareket eder ve öğretmenin kızların yemek yediği bir masanın başında durduğu ve kızların kaşığı gongun vuruşlarına göre ağızlarına soktukları görülür. Aynı zamanda durumu örnekleyen bir ayrıntı olan, anlatılmak istenen ana şey izleyicinin ilgisini doğru çizgide yönlendirecek ve bir sürpriz unsuru sağlayacak biçimde ayrılmıştır. Bir ayrıntıdan başlayarak yavaşça açığa çıkarma daha heyecan verici olduğu için, bütün sahnenin bir anda görülmesinden daha fazla ilgi çeker.

Bir ayrıntıdan bütün bir görüntüye doğru ilerleyen sahnelerin sekansı çeşitli yollarla gösterilebilir. Bütün ve ayrıntılar ayrı ayrı çekilip, bitmiş şeritte birbirine eklenebilir; bu durumda çekimler birinden diğerine atlamalarla geçer. Ya da çekim devam ederken kamera geriye doğru hareket ettirilir, böylece perdede görünen şey gittikçe daha küçük ve daha kapsamlı görünür; ilk başta büyük olan ayrıntı yavaş yavaş küçülür ve sahnede kendi yerini bulur. Ya da üçüncü olarak, operatör hareketli masklar kullanırken kamera aynı konumunda bırakılır. Böylece başta görüntünün büyük bir kısmı karanlıkta kalır ve sahnenin bir ayrıntısı -diyelim ki bir kafa- küçük bir daire içinde, sanki perdenin üzerindeki bir delikten görünüyormuş gibi görünür. Sonra bu delikten başlayarak bütün çekim açılır.

Omuz çekimini kullanmanın başka yolları da vardır ve bunları herhangi belli bir plana yerleştirmek daha zordur. *The Docks of New York*' da bir denizci ile fahişe arasında geçen bir aşk sahnesi vardır. Oturmuş içmektedirler ve pek fazla aşk işareti yoktur. Sonra araya bir omuz çekimi girer, gizemli ve seksi bir ayrıntı: adam kadını eğlendirmek için kaslarını oynatırken, kadın adamın yakışıksız bir dövmeyle kaplı çıplak kolunu istekle okşamaktadır. Aynı sahne genel çekimle çekilseydi bu kadar etkileyici olmazdı. Adamın bütünü yerine yalnızca güçlü, çıplak, uyarıcı biçimde süslenmiş kolu görünür. *Pars pro toto* kuralının başarılı bir uygulamasıdır: Bu kadın adamın gücünden, çıplaklığından ve kaslarından başka bir şey görmez.

Adımların sesini görsel olarak belirtmek için merdiven çıkan bir adamın ayaklarının ya da iki sevgilinin bacaklarının gösterilmesine benzer örnekler her filmde bulunabilir. Feyder'in *Les Nouveaux Messieurs* adlı filminde, bir işçi kolonisinde bir kaç yeni binanın törenle açılmasını anlatan bir sahne vardır. Başkan telaş içindedir ve bütün alay aynı hizaya geçene dek kontrollerini gittikçe hızlandırır. Arkasından, alayın içinde yüzünü üzüntüyle asmış, herhangi biri olan şişman bir adamın omuz çekimi gösterilir. Bu adam tüm dert ortaklarının bir temsilcisi olarak seçilmiştir. Pudovkin'in *Mother* adlı filminde mahkeme salonlarında geçen sahnelerin öncesinde, binanın gri taşlarının hızlıca birbirini izleyen omuz çekimleri, bir keresinde de nöbet tutan askerlerden birinin çizmelerinin çok büyük görüntüsü gösterilmiştir. Bundan sonraki sahnelerin ruh haline ilişkin mükemmel bir giriş olan çizmeler, karanlık ve esrarengiz bir hayalet gibidir. Doğrusu Ruslar omuz çekimleri için tamamen yeni teknikler geliştirmişlerdir.

Böylelikle görüntünün alanını ve nesneye olan uzaklığı değiştirme olanağı yönetmene herhangi bir sahnenin bütününü gerçeklikle çatışmadan kolayca bölme olanağını sağlar. Parça-

lar bütünü temsil edebilirler; önemli ya da dikkate değer olan bir şey görüntünün dışında bırakılarak geciktirim yaratılabilir. Belli bölümler, izleyicinin onların görüntüsünde sembolik anlamlar aramasına neden olacak şekilde vurgulanabilir. Dikkat önemli ayrıntılara yoğunlaştırılabilir.

Her şeye karşın omuz çekiminin ciddi bir sakıncası vardır. Nesnenin içinde bulunduğu ortam ya da nesnenin üstlendiği rol açısından izleyiciyi kolayca karanlıkta bırakabilir. Bu durum özellikle omuz çekimi çok fazla olan, neredeyse hiç genel çekim olmayan, Dreyer'in *The Passion of Joan of Arc*'ı ve bir kaç Rus filmi gibi filmlerde geçerlidir. Omuz çekimi bir adamın kafasını gösterir; ama ona bakarak adamın nerede olduğunu, kafanın kime ait olduğunu, adamın içeride mi dışarıda mı olduğunu, diğer insanlara göre nasıl konumlandığını, onlara uzak mı yakın mı olduğunu, yüzünün onlara dönük olup olmadığını, onlarla aynı odada mı yoksa başka bir yerde mi olduğunu söyleyemeyiz. Omuz çekimlerinin çok fazla olması izleyicinin sıkıcı bir belirsizlik ve konumsuzluk duygusuna kapılmasına yol açar kolayca. Bu nedenle yönetmen, omuz çekimlerini yalnız kullanmaması gerektiğini, genel duruma ilişkin gerekli bilgiyi verecek olan genel çekimlerle bir arada kullanmak zorunda olduğunu anlayacaktır.

Diğer yandan, yönetmen her şeye rağmen tiyatronun yoksun olduğu, konusuna olan uzaklığını seçme gücü sayesinde değerli bir anlatım aracına sahiptir. Tiyatroda izleyici oyunun geçtiği yere hep aynı uzaklıkta kalır ve dolayısıyla olaylar ve nesneler ancak belli bir büyüklükte gösterilebilir. Örneğin, yüz ifadesinin inceliklerini izleyicilerin sahneye yakın oturmayan bölümü göremez. Çok keskin gözlere veya - aslında görüntüyü tahrif ettiği için uygunsuz olan- opera gözlüklerine sahip olmadıkça, ilk balkondaki seyirci bile sahnede gösterilen şeyin ancak çok küçük bir parçasını görebilecektir.

Bununla birlikte sözü edilen yalnızca görsel netliğe ilişkin teknik sorunlar değildir. İzleyicinin sahneye sabit uzaklıkta olması, sahnedeki hareketlerin ve dekorların, estetik açıdan çok önemli olan "büyüklüğün" sabit değerlendirilmesine neden olur. Bir görme noktasından oyuncuların hareketleri, kostümleri, dekor ancak ayrımsamanın en alt sınırında etkilidir. Film bu geçerlilik alanını büyütebilir ve daha önemlisi onun yönünü değiştirebilir. İzleyici bütün bir odaya bakıyorken, kamera aynı yerde ilginin merkezini tamamen farklı şeylerin belirlediği, tamamen farklı şeylerin büyük ve önemli olduğu ve muhtemelen bir saniye önce genel çekimde önemli olan şeylerin dışarıda bırakıldığı, tamamen farklı bir sahne üretir. İki kişinin bulunduğu bir odadan bir masanın yalnızca yarım metre karelik bölümünün göründüğü bir omuz çekimine geçilir; masanın üzerinde muhtemelen önceki görüntüde küçük bir yer kapladığı için dikkat çekmemiş olan bir çiçek vardır. Şimdi odak olan çiçeğe aynı büyüklükte, eşit derecede önemli, daha önce çok küçük, önemsiz olan ve önemli bir rol oynamayan bir el yaklaşır.

Bu nedenle sinemanın çalışma alanı tiyatroyla karşılaştırıldığında çok büyüktür. Şunu da eklemek gerekir ki tiyatroda cansız bir nesneyi vurgulamak teknik açıdan olanaklı olsaydı bile bu pek uygun olmazdı. Tiyatro konuşulan sözlere dayanır. İçinde hayvanlar ya da çiçekler gibi oyuna yalnızca görüntüleriyle ya da seslerin eşlik ettiği veya etmediği devinimleriyle katılan dilsiz nesneler barındıran sahneler ile anlamları diyaloglarda yatan sıradan dramatik sahneler bağdaşık bir etkiyle birleştirilemezler. Buna benzer bir şey tiyatroda çok nadiren olanaklıdır. Temelde diyaloglara dayanan sesli bir filmde olduğu gibi önemli noktalarda böyle sahnelerin sunulması, rahatsız edici ve tutarsız bir etki yaratır.

Oyuncular sürekli konuştukları için tiyatronun bütünüyle nasıl doğaya aykırı, nasıl stilize edilmiş olduğu belki de hiç açıkça dikkat çekmedi. Bunun tiyatroya giden çok az insanın aklına gelmesi önemli bir konudur. Sözler her eylemin üzerini örter ve etkisini azaltır. İlk taslakta bile sahneler öyle planlanır ki, olaylar dizisi aralıksız konuşmalarla açıklanır. Aslında eylemin tek başına sözlere üstün olması bir kusur olarak görülür. Sözler, tiyatronun en önemli ayırıcı özelliği, sanatın binlerce yıllık evrimi boyunca radikal bir anlatım aracına dönüştü. Ancak bu sunuş yönteminin akış ile bir ilgisinin olmadığı, ancak iyi bir sessiz filmde sözcükler hiçbir şekilde kullanılmaksızın olaylar dizisinin nasıl kolayca ilerlediği görüldükten sonra tam olarak anlaşılacaktır.

Film, cansız nesnelerin kendilerine dikkat çekmelerini olanaklı kılar. Tiyotrada belli bir sahnede masanın üzerinde bir çiçeğin bulunduğunu varsayalım. Bu çiçek oyuncuların yardımı olmaksızın seyircilerin dikkatini asla çekemez. Tiyatro yönetmeni ya da oyun yazarı, oyun sırasında bu küçük ayrıntının ayrımına varması olasılığına güvenemez; çünkü seyircilerin dikkatinin sürekli oyunun asıl konusuna yönlendirilmesi gerekir.

Film yönetmeni izleyicisinin dikkatini mümkün olan en iyi şekilde kontrol edebilir. Çünkü kamerayı dilediği yere yerleştirerek o anda en önemli olan şeyi ekrana taşır ve çiçeğin "Şimdi bana bakın." diye bağırmasına gerek kalmadan ona gerekli önemi kazandırabilir. İzleyicinin ilgisi kaçınılmaz olarak ona yönelir; çünkü yönetmen o anda başka hiçbir şey göstermez. Aynı şekilde, yerde yürüyen bir sinek, sigaranın dumanı gibi tiyatro sahnesinde dikkati kendilerine çekecek kadar vurgulu olamayacak diğer ayrıntılara filmde gerekli vurgu kazandırılır.

Bir filmde, bu küçük olaylar, aksesuarların üstlendiği roller, "makroskopik" olanlarla, oyuncuların oynadıklarıyla aynı türdendir kesinlikle. Dolayısıyla fazlasıyla yeterli bir bağdaşıklık çıkar ortaya.

Nesneye olan uzaklığı hızlıca değiştirme olanağı, doğal olarak büyüklük standartlarının göreceli olmasına yol açar. İzleyici gördüğü şeyi değerlendirmek konusunda deneyimlerini kullanamazsa; örneğin bir sineğin gerçekten küçük, bir dağın ise büyük olduğunu bilmiyorsa, gösterilen şeyin nesnel büyüklüğünü değerlendirme konusunda hiçbir dayanağı yoktur. Kameranın nesneden ne kadar uzaklıkta durduğunu bilmesinin bir yolu yoktur. Mimarlığa ilişkin bir serginin haber filminde bir arazide inşa edilmiş evlerin bir kaç çekimi, hemen arkasından da Roma şehrinin küçük alçı modelinin çekimleri gösterilir. İlk görüntülerdeki evler olağan boyutlardadır ve gereken uzaklıktan çekilmiştir; sonrakilerdekiler ancak bir kaç parmak yüksekliğinde ve yakından çekilmiş olmalarına karşın, izleyiciye her iki ev kümesi de eşit büyüklükte görünür. Burada deneyimin evlerin göreceli büyüklüklerini değerlendirmede izleyiciye hiçbir yararı yoktur.

Görecelilik, bir yandan tamamen farklı büyüklükteki şeylerin aynı büyüklükte gösterilmesi ve böylece birbirleriyle ilişkilendirilmeleri olanaklarını doğurur. Almanya'daki üniversite yaşamına ilişkin bir filmde, kanepede horlayan bir öğrencinin yuvarlık karnı bir manzara çekimine zincirlenir: Heidelberg yakınlarındaki aynı biçimde yuvarlak bir tepe. Gerçekte tamamen farklı büyüklükte olan bu iki şey, karnın yakından, tepenin uzaktan çekilmesiyle basitçe ve kolayca birleştirilmiştir. Böylelikle ikisi arasında keyifli bir karşılaştırma yapma olanağı verilmiştir.

Diğer taraftan, belli etkiler izleyicinin gösterilen şeyin gerçek büyüklüğü konusunda kandırılmasını sağlayabilir. Bir keresinde bir eleştirmen, film sanatının diline ilişkin standart bir örnek diye Ibsen'in *A Doll's House*'unun film uyarlamasındaki bir sahneye gönderme yapmıştı. Bir oda gösterilir ve birden içine kocaman bir el girer. Böylelikle odanın çok küçük olduğu ve bebek bir evinin parçası olduğu açıklanır. Görüntüde olağa-

nüstü bir şey olduğunu gösterecek -bir bebek gibi- bir şey olmadığı için ilk bakışta oda normal büyüklükte sanılır. Ani değişikliğe neden olan tamamen doğal araç -normal büyüklükte bir insan eli- sahnenin sembolikliğini izleyiciye en iyi yolla aktarır. Burada insanların yaşadığı evle bebek evinin kavramsal tanımının gerçekte ne olduğu gösterilir. Böylelikle bir kez daha sinemanın bir "dezavantajı" -kesin büyüklük standardım gösterme olanaksızlığı- bir avantaja dönüştürülmüş ve sanatsal etki için kullanılmıştır.

### Zaman-Uzam Sürekliliğinin Olmamasının Sanatsal Olarak Kullanılması

Gerçek yaşamın tersine, film zamanda ve uzamda sıçramalara olanak tanır. Montaj, farklı yerlerde ve zamanlarda gerçekleşen durumların çekimlerinin birbirine bağlanması demektir. Kuramcılar ve özellikle Rus kuramcılar, şimdiye kadar montajı film sanatının her hangi bir dalından daha yoğun incelemişlerdir.

Montajın sanatsal potansiyellerini ilk anlayanlar ve ilk kez montaj ilkelerini sistemli bir biçimde tanımlama girişiminde bulunanlar Ruslar'dı. Aynı zamanda montaja ilişkin coşkularını sık sık ileri götürmüşlerdir. Montajın sanatsal filmin tek önemli özelliği olduğunu düşünmüşlerdir; onu sık sık abartılı bir biçimde kullanmaları bunu kanıtlar. Doğrusu bazen, kurgulanmış bir film daha az doğalmış gibi, filmin kesilmemiş bir şeridinin gerçeğin bir parçası olduğunu düşündükleri izlenimine kapılırız. Pudovkin *Film Tekniği* adlı kitabına, montajın sinema sanatının temeli olduğu iddiasıyla başlar. Şimdiye dek, tek bir çekimin bile hiçbir şekilde doğanın basit bir yeniden üretimi olmadığını, doğa ve film görüntüsü arasında çok önemli ayrımların bulunduğunu, sanatsal biçim verme sürecinin çok ciddi ele alınması gerektiğini göstermeye çalıştık.

Yine de, montajın neden film sanatına giden en önemli yol olarak düşünüldüğü kolayca anlaşılabilir. Her şeye rağmen bir görüntü, insan tarafından kontrol edilen ama yine de yüzeysel olarak doğayı yeniden üretmekten başka bir şey yapmadığı düşünülen bir kaydetme işleminden doğar. Ama sıra montaja gelince insan işleme müdahale eder: Zaman parçalanır, zaman ve uzam açısından ilişkisiz olan şeyler birbirine bağlanır. Bu daha çok somut bir biçimde yaratıcı ve biçimsel bir işlem gibi görünür.

Pudovkin film sanatının ilk dönemlerini şöyle anlatır: "Kameramanın işinde sanata yer yoktu. O, oyuncuların sanatını görüntülerdi. Elbette sinema oyunculuğunun her hangi özel bir sanatı, filmin her hangi özel bir niteliği ya da yönetmen açısından bir yaklaşım yöntemi söz konusu değildi. O günlerde yönetmenin işi neydi acaba? Sözlerin olmaması dışında, tamamen tiyatro için yazılmış bir oyuna benzeyen bir senaryoya sahipti. Sözlerin yerini hareketlerle ve genellikle uzun alt yazılarla doldurmak için girişimde bulunulurdu. Yönetmen sahneyi sanki tiyatroda bir sahneymiş gibi ele alırdı; girişleri ve çıkışları, geçişleri ve oyuncuların diğer hareketlerini düzenlerdi. Kameraman sahneyi kendi bütünlüğü içinde kaydederken, yönetmen böyle bir sahnenin tam olarak canlandırılmasını sağlardı. Kamera yalnızca kendi içinde tamamlanmış sahneleri takip ederdi." Montaj ancak filmin bir sanat olarak gelişmesiyle ortaya çıktı.

Zaman ve uzam açısından tutarlı olayların montajını, birbirinden ayrı olayların çapraz kurgusundan ayırmak gerekir. Tarihi olarak montajın başlaması çapraz kurguyla oldu; çünkü bu devrim gerektiren bir yöntem değildi. Tiyatroda birden çok olayın art arda canlandırılması gibi, farklı çekimler birbirine bağlandı. Zaman ve yer açısından ilişkisi olmayan sahneleri birbiri ardına göstermek, tiyatroda yüzyıllardan beri bir gelenek olmuştu. Sonra, gelişimi süren durumların parça parça gösterildi-

ği bir dönem geldi: Olaylar parçalandı ve çeşitli parçalar birbirine karıştırıldı; şöyle ki, olay birden yarıda kesildi, tamamen farklı bir sahne oynandı, arkasından bu da bölündü ve birincisi devam etti, arkasından yine ikinci, vb. Bu yöntemin başlangıcına geleneksel tiyatroda rastlanabilir; örneğin, Shakespeare'in savaş sahnelerinde olaylar dizisi genellikle iki taraf arasında dönüşümlü olarak ilerler. Filmde bu yöntemi kullanmak daha kolay oldu; çünkü sahneyi kaldığı yerden devam etmesi için her defasında yeniden ayarlamak yerine, filmde bir sahne bir sonrakini düzgün ve hızlı bir sekansta izler.

Bütün bir olaya müdahale etmek daha cesurca bir girişimdi; bir olayı bölmek, akışın ortasında kameranın konumunu değiştirmek, daha yakına taşımak, daha uzağa götürmek, gösterilen konuyu değiştirmek gibi. Bu güne kadar kameranın özgürleşmesine doğru atılan en etkin ve belirleyici adımdı bu.

Yönetmen montajda, anlattığı durumları vurgulamasına ve onlara daha fazla anlam yüklemesine yardım eden, biçimsel açıdan birinci sınıf bir araca sahiptir. Olayın akışından yalnızca kendisini ilgilendiren bölümleri alır; aynı uzamda yer alan nesnelerden ve olaylardan yalnızca ilgili olanları seçer. Bazı ayrıntıları vurgular, bazılarını atar. Bunların örneklerini daha önce zaten vermiştik.

Bazen de çekimler, bağlantısı gerçekçi değil, kavramsal ya da şiirsel olan montajla birleştirilir. "Sevinci film yoluyla anlatmak istedim. Yalnızca sevinçli bir yüzü göstermek, tamamen etkisiz olacaktı. Bu nedenle ellerin hareketini ve yüzün alt yarısının, gülümseyen ağzın omuz çekimini gösterdim. Bu çekimi çeşitli materyallerle kestim ; örneğin: baharda hızla akan ve suya yansıyan güneş ışınlarının dans ettiği bir ırmağın çekimi; bir köy göletinde oynaşan kuşlar; son olarak gülen bir çocuk. Böylece 'mahkumun sevincini' anlatabildiğimi düşündüm." Böyle bir sekansın sanatsal açıdan uygunluğu tartışmaya açık-

tır. Bu sahne Pudovkin'in *Mother* adlı filmindendir. Ruslar'da bu tutuma yalnızca teoride rastlandığı, uygulamada hiç rastlanmadığı halde, Pudovkin'in kesilmemiş görüntüyü, hammaddeyi küçük görmesi çok karakteristiktir. Ruslar malzemelerini nasıl seçeceklerini çok iyi bilirler. Ayrıca gülümsemenin, ırmağın, güneş ışınlarının, "sevinçli mahkumun" ve "gülen çocuğun" görsel açıdan uyumlu olup olmadıkları çok tartışmalıdır. Bu, şiirde binlerce kez tekrarlanmıştır. Ne var ki bağlantısız temalar dilde kolayca bağlanabilir; çünkü sözcüklere bağlanan zihinsel imgeler daha belirsiz, daha soyuttur ve bu nedenle daha kolayca uyuşurlar. Var olan görüntüleri yan yana koymak, özellikle katı gerçekçi filmlerde, sık sık zorlama gibi görünür. Olayın bütünlüğü, sevinçten uçan mahkumun öyküsü birden tamamen farklı bir şeyle bölünür. Irmak ve güneş ışınları gibi benzetmeler ve çağrışımlara soyut anlamda hafifçe değinilmez, somut doğa parçaları olarak sunulurlar; dolayısıyla dikkati dağıtırlar.

Bu tek örneğin başarılı olup olmadığı bir yana, böyle bir montaj olanağının var olduğu gerçeği değişmez. Birbirini izleyen çekimlerin zaman-uzam ilişkisine değil, bir öze sahip olması bu montajın ayırıcı özelliklerinden biridir. Irmağın yüzün gülümsemesinden sonra mı aktığını ya da suda oynayan kuşların gülen çocuktan ne kadar uzakta olduğunu sormak çok anlamsız olacaktır. Malzemesini izleyicilerin doğru tutumla yaklaşmasını sağlayacak biçimde sunmak sanatçının görevidir; izleyici zaman-uzam ilişkisi aramamalıdır. Diğer yandan, sık sık yer birliğinin amaçlandığı ama beceriksiz kurguya bağlı olarak birlik etkisinin kaybolduğu görülür. Bir adam, arkasından ikinci bir adam görülür; ama bu iki insanın aynı yerde olduğunu düşündürecek hiçbir şey yoktur. Sanki sahne başka bir yere geçmiş gibi görünür ve bu iki figür arasında nasıl bir bağlantı olduğunu anlamak olanaksızdır. Montaj uzamsal sürekliliği olan

şeyleri ayırdığı ve esasında zaman-uzam sürekliliği olmayan şeyleri birleştirdiği için işlemin başarılı olamaması ve bütünün izleyici tarafından sanatçının planladığı gibi birleştirilemeyeceği parçalara bölünmesi tehlikesi doğar.

Pudovkin beş tane montaj ilkesi ortaya atmıştır. Ancak dizge mantıksal açıdan bütünüyle yeterli değildir; çünkü sınıflama kısmen kesme yöntemine, kısmen konuya ilişkindir ve bu iki faktör bir birinden ayrılmaz.

1) Karşıtlık

"Örneğin, çok yoksul bir adamın sefil durumu gösterilecek. Eğer adamın durumu aşırı zengin birinin durumuyla karşılaştırılırsa, anlatı çok daha büyük bir etki yaratır." (Yine kesilmemiş filme duyulan garip güvensizlik.) Bu açıklama kurgu yöntemine ilişkin hiçbir ipucu vermez: Acaba iki sahne birer bütün olarak birbirini mi izlemelidir, yoksa parça parça birbirine mi karıştırılmalıdır.

2) *Paralellik*

"Yöntem, karşıtlık yöntemiyle aynıdır, ama daha ileri gider." İki farklı olay, tek tek çekimlerle sırayla birbirini izler. Mantıksal koordinasyon tamamen yanlıştır. Karşıtlık yöntemi konuya ilişkindi; paralellik yöntemi kurgu tekniğiyle ilgilidir.

3) *Benzerlik*

"Eisenstein'ın *Strike* filminin sonunda işçiler vurulup öldürülmektedir ve bu sahne mezbahada bir öküzün kesilmesi sahnesiyle kesilir." Bu kategori de içeriğe ilişkindir. İlke olarak bir birine geçmiş montajın mı, tam sahnelerin sekansının mı kullanıldığı fark etmez. Birinci yöntemin, usul olarak büyük olasılıkla daha etkileyici olacağı açıktır.

4) *Eşüremlilik (Eşlilik)*

Aynı zamanda gerçekleştikleri için bir biriyle ilişkili iki paralel durum. Örneğin: Bir insan darağacına götürülen arkadaşını

kurtarmak için acceleyle eve gitmektedir. İlgi, uzamsal rastlantının zamanında gerçekleşip gerçekleşmeyeceğinde yoğunlaşır. Burada daha önce hiç değinilmemiş üçüncü bir ilke sunulmuştur. Önceki başlıkların hiç birinin altında birbirini kesen sahnelerin zaman ilişkisine dair hiçbir şey söylenmedi.

5) *Yinelenen tema* (*Leitmotiv*)

"Senaryo yazarı eğer senaryosunun altında yatan ana temayı vurgulamak isterse, yineleme yönteminin ona büyük yardımı olacaktır." Belli bir sahne, bir çeşit "nakarat" gibi aynı formda bir kaç kez yinelenir. Bir kez daha neredeyse tamamen içeriğe değinilir.

Yukarıdaki gerçekten kötü bir sınıflamadır. Timoshenko da montajın on beş ilkesini şöyle ortaya koyar:

1) Yerin değişmesi
2) Kameranın konumunun değişmesi
3) Görüntü alınının değişmesi
4) Ayrıntıların vurgulanması
5) Analitik montaj
6) Geçmişe dönme
7) Geleceği tahmin etme
8) Paralel olaylar
9) Karşıtlık
10) Çağrışım
11) Yoğunlaşma
12) Büyütme
13) Monodramatik montaj
14) Yineleme
15) Montaj

Bu sınıflama da pek yeterli olmadığından burada daha fazla ele alınmayacaktır. Bazılarının bir biriyle uyumlu değil, bir bi-

rine bağlı olması gereken faktörlerin, eksik ve sistemsiz olarak alt alta sayılmasından başka bir şey değildir.

MONTAJ İLKELERİ

I. *Kesme İlkeleri*

A. Kesilen bölümlerin uzunluğu

1) Uzun şeritler. (Bir birine bağlanan çekimlerin tümü göreceli olarak uzundur. Yavaş ritm.)

2) Kısa şeritler. (Kısa şeritlerin hepsi göreceli olarak kısadır. Genellikle çekimlerin kendileri hızlı eylemlerle dolu olduğu durumlarda kullanılır. Hızlı ritm.)

3) Kısa ve uzunun kombinasyonu: uzun şeritlerin içine birden bir ya da daha çok kısa şerit. Ya da tam tersi. Uyumlu ritm.

4) Düzensiz: çeşitli uzunluktaki şeritlerin serisi, ne kesin kısa ne kesin uzun. Uzunluk içeriğe bağlı. Ritmik etki yok.

B. Bütünlüklü sahnelerin montajı

1) Ardışık. (Bir eylem sonuna kadar gerçekleşir. Sonraki ona bağlanır, vb.)

2) Bir birine geçmiş. (Sahneler küçük parçalara ayrılır ve bu parçalar bir biri arasına sıkıştırılır. Sahnelerin bir biri ardına dönüşümlü olarak sürmesi. Çapraz kurgu.)

3) Araya sokma. (Süren bir olayın, sahnelerle ya da tek karelerle kesilmesi.)

C. Tek bir sahnede montaj

1) Genel çekimlerin ve omuz çekimlerinin kombinasyonu. (Göreceli bir terim olan genel çekimle omuz çekiminin konusunu daha geniş bir bağlama yerleştiren çekim anlaşılmalıdır.)

a) Önce bir genel çekim, arkasından omuz çekimleriyle onun ayrıntılarından biri ya da daha fazlası. (Timoshenko'nun "yoğunlaşma"sı.)

b) Bir (ya da bir kaç) ayrıntıdan, bu ayrıntıyı içeren bir genel

çekime geçmek. (Timoshenko'nun "büyütme"si.) Mesela Pabst'ın *The Diary of a Lost Girl*'ünden verilen örnek: önce öğretmenin kafası, sonra yemek odasının bütünü.

c) Genel çekimlerin ve omuz çekimlerin bir birini düzensiz olarak izlemesi.

2) Ayrıntı çekimlerinin bir birini izlemesi (hiçbiri diğerinin konusunu içermez). (Timoshenko'nun "analitik montaj"ı.) Küçük parçalardan oluşan bütün bir olay ya da süren bir durum.

I.B.'deki bütün sahnelerin bağlanması gibi, tek sahnelerde de montaj art arda gösterme, çapraz kurgu ya da ekleme için kullanılabilir.

II. *Zaman ilişkileri*

A. Eşüremlilik

1) Eşüremli bir kaç bütün sahne (Timoshenko'nun "paralel olaylar"ı; Pudovkin'in "eşüremlilik"i) art arda ya da çapraz kurguyla bağlanır. Art arda gelen sahneler ara yazılarla bağlanır: "X'de şu olurken, Y'de...")

2) Olayın geçtiği yerin aynı anda görülen ayrıntılarının eşüremliliği. (Aynı yerde aynı anda olan olayların art arda gösterilmesi. Adam burada, kadın orada, vb.) (Timoshenko'nun "analitik montaj"ı.) Kullanışsız.

B. Önce, sonra

1) Bir birini zamanında izleyen bütün sahneler. Ama ayrıca, geçmişte olmuş olan ("anı") ya da gelecekte olacak olan şeylerin ("geleceği görme") sahneleri eklenir. Timoshenko'nun "geçmişe dönme" ve "geleceği tahmin etme"si.)

2) Bir sahne içinde art arda gösterme. Bütün eylem sırasında, zaman içinde bir birini izleyen ayrıntıların art arda gelmesi. Örneğin: birinci çekim - adam tabancayı kavrar; ikinci çekim - kadın kaçar.

C. Nötr

1) Zaman açısından ilişkili olmayan, yalnızca içerik olarak ilişkili olan tamamlanmış eylemler. Eisenstein: İşçilerin askerler tarafından vurulması, mezbahada kesilen bir öküz çekimiyle bölünür. Önce? Sonra?

2) Zaman ilişkisi olmayan tek çekimler. Anlatı filmlerinde seyrektir; ama örneğin, Vertov'un belgeselleri.

3) Tek çekimlerin tamamlanmış bir sahneye katılması. Örneğin, Pudovkin'in sembolik montajı: "mahkumun sevinci". Olayla zaman bağlantısı olamayan çekimlerin araya sokulması.

III. *Uzam İlişkileri*

A. Aynı yer (farklı zaman)

1) Bütünlüklü sahnelerde. Birisi yirmi yıl sonra aynı yere geri döner. Bir birini izleyen iki sahne ya da çapraz kurgu.

2) Tek sahne içinde. "Sıkıştırılmış zaman". Zamanda ileriye doğru bir sıçrama olur. Böylece belli bir zaman geçtikten sonra aynı yerde ne olduğu kesintisiz ve art arda görülür.

B. Yer değişikliği

1) Bütünlüklü sahneler. Farklı yerlerde meydana gelen olayların bir birine geçmesi ya da art arda gelmesi.

2) Bir sahne içinde. Olayın geçtiği yerin farklı ve parça parça görüntüleri.

3) Nötr

II.C.(1-3)'de olduğu gibi.

IV. *Konu Bağlantıları*

A. Benzerlik

1) Şekil benzerliği

*a*) Nesnelerin şekil benzerliği. (Bir öğrencinin yuvarlak göbeğini, yuvarlak bir tepe takip eder.)

*b*) Hareketlerin şekil benzerliği. ( Bir saatin sallanan sarka-

cım, Çocuk bahçesinde hareket halindeki bir salıncak izler.)

2) Anlam benzerliği

*a*) Tek bir nesne. (Pudovkin'in montajı: gülen mahkum, ırmak, suda oynayan kuşlar, mutlu çocuk.)

*b*) Bütün sahne. (Eisenstein: işçiler vurulur, öküz kesilir.)

B. Karşıtlık

1) Şekillerin karşıtlığı

*a*) Nesnelerin şekillerinin karşıtlığı. (Önce çok şişman bir adam, sonra zayıf bir adam.)

*b*) Hareketlerin şekillerinin karşıtlığı. ( Hızlı bir hareketi izleyen yavaş bir hareket.)

2) Anlam karşıtlığı

*a*) Tek bir nesne. (İşsiz aç bir adam; lezzetli yiyeceklerle dolu bir vitrin.)

*b*) Bütün sahne. (Zengin adamın evinde; yoksul adamın evinde.)

C. Benzerlik ve karşıtlığın kombinasyonu

1) Şekil benzerliği, anlam karşıtlığı. (Timoshenko: Hücrede zincire vurulmuş bir mahkumun ayakları ve bir tiyatroda dansçıların ayakları. Ya da: koltukta zengin bir adam, elektrikli sandalyede bir isyancı.)

2) Anlam benzerliği, biçim karşıtlığı. (Bu tür bir şey *Buster Keaton as Sherlock Holmes Junior*'da vardır. Adam perdede öpüşen bir çiftin kocaman görüntüsünü görür ve projeksiyon odasında kız arkadaşını öper.)

Bu planın geniş kapsamlı olması amaçlanmamıştır ve kesinlikle geniş kapsamlı değildir. Bu yalnızca genel bir fikir vermek için oluşturulmuş bir iskelettir.

IV'deki ilkeler şu sözlerle açılabilirdi: eğer film şeritleri bir birine bağlanırsa, özellikle gerçekten iyi montajlarda, genellikle

şeritlerin yalnızca bir birinin yanına "eklenmiş" gibi durmadıkları, bu yan yana koyma sonucunda farklı ince anlamlar kazandıkları görülür. Böylece, Eisenstein'ın daha önce değindiğimiz, işçilerin vurulması sahnesi, mezbaha sahnesiyle birleştirildiği için çok ince bir anlam kazanır.

Aynı şekilde, bir görüntü biçimsel olarak montajdan genellikle büyük ölçüde etkilenir. Eğer uzun boylu bir adam figürü, çok kısa boylu bir adamın hemen arkasından gösterilirse, izleyici uzun boylu adama yalnız gösterilmesinden çok farklı yaklaşır: Karşıtlık sayesinde adamın boyu özellikle vurgulanır. Bu etki bazen, bir birine eklenmiş çekimlerin sürekliymiş gibi görünmesine neden olacak kadar ileriye gider. Böylece, örneğin, iki ayrı çekim (önce kısa boylu bir adamın, ardından uzun boylu bir adamın çekimi) görüldüğü hissi tamamen yok olabilir ve bunun yerine kısa adamın bir sıçramayla uzadığı, yukarı doğru fışkırdığı sanılabilir. Şişman ve yuvarlak bir yüzden hemen sonra uzun ve dar bir yüz görülürse, ilk yüzün yukardan çekildiği için uzayıp inceldiği izlenimi verilir. Deneysel psikolojide de benzer sonuçlar elde edilmiştir. Max Wertheimer "yanıltıcı hareket" araştırması sırasında şöyle bir deney yapmıştır: karanlık bir odada bir birine çok az uzaklıkta bulunan aydınlatılmış iki delik, bir insanın gözleri önünde bir birini takiben hızlıca aydınlatılıp karatılır. Eğer uzaklık ve ışıklama süresi doğru seçilmişse, kişi, sırayla aydınlatılan yanyana iki delik olmadığı, solda görünen deliğin sağa geçtiği ve orada kararttıldığı izlenimine kapılır.

Nesnel olarak ayrı uyarıcıların tek bir izlenimde stroboskopik kaynaşması, montaj sayesinde filmde de meydana gelir. Aslında sinemanın tüm varlığı temelde bu presibe bağlıdır. Çünkü gerçekte hareketsiz görüntülerin, hareket evrelerinin selüloit şeritte bir birini takip etmesinden başka bir şey olmamakladır. Görüntüler bir birini çok hızlıca izlediği ve bir birleri-

ne tam olarak uydukları için sürekli hareket izlenimi edinilir. Bu nedenle, esasında film tek tek karelerin montajıdır -ayrımsanamaz montaj. Bu prensibin, deyim yerindeyse, makroskopik olana uygulanması yukarıda bahsetiğimiz etkileri doğurur. Bir yüz ilk çekimde profilden, ikincisinde önden gösterilirse, izleyici yüzün kendisine doğru döndüğü izlenimine kapılabilir.

Bu görüngü zaten pek çok yerde sanatsal amaçlar için kullanılmıştır. Eisenstein'ın *The Battleship Potemkin* filminde taştan bir aslanın ayağa kalkıp küreidiği ünlü bir sahne vardır. Sahne üç farklı aslan heykelinin çekimlerinden oluşturulmuştur. Birinci heykel yatan bir aslan, ikinci heykel ayağa kalkan bir aslan, üçüncü heykel çenesi kükremek için açılmış bir aslandır. Taşın kurgu yardımıyla hayat kazanması çok dikkate değerdir.

Karl Junghans'ın *Life's Like That* filminde aynı etki denenmiştir. Birinci çekim: kollarını kavuşturmuş bir aziz heykeli. İkinci çekim: aynı heykel kollarını yukarı, cennete doğru uzatmış. Sembolik olarak, azizin canlı olduğu ve bir işaret verdiği etkisi verilir.

Bu ilke montaj hilelerine yol açar. Zaman ve uzam açısından ilişkisiz çekimlerin bir birine göre ayarlanması söz konusu değilse ve eylemin bütünlüğü montaj kullanıldığı ayrımsanamayacak kadar güçlüyse, ortaya çıkan görüngü gerçekmiş gibi algılanır. Yürüyen bir adamı gösteren bir sahneden bir kaç kare çıkarılırsa, izleyici aniden şimşek hızıyla adamın yürüyüşünün durdurulduğu ve adamın öne doğru itildiği izlenimine kapılır. Bu etkinin yalnızca kopuk görüntülerin bir birine bağlanmasıyla başarıldığının farkına varılmaz.

Bu yöntem montaj olarak adlandırılamasa da, daha önce bahsettiğimiz yöntemlerden tamamen farklı bir yöntemin vurgulanması söz konusu olduğundan öyle adlandırılmıştır. Gerçek anlamda montaj, izleyicinin bir birine bağlanan çekimler arasındaki ayrımları gözlemleyebilmesini gerektirir; gerçek dilim-

lerinin eksiksiz bir bütünde gruplandırılması amaçlanmıştır. Oysa az önce sözünü ettiğimiz yöntem kesilmiş şeyleri birleştirmez, süren bir eylemin doğasını değiştirir.

Gerçek anlamda montaj görüntülenen materyalin gerçekliğini bozmazken, şu anda söz konusu olan yöntem onun gerçekliğini bozar, farklı görünmesine neden olur. Gerçek olaylar değiştirilir, yeni gerçeklikler yaratılır. İnsanlar birden ortaya çıkıp birden ortalıktan kaybolabilir (Bu hile Chaplin tarafından uygulanmıştır; Rene Clair gibi Fransız sürrealistler de kullanmışlardır -bir adam elindeki asayı ileri uzatır ve çevresindeki insanlar yok olur.) Ayrıca bir çeşit hızlandırılmış hareket elde edilebilir; örneğin, Wilfried Basse'nin yönettiği *Market in Berlin* 'de bir sahne tezgahların boş alana nasıl kurulduğunu gösterir. Yarım saatte bir yapılan çekimlerin birbirine bağlanmasıyla, tezgahların farklı yerlerde birden türediği izlenimi yaratılmıştır. Tezgahlar bir kaç saniye içinde daha da sıklaşarak pazar tamamlanıncaya kadar büyülü bir şekilde tüm alanı kaplar. "Ayrımsanamaz montaj" yöntemi, böyle doğaüstü bir izlenim vermeyen sahnelerde de kullanılabilir. Bir insanın yüzünün ani dönüşünün, uçma hareketinin ya da benzer bir şeyin şeritten bir kaç karenin çıkarılıp devinimde bir sıçrama yaratılmasıyla daha etkileyici olacağı düşünülebilir. Cansız şeylere bir dereceye kadar hareket kazandırılabileceği yukarıda taş aslanlar örneğinde açıklanmıştı.

### Görülmeyen Duyum Deneyimlerinin Olmamasının Sanatsal Kullanımı

Hareketli bir resme ve gerçeğe bakmak arasındaki ayrımı belirleyen etmenlerden biri denge duyusunun ve diğer kinestetik deneyimlerin olmamasıdır. Günlük yaşantımızda karşıya mı, yukarı mı, aşağı mı baktığımızı; bedenimizin hareketsiz mi, hareket halinde mi olduğunu ve ne tür bir hareket içinde

bulunduğunu daima biliriz. Ne var ki, daha öncede belirttiğimiz gibi, izleyici bir film çekiminin hangi açıdan yapıldığını söyleyemez. Dolayısıyla, konu ona tersini söylemedikçe, kameranın hareketsiz olduğunu ve tam karşıyı çektiğini sanır. Çekimde hareket eden bir nesne görünürse, izleyicinin ilk sanısı kameranın duran bir nesnenin önünden geçtiği değil, nesnenin gerçekten hareket halinde olduğu olacaktır. Ve uzam koordinatları göz önünde tutulduğunda, perdenin üst kısmında bir nesne belirdiğinde izleyici ilk olarak kameranın belirli bir açıyla eğilmiş olabileceğini değil, o nesnenin görüntülenen uzamda da yukarıda durduğunu düşünecektir.

Hareketin göreceliğinden fayda sağlanır; örneğin, *Dr. Mabuse* filminde esrarengiz bir adamın gücü vurgulanmak için, yüzü karanlık bir fonun önünde küçücük gösterilir, yüz gittikçe büyüyerek, tüm perdeyi kaplayana kadar hızlıca öne doğru süzülür. Oysa çekim yapılırken, tahminen yüz kameraya doğru değil, kamera ona doğru ilerlemiştir. Rus filmi *The Shanghai Document*' da bir at yarışının çekimleri görülür. Atlar ve jokeyleri pistte dört nala giderken gösterilir ve zaman zaman koşan bir atla binicisinin taşıdığı dalgalanan bir bayrağın etkileyici çekimleri araya girilir. Bayrağın dalgalanması atın hareket ettiği izlenimini yaratır. Bayrak (omuz çekiminde) tüm perdeyi kapladığı ve böylece bayrağın ve atın gerçekte hareketsiz olduğu görülmediği için, sanki at koşuyormuş ve kamera da onunla birlikte hareket ediyormuş gibi görünür. İnce bir zeka ürünü (ve ayrıca çok etkileyici) bir numara -yanılsamanın yanılsaması. Kamera gerçekten hareket eden bir nesneyi aynı hızla takip ediyormuş gibi görünen duraklama yanılsaması, aslında hareketsiz olan bir nesnenin zekice yapılan çekimiyle taklit edilmiştir. Düşüncenin güzelliği, görünüşe göre hareketsiz olan bir nesnenin aslında göreceli olarak öyle olduğunu, aslında gerçekten hareket ediyor olabileceğini izleyiciye duyumsatan hilenin ras-

gele gösterilmemiş olmasında, dalgalanan bayrak sayesinde en doğal yoldan gerçekleştirilmiş olmasında yatar.

Murnau'nun *The Four Devils* adlı filminde bir sirk sahnesi vardır: Beyaz bir at arenanın çevresinde sürekli tırıs gider. Kamera onu takip eder ve bu nedenle at perdenin ortasında neredeyse sabit duruyormuş gibi görünür; çünkü bacakları değil yalnızca gövdesi görünmektedir. Fakat salonun tüm oturma yerleri, arka plandan panoramik bir biçimde kayarak geçmektedir.

Çekimde kameranın devinimine bağlı olarak görünen hareket, Pabst'ın *The Beggar's Opera* filminde, filmin fantastik ve gerçekdışı niteliğini vurgulamak için çok iyi kullanılmıştır.

Yerçekimi etkisinin hiç duyumsanamaması alttan görüşü çok ilginç yapar. Örneğin, bir insan aşağıdan görüntülendiğinde, kameranın yukarıya doğru yönlendirildiği elbette açıktır; fakat bu algıyla tam olarak ayrımsanamaz: İzleyici görüntü yüzeyi düzlemsel olduğu için figürün eğik olduğunu duyumsar. Figür geriye doğru eğimli gibi görünür; figürün düşey ekseni dik değil, önden arkaya doğru yatık görünür. 1.Diyagram durumun gerçek koşullarını gösterir; 1.figürde insan figürü (AB) diktir, kameraya (CD) bir açıyla eğim verilmiştir. Fakat kameranın yatık olduğunun gösterecek hiçbir şey yoktur; 2.figürde izleyici CD'nin dik olduğunu var sayar ve bu nedenle AB'yi eğimli görür. Bu etki yatık görünüşün gerçek yaşamdakinden çok daha çarpıcı hale gelmesine katkıda bulunur.

Uzamsal çatının (spatial framework) görecili olmasından 2.Diyagramda gösterildiği gibi yararlanılabilir. 1.figürde dik duran bir insan (AB) normal ve yatay olarak yöneltilmiş bir kamerayla (CD) çekilir; şimdi bu görüntüye 2.figürdeki gibi boylu boyunca uzanmış bir insan figürü zincirlenir. Perdede iki çekimin de yönü 3.figürdekiyle aynı görünecektir. İkinci adamın gerçekte yerde yattığı konudan ortaya çıksa da, adam dik

ve kafası perdenin üst tarafında görünecektir. Eğer olay örgüsünde bunu kullanmak için iyi bir neden varsa çok etkileyici olacaktır; örneğin, nöbet tutan bir askerin çekimi yerde yatan ölü bir adamın çekimine açılabilir. Böylelikle, fotografik yöntemin bir "kusur"u -bir görüntüden doğru uzamsal koordinatların tam olarak anlaşılamaması- sanatsal etki yaratmak için kullanılacaktır.

Sinema sanatından hiçbir şey anlamayan insanlar, sessizliği onun en önemli dezavantajlarından biri olarak gösterirlerdi. Bu insanlar sesin ortaya çıkmasına bir ilerleme ya da sessiz sinemanın sonunun gelmesi gözüyle baktılar. Bu düşünce, üçboyutlu yağlı boya resimlerin, resim sanatının bugüne dek bilinen ilkelerinde bir ilerleme gibi karşılanması kadar anlamsız olacaktır.

Sinema, üstün sanatsal etkiler başarma güdüsünü olduğu kadar gücünü de mutlak sessizliğinden almıştır. Charles Chaplin bir yerde, hiçbir filminde konuştuğu, yani dudaklarını oynattığı tek bir sahne bile olmadığını yazmıştır. Onun filmlerinde insan ilişkilerine dair yüzlerce farklı durum gösterilir, ama yine de konuşmak gibi çok sıradan bir yetiyi kullanma ihtiyacı hissetmemiştir. Ve hiç kimse bunun ayrımına varmamıştır. Chaplin'in filmlerinde sözlerin yerini her zaman pantomim alır. Bir kaç hoş kızın kendisini ziyarete gelmesine sevindiğini *söylemez*, çatallara saplanmış iki ekmek topağını masanın üzerinde dans eden ayaklar gibi hareket ettirdiği sessiz bir dans gösterisi sunar (*The Gold Rush*). Tartışmaz, kavga eder. Sevgisini gülümseyerek, omuzlarını sallayarak ve şapkasını kımıldatarak gösterir. Kilisede sözlerle vaaz vermez, Davut ve Golyat'ın öyküsünü canlandırır (*The Pilgrim*). Yoksul bir kız için üzüldüğünde çantasını parayla doldurur. Terk ettiğini yalnızca arkasını dönüp yürüyerek gösterir (*The Circus*'un son sahnesi). Chaplin'in sanatının büyük bölümünü her bir sahnesinin inanılmaz görsel

somutluğu oluşturur; Chaplin'in filmlerinin gerçekten "filmsel" olmadığı, çünkü kamerasının yalnızca bir kayıt makinası işlevi gördüğü söylendiğinde bu nokta unutulmamalıdır (bu sık sık söylenir ve elbette asılsız değildir).

Sternberg'in *The Docks of New York* filminde, tabanca patlamasının bir kuş sürüsünün havalanmasıyla gösterildiği sahneden daha önce bahsetmiştik. Böylesi bir etki, izleyiciye bir silahın patladığını açıklamak için dolaylı görsel bir yöntem kullanılması, yönetmeninin sadece sessizliğin şerrini yenmek için baş vurduğu bir çare değildir. Tam aksine bu şekilde ifade ederek olumlu sanatsal bir etki sağlanır. Bir olayın kendisine yabancı bir materyalle dolaylı olarak temsil etmek ya da eylemin kendisini değil yalnızca sonuçlarını göstermek, tüm sanat dallarında kullanılan gözde bir yöntemdir. Rasgele bir örnek verelim: Francesca da Rimini birlikte kitap okumak alışkanlığında olduğu adama nasıl aşık olduğunu anlatırken, yalnızca "O gün artık kitap okumadık" der. Dante, ikisinin o gün öpüştüğüne yalnızca sonucu vererek, dolaylı yoldan işaret eder. Bu dolaylılık çarpıcı biçimde etkileyicidir

Kuşların havalanışı da aynı nedenle özellikle etkileyicidir; büyük olasılıkla gerçek ateşleme sesinin duyulmasından çok daha etkileyicidir. Öyleyse başka bir etmen rol oynar: İzleyici yalnızca bir silahın ateşlendiğini *çıkarsamakla* kalmaz, gerçekten gürültü niteliğinde bir şey *görür*. Kuşların havalanışının beklenmedikliği ve birdenbireliği silah sesinin akustik niteliğini görsel olarak verir. Jacques Feyder'in *Les Nouveaux Messieurs* filminde politik bir toplantı iyice ateşlenir; artan heyecanı yatıştırmak için Suzanne mekanik piyanoya bozuk para atar. Salon hemen yüzlerce ampulle aydınlanır ve şimdi ateşli konuşmaya karşılık müzik ahenkle çalmaktadır. Müzik duyulmaz: bu sessiz bir filmdir. Ancak Feyder heyecanla konuşmacıyı dinleyen kalabalığı gösterir; birden yüzler yumuşar ve rahatlar; tüm

kafalar müziğe uygun olarak sallanmaya başlar. Müziğin ritmi gittikçe belirginleşir, ta ki dans hevesi hepsini sarana dek; sanki duyulmayan bir emir verilmiş gibi vücutlarını bir yandan bir yana yumuşakça sallamaya başlarlar. Konuşmacı müziğe teslim olmak zorundadır. Hoşnutsuz insanları bir anda birleştiren, hepsini keyifli bir ruh haline sokan müziğin gücünü, bu anlatım müzik sesinin gerçekten duyulmasından daha açıkça gösterir. Ayrıca müziğin karakterine, salınımına ve ritmine, işaret eder. Böyle bir sahnede özellikle dikkate değer olan sadece yönetmenin görsel olmayan bir şeyi kolayca ve zekice görünür yapması değil, böyle yaparak onun etkisini gerçekten güçlendirmiş olmasıdır. Eğer müzik gerçekten duyulsaydı, izleyici yalnızca müziğin çaldığının farkına varırdı; ama bu dolaylı yöntemle önemli nokta, müziğin önemli işlevi -ritmi, insanları birleştirme ve "hareket ettirme" gücü- dikkat çekici bir biçimde ortaya çıkar. Yalnızca müziğin bu özel vasıfları verilmiştir ve müziğin kendisiymiş gibi duyumsanmıştır. Aynı şekilde bir silah sesinin ani, şiddetli, irkiltici olması, görsel olanla yer değiştirdiğinde iki kat etkileyici olur; çünkü patlama sesinin kendisi değil, yalnızca bu özel vasıfları ortaya konmuştur. Demek ki sessiz film belli sanatsal potansiyellerini sessizliğinden almaktadır. İşitilebilir bir olayda özellikle vurgulanmak istenen şeyin yerine görülebilir bir şey koyar; olayın "kendisi"ni vermek yerine, yalnızca onun anlamlı karakteristiklerinden bazılarını vererek onu biçimlendirir ve yorumlar.

Gerçekdışılığı sessiz filmin sessiz pantomim olduğu etkisini kesinlikle yaratmaz. Eğer öykü yerine hiçbir şey geçirilemeyecek, dolayısıyla eksikliği hissedilecek akustik bir şeyle doruğa ulaşmıyorsa ya da kişi sesli filme alışmamışsa sessiz filmin sessizliğinin farkına varılmaz. Sesli film yüzünden, gelecekte bir konuşmayı sessiz olarak göstermek ancak büyük güçlüklerle mümkün olacaktır. Yine de bu en etkili sanatsal yöntemdir.

Çünkü bir insanın konuşması duyulduğunda, adamın jestleri ve yüz ifadeleri yalnızca, söylediği şeylerin anlamını vurgulamak için eşlik eden şeylermiş gibi görünür. Fakat ne söylendiği duyulmazsa, anlam dolaylı yoldan açıklanır ve yüz, kol ve beden adaleleriyle sanatsal olarak yorumlanır. Konuşmanın duygusal niteliği açıklıkla ve kesinlikle görünür kılınır ki bunu gerçek konuşma aracıyla yapmak neredeyse olanaksızdır. Ayrıca, gerçeklik ve sessiz bir gösteri arasındaki ayrılık oyuncuya ve yönetmene sanatsal buluşlar için bol alan yaratır. (Sanatçının yaratıcı gücü yalnızca gerçeklik ve temsil etme aracı kesişmediğinde ortaya çıkabilir.)

Sessiz filmdeki diyalog, günlük yaşamda yapılan bir ikili konuşmanın görünen kısmı değildir yalnızca. Eğer gerçek bir diyalog sessiz olarak gösterilirse, izleyici genellikle onun ne hakkında olduğunu kavrayamaz; yüz ifadelerini ve jestleri anlamsız bulur. Sessiz filmde dudaklar sözcük üreten fiziksel organlar olmaktan çıkmış, görsel bir anlatım araçları olmuşlardır. Heyecanlı bir ağzın çarpıtılması ya da dudakların hızlı hızlı açılıp kapanması bir konuşmanın yan ürünleri değil, kendilerine özgü iletişim araçlarıdır. Sessiz bir kahkaha gerçekten duyulan bir kahkahadan daha etkilidir. Ağzın açılması, "gülme" olgusuna canlı, son derece sanatsal bir yorum katar. Oysa ses duyulursa, ağzın açılması olağan görünür ve bir anlatım aracı olarak değeri neredeyse tümüyle yok olur. Sessiz filmin yarattığı bu olanak bir zamanlar Ruslar tarafından çok sıra dışı ve etkileyici tarzda kullanılmıştı. Savaş sırasında aklını oynatmış ve tamamen açık ağzıyla korkunç bir şekilde gülen bir askerin çekimiyle, zehirli gaz nedeniyle ölmüş ve ağzı ölürken korkunç, katı bir sırıtışla kapanmış bir askerin çekimi birleştirilir.

Konuşmanın yokluğu, izleyicinin dikkatini davranışın görülebilir özelliklerine daha çok yoğunlaştırır ve böylece bütün olay özel ilgiyi kendi üzerine çeker. Bu nedenle çok sıradan

çekimler sessiz filmde fazlasıyla etkileyici olur; örneğin, mallarını tanıtmak için abartılı jestlerle bağıran bir seyyar satıcının belgesel çekiminde olduğu gibi. Eğer sözleri duyulabilseydi, jestlerinin etkisi yarısı kadar bile olmazdı ve bütün epizot çok az ilgi çekerdi. Oysa sözler dışarıda bırakılırsa, izleyici tamamen jestlerin anlatım gücüne teslim olur. Böylece, gerçek olay yalnızca bir şeyden -sesten- yoksun bırakılarak, bu tür bir epizotun çekiciliği arttırılır.

Seyyar satıcı gibi jestlerini çok kullanan bir figürü bir yana bırakırsak, gerçek yaşamdan olduğu gibi çekilen bir diyalog sessiz filmde nadiren bir şey aktarır. Böyle bir şeritten her diyalogda bulunabilecek, kolaylıkla ayırt edilebilecek küçük parçalar alınabilir, ancak bu seçme yöntemi bile ancak rastlantısal bir başarıya ulaşır. Pek çok tiyatro oyuncusunun kendilerini sessiz film tekniğine adapte etmekte çektikleri güçlük bundan kaynaklanır; ayrıca oyuncuların film çalışmasında elde ettikleri bazı teknikler de sahne üzerinde sıkıcı görünür.

### Film Tekniğinin Diğer Kapasiteleri

1) *Hareketli Kamera*

Şimdiye kadar en çok sabit kamerayı ele aldık. Ancak kameranın rayın üstüne yerleştirilebileceği ya da bir kablo boyunca kaydırılabileceği veya bir yana yatırılıp "çevrilme" için döndürülebileceği de bilinir. Kamera yaklaştığı zaman çekimin hedefinin büyüklüğü artar, aynı zamanda alan erimi azalır. Bu montaja gerek kalmaksızın, genel çekimden omuz çekimine kesintisiz geçişe veya tam tersinin yapılmasına olanak sağlar.

Olay, oyuncuların girip çıktığı sabit bir dekorda geçmiyorsa, ortam değişirken oyuncular bir anlamda sabit dekorlarsa, hareketli kamera özellikle kullanışlıdır. Kamera kahramana evin tüm odalarında, alt katta, cadde boyunca eşlik edebilir; çevre sürekli değişen bir panorama gibi geçerken insan figürü hep

aynı kalabilir. Böylelikle film yönetmeni, tiyatro yönetmeni için yapılması mümkün olmayan bir şeyi yapabilir; dünyayı tek bir insan açısından gösterir, adamı kendi evreninin merkezinde çekebilir -yani, çok öznel bir deneyimi herkesin paylaşmasını sağlayabilir. ›

Daha da öznel bir doğaya sahip deneyimler bu yolla anlatılabilir. Her şeyin birinin çevresinde dönüyormuş gibi görünmesi, baş dönmesi, sarhoşluk, düşme, yükselme duyguları -tüm bunlar kameranın uygun hareketleriyle kolayca üretilebilir.

2) *Tersine Hareket*

Gerçeğe bağlı bir anlatı filminde böyle sinema tekniklerinin kullanımı bir avantaj sağlamıyorsa bunların kullanımında hâlâ deneysel aşamada olduğumuz içindir; ancak doğadan kökten ayrılan bu teknikler, gerçeği tam bir bağlılıkla kopyalama arzusunda olmayan sanatçılar için büyük olanaklar yaratabilir. Şimdiye dek biçimsel teknikler olarak ele aldığımız, kamera açısının seçiminden *montaj*a kadar, neredeyse her şey, sanatsal olarak seçilmiş ve biçimlendirilmiş olsa da izleyiciyi bildiği dünyanın görüntüsünü vermek için kullanılır veya kullanılabilir. Şimdi, onlar aracılığıyla gerçekliğin yorumlanabileceği ama yüzeysel olarak gerçekçi görüntüler yaratmayan belli yöntemleri ele alacağız. Dönen bir kamerayla izleyiciye eğer sarhoş olsaydı, dünyayı böyle sallanıyormuş gibi göreceği hissettirilebilir. Ancak insanlar otomobillerin ve her şeyin tersine hareket ettiği bir çekim görürse, tüm gerçeklik yanılsamalarını yitirebilirler. Günümüzde, genel olarak konuşursak, yönetmenin biçimsel düşüncelerini, sıradan izleyiciyi "gerçek" olaylar izlediği düşüncesinden alıkoyacak noktadan öteye taşımasına izin verilmez; gerçeğe uyum sağlamayan hoş kamera hileleri kullanılmaz.

Haber filmlerindeki kısa gülünç epizotlar dışında, tersine hareket çok az yerde kullanılır. Potansiyelleri neredeyse hiç denenmemiştir. Örneğin, bir odaya giren adamın kendine özgü üslubunu betimlemek için, yönetmen odadan geri geri çıkan adamın tersine hareket çekimini yapabilirdi -bu yolla geri geri yürüyüşünü geriye sararak onu öne doğru yürütebilirdi. Böylece akıldan çıkmayacak kadar garip bir etki doğar. Dahası, yer çekimi kuvvetiyle de oyun oynanabilir. Bir akrobatın paraşütün ucunda yukarı doğru süzüldüğü bir sahne gördüğümü hatırlıyorum. Paraşüt kendisini yukarı gittikçe küçük ve sıkı bir bohça gibi katlamış, adam bir sarkaç gibi sallanarak uçağa geri dönmüştü. Kırılmamış bir vazo oluşturmak için geri toplanan kırık parçalar; tersine gösterilen yüz ifadeleri çeşitlemeleri -tüm bu şeyler bir şaka olarak denenmiştir, ama henüz sanatçılar tarafından ciddi olarak kullanılmamıştır. Eğer bu olasılıkları gözümüzün önüne getirmeye çalışırsak, daha yolun ne kadar başında olduğumuza ve ekonomik ya da diğer gerekçelerle sinemanın evrimi daha fazla engellenirse ne kadar çok şey yitireceğimize dair küçük bir fikir edinebiliriz.

Sanatsal filmin (yani, sıradan halk göz ardı edilerek üretilen film), küçücük bile olsa popüler hale gelme şansı olmayan tamamen seçkin filmler yaratıldığında bir yere gelebileceğini anlamak gereklidir. Her zaman bolca doğalcı film olacaktır; fakat buna ek olarak -eğer işadamları izin verirlerse- bir sanat aracının potansiyelleri onları kullanma ihtiyacı yaratacaktır ve karşılaştırıldığında yirmilerin en çılgın fütürizininin yanında zararsız süslemeler gibi görüneceği garip ve şaşırtıcı yapımlar ortaya çıkacaktır.

3) *Hızlandırılmış Hareket*

Eğer negatif film şeridi kamerada, perdeye yansıtılmasından daha yavaş bir hızda pozlandırılırsa, gösteri sırasında zaman sıkıştırılmış ve hareketler hızlandırılmış görünür. Bu hızlandır-

ma etkisi, örneğin, modern trafiğin hızını anlatmak için kullanılmıştır -arabalar caddelerde şimşek gibi gider, insanlar birbirlerinin arasından inanılmaz bir çeviklik ve düzgünlükte yılan gibi sıraların içine girip çıkarlar, ağaçların yaprakları telaşla çırpınıp dururlar. Bu numara sanatçılar tarafmdan ara sıra kullanılmıştır. Örneğin Eisenstein *The General Line* filminde işlerin çok yavaş ilerlediği bir devlet dairesi gösterir. Sonra birden birisi yumruğunu masaya indirir ve Kabil'i uyandırır, aynı anda her şey şimşek hızıyla ilerlemeye başlar. Evrak memurları odaların arasında uçmaya başlar, kağıtlar sanki büyü yapılmış gibi imzalanır ve mühürlenir ve her şey göz açıp kapayıncaya kadar tamamlanır.

Hızlandırma ayrıca tamamen farklı amaçlar için de kullanılabilir. I. G. Farben'in bitkilerin hızlandırılmış görüntülerinden başka bir şey içermeyen *Miracle of Flowers* filmi gelmiş geçmiş en fantastik, en nefes kesici ve en güzel filmdir. Bu filmin çekimlerinde çiçeklerin anlamlı jestlere sahip olduğu gösterilmişti; biz bunları göremeyiz, çünkü bizim bilincimiz için çok yavaştırlar, ama hızlandırılmış görüntüde görülebilir olurlar. Yaprakların sallanma ve ritmik soluklanma hareketleri, çiçeğin çevresindeki yaprakların heyecanlı dansı, çiçeğin açarken ki şehvetli teslimiyeti; bitkilerin hepsi o anda canlanır ve bizim insanlarda ve hayvanlarda görmeye alıştığımız türden anlamlı jestler kullandıklarını gösterirler. Bir sarmaşığın el yordamıyla kaygılı tırmanışını, sülükleri bir kafese dolanırken kararsızca tutunacak bir yer arayışını ya da solan bir kaktüs çiçeğinin selam verir gibi eğilişini ve son nefesini vererek yıkılışını izlemek, hayatta olduğunu elbette her zaman kabul ettiğimiz ama asla hareket halinde görmediğimiz bir alanda yaşayan yeni bir dünyanın esrarengiz keşfiydi. Bitkiler birden ve belirgin bir biçimde canlı varlıklar sınıfına kaydedildi. Aynı kuralların, aynı davranış kodlarının, aynı güçlüklerin, aynı arzuların her şeyde geçerli olduğu görüldü.

Bu kesinlikle şanslı bir buluştu ve bu işte daha fazlası beklenmemeli. Yine de, inorganik maddelerin davranışlarını konu alan eşit derecede heyecan verici gösteriler gerçekleşebilir. Bu türden buluşlar zaten her zaman tek tük yapılmıştır; örneğin, kristallerin oluşumuna ya da pencere camındaki buz şekillerine ilişkin hızlandırılmış çok ilginç filmlerde olduğu gibi.

Bu tür bir yöntem sanatçı için doğal olarak çok yararlıdır. Ruslar -ani bir ışık parıltısı veya açıklanamaz, konu dışı bir çişenti gibi- tamamiyle soyut çekimlerin bile çok doğalcı anlatı filmlerinde kullanılabileceğini göstermişlerdir. Bu ilginç çekimler en azından montaj malzemesi olarak kullanılabilirler. Peki neden, bir anlatı filminin ortasında da olsa, bir çiçek birden yapraklarını hızla sallamasın ya da çiçek açmasın? (Jean Renoir'in *The Little Match Girl* filmi, özel bir gerekçesi olmasa da, açan güllerin hızlandırılmış görüntüsünü içerir.)

4) *Yavaşlatılmış Görüntü*

Eğer negatif film kamerada gösterimde perdeye yansıtılmasından daha hızlı pozlanırsa, saniyede yüzlerce kare pozlamak amacıyla devinim doğal hızın küçük bir bölümüne indirilir. Şimdiye dek bu yalnızca eğitici filmlerde, çok hızlı hareketlerin tek tek evrelerini göstermek için kullanılmıştır. Bu yolla bir boksörün ya da bir kemancının tekniği, bir bombanın patlayışı, bir köpeğin zıplayışı kolayca analiz edilebilir. Çok yarar sağlayacak olmasına rağmen yavaşlatılmış harekete sanatsal amaçlar için hiç baş vurulmamıştır. Örneğin, doğal hareketlerin grotesk bir biçimde yavaşlatılmasında kullanılabilirdi. Ayrıca doğal hareketlerin yavaşlatılmışları gibi görünmeyen, kendi süzülme,yüzme karakterleri olan yeni hareketler yaratabilir. Yavaşlatılmış hareket düşleri ve hayaletleri göstermek için şahane bir araç olacaktır.

İnsan yüzünün ve bedeninin anlatımlarının yavaşlatıldığında nasıl göründüğünü ve sonuçta iyi bir montaj malzemesi olup

olmayacağını anlamak için, hızlandırmada olduğu gibi yavaşlatılmış çekimle de deneyler yapılabilir. Dehşet ya da neşe içinde bir yüzün yavaşlatılmış görüntüsü neye benzer? Yine bunda da izleyicinin gerçekte daha hızlı hareketlerin yavaşlatılmış versiyonları olarak değil, "orjinal" hareketler olarak kabul edeceği etkiler elde edilebilir. (Herhalde sanatçılar yavaşlatılmış hareketin kullanımıyla ilgili denemeler yapıyorlar. Ve bir kez daha öncü Pudovkin. Bir gazete haberine göre yeni filmi *The World Is Beautiful*'da, bir çocuğun gülümsemesinin omuz çekiminde yavaşça ortaya çıkmasını sağlamak için yavaşlatılmış hareket kullanıyormuş.)

Sürrealist bir film olan *Entr'acte*'de cenaze alayından uzaklaşan bir cenaze arabası gösterilir. Cenaze arabası caddelerde hızla ilerlerken yas tutanlar onun arkasından yavaşlatılmış hareketle koşarlar. Bacakları sanki yere yapışmışlar gibi çok yavaşça kalkar ve kolları öne arkaya inanılmaz bir yavaşlıkta sallanır. Burada da çok komik bir etki yaratılmıştır; çünkü normal koşmanın yavaşlatılmışının görüldüğü değil, stilize edilmiş bir sıçrama hareketinin görüldüğü düşünülür.

5) *Dondurulmuş görüntü*

Sıradan fotoğrafçılık esas olarak sinemadan düşünüldüğü kadar uzak değildir. Resimli dergilerin ve sinema salonlarının camekanlarının yanı sıra, hareketsiz fotoğraflar başka amaçlar için de kullanılabilir. Filmin ortasında girilen hareketsiz bir fotoğraf çok garip bir his uyandırır; özellikle hareket eden çekimlerin zaman karakteri hareketsiz fotoğrafla sürdürülür ve bu nedenle tuhaf bir biçimde dondurulmuş gibi görünür. Sıradan bir fotoğraf katı bir durgunluk izlenimi vermez; çünkü hareketin boyutu buna elverişli değildir ve ona bakmak için harcanan zaman, görüntüde gösterilen olay olurken geçen zaman olarak düşünülmez. Ama bir filmde araya girilen hareketsiz bir görüntü Lut'un karısının üzerindeki lanet gibi olacaktır. *People on*

*Sundays* (Film Studio 1929) adlı filmde bir plaj fotoğrafçısı çalışırken gösterilir. Fotoğraflarını çektiği çeşitli insanlar yarım ve filmde ilk önce hareket ederken görünür; arkasından "portre" olarak gösterilir. Gülümseyen, doğal hareket eden bir insan sihirli bir değnekle dokunulmuşçasına dondurulur ve saniyeler boyunca garip ve hareketsiz kalır.

Hareketsiz bir görüntünün araya girilmesiyle üretilen özel etki, bir harekette duran ve onu koruyan bir oyuncu tarafından yapılamaz. Birincisi, hareketin böyle isteğe bağlı durdurulmasıyla hareketsiz görüntünün mutlak katılığı arasında şaşırtıcı bir farklılık vardır; ikincisi, bir oyuncu hareketsiz bir görüntüyle yakalanan absürd anlık evreleri koruyamaz, bu durum oyuncunun iradesiyle ve fiziksel hareket kurallarıyla ilgili değildir.

6) *Açılma, Kapanma, Zincirleme*

Bazen birden ortaya çıkmasından kaçınmak için, bir görüntünün karanlığın içinden yavaşça büyümesine ya da aynı yolla yok olmasına izin verilir. Açılma ve kapanma insanların öznel algılamalarını göstermek için kullanılabilir; örneğin, bir insan uyanırken veya uykuya dalarken. Fakat her şeyden önce, bir sahneyi diğerinden ayrı tutmak için iyi bir araçtır; çünkü hemen birbirini izleyen çekimler genellikle kesintisiz bir zaman sekansının bölümleri gibi görünür. Bir epizotun sona erdiğini ve olay yerinin değiştiğini göstermek çoğunlukla zordur. Oysa sahne kararırsa, izleyici perde indirilmiş gibi bir ara olduğunu duyumsar ve bir şey açılırken yeni bir sahne beklenir.

*Zincirleme,* bir çekimin gittikçe bir başkasına dönüşmesi demektir. İki çekim sıradan montajla basitçe yan yana bağlanmaz, birinci çekim gittikçe belirsizleşirken, ikincisi bulanık görünmeye başlar ve birinciyi görüntüden çıkarana kadar derece derece netleşir. Açılma ve kapanma gibi zincirleme de iki sahne arasındaki arayı belirtmeye yarar. Kesintisiz zaman akışı ve sabit uzam yanılsamasını yok eder; çünkü zamanların ve yerle-

rin gözle görülür üst üste bindirmesini gösterir ve ancak ayrı ayrı şeyler birbirinin üstüne bindirilebilir, zamanda birbirini izleyen şeyler ya da uzamda yan yana olan şeyler değil. Zincirleme zaman (ve uzam) koordinatlarının görülebilir ve göreceli olarak değiştirilmesidir, bu nedenle de zaman ve uzam bütünlüğü kesintisiz olan sahnelerde olanaksızdır.

Basitçe ve kolayca bir çekim diğerine gömüldüğü için, zincirleme genellikle montajda karşıtlık ve benzerlik etkilerini arttırmaya yardım eder. İki çekim arasındaki konu bağlantısı (benzerlik ya da karşıtlık) birden fark edilirse daha çarpıcı olur ve bağlantı daha güçlü vurgulanır. Benzerlik ilkesinde birleşen iki çekim, ikisinde ortak olan şeyi soyut olarak gösterilecek şekilde, belirsiz, bulanık, nötr alanda birbirine zincirlenebilir; örneğin, bir sarkacın ve salıncağın "sallanma"sı.

7) *Üst Üste Bindirme, Eşzamanlı Montaj*

Zincirlemeden, bir kaç çekimi eşzamanlı göstermeye yalnızca bir aşama vardır. Bu da aynı etkiye sahiptir ama aynı plak iki kez pozlandırıldığı için bir derece daha fazla etkilidir. Düzensizlik ve kaosu anlatmanın iyi bir yoludur. Çeşitli çekimler üst üste gösterilerek, caddelerdeki trafiğin hızını ve karmaşasını hissettirmek için girişimlerde bulunulmuştur.

Oysa bu yöntemle çok farklı etkiler başarılabilir. Feyder'in daha önce sözü edilen *Les Nouveaux Messieurs* filminin bir sahnesinde bir konuşmacı ile mekanik piyano arasındaki etkileşim gösterilmiştir. Feyder, gürültünün geldiği yöne doğru umutsuzca el-kol hareketleri yapan konuşmacının omuz çekimini, mekanik piyanonun içindeki mekanizmanın omuz çekiminin üstüne bindirir. Tokmağın inip kalktığı görülür ve çift görüntüde tokmak yalnızca davula değil, konuşmacının kafasına da vurur. Böylece akustik ve anlatı türünden bir çatışma görsel alana taşınır. Ve bu gerçekte aynı yerde geçen ama gerekli bağlantıyı anlatacak görsel çağrışımı yapamayacak iki epizotun yapay ola-

rak üst üste bindirilerek yapılmıştır. "Yapay" sözcüğü yönteme estetik açıdan bir karşı çıkış içerir.

Ayrıca bir balodaki karmaşa da dansçıların ve bandonun üst üste bindirilmesiyle gösterilmiştir. Eğer bu çekimler sıradan montajda yalnızca yan yana koyulsalardı, seyirci üzerinde yönetmenin yalnızca burada bir bando, burada dans eden insanlar olduğunu göstermek istediğinden başka bir izlenim bırakmazdı. Fakat bindirme tüm bu sahnelerin soyut özünü, başka bir deyişle salt olaylardan çok anlamı ve ruh halini göstermenin basit bir yoludur.

Bu yöntem kullanışlı ama biraz yapaydır. Daha önce sözü edilen kamera açısının seçiminin etkileriyle karşılaştırıldığında bu açıkça görülür. Optik bitiştirmeler ve bindirmeler sayesinde gerçekle çatışmadan, nesneler ve olaylar arasındaki özel ilişkilerin yalnızca söz konusu nesnelerin türü ve konumu doğru belirlenerek, sonra sahnedeki gerçek uzamsal ilişkileri yapay bir biçimde değiştirilmeden veya tamamen yok edilmeden istenen bağlantıyı anlaşılır kılacak bir kamera açısı seçilerek yaratılabileceği gösterilmişti. Örneğin, mahkumun ve hapishane parmaklıklarının perspektife bağlı olarak üst üste bindirilmesi. Doğalcı bir anlatı filminde, çift pozlamayla üst üste bindirmenin, geriye kalan sahnelerin biçemiyle çelişen yabancı bir cisim izlenimi yaratabileceğini kabul etmek gerekir. Ayrıca, materyal bozulmadan yorumlanır ve biçimlendirilirse sahnenin sanatsal etkisi daha büyük olacaktır. Böylesi daha çarpıcı ve daha zariftir. Sanatçının görsel araçların iyi düşünülmüş adaptasyonuyla yapıtına kattığı soyut anlam yüzeysel ve rasgele sunulmuş bir şey gibi görünmez, ama yalnızca eldeki materyalin doğru gruplandırılması ve doğru görünümüyle başarılmışsa çok daha etkileyici olur. Çok çevrim, sanatçının yarattığı etkiyi çok ucuza ve çok yüzeysel bir biçimde başardığı hissini uyandırır.

Üst üste bindirme gibi kullanılan ve onun gibi değerlendirilen başka bir şey de, bir görüntü içinde bitiştirilen sahnelerin montajı anlamına gelen eşzamanlı montajdır. Bunun ilk kullanımı, anıların ve önsezilerin gösterildiği sanatsal açıdan tartışılabilir bir yöntemde olmuştu: Kahraman düşünceye dalmıştır ve birden ne düşündüğü perdenin üst köşesinde daire içinde belirir. Bu yöntem verimsizdir; çünkü fikirden görsel biçime giden yol çok doğrudandır. "Bir adam karısını düşünüyor", bu esasında soyut bir temadır ve bir şekilde somutlaştırılmazsa görselleştirmek güçtür. Başka bir yöntem seçilerek -mesela adam karısının resmine bakabilir- durum açıklanır. Böyle bir yöntem özgün değildir ama soyut olan şey bu yolla yeterince somutlaştırılır. Eşzamanlı montajın kurnazlığı seyirciyi zorlamadan sahnenin soyut kısmını açıklayacak elle tutulur bir durum bulma çabasından kurtulmasıdır. Kavramsal olarak ilişkili iki şey yalnızca yan yana koyulup temanın anlaşılabilir görsel bir temsili elde edilmiştir; fakat sanatsız ve yapay bir yolla. Eşzamanlı montajla yapılmış denemelerin çoğunun böyle bir niteliği vardır. Eisenstein'ın dev gibi damızlık bir boğanın birden ineklerin üstünde belirdiği *The General Line* filminde -doğalcı biçim sınırları içindeki diğer buluşlarıyla karşılaştırıldığında- sanatçının kolaya kaçtığı ve soruna yaklaşırken temayı çok fazla görüntüyü ise çok az önemsediği hissedilir. Yine de söz konusu çekim kesinlikle sembolik olduğu için, onu diğer çekimlerin biçimiyle uyuşturmaya pek gerek olmadığı da doğrudur.

Eşzamanlı montaj yalnızca içerik açısından değil, biçimsel açıdan da anlamlı olduğunda daha etkileyicidir. Vertov bazen bu yolla aynı sahnenin üç görüntüsünü üst üste göstermiştir - örneğin aynı makina perdede üç tane görünür- ve bundan etkileyici ve simetrik bir tasarım ortaya çıkmıştır.

Şimdiye kadar ele aldığımız örneklerde, eşzamanlı montaj öyle kullanılmıştı ki izleyici tarafından hemen anlaşılmış ve bu

nedenle görüntünün etkisi yalnızca bileşik olmasıyla sınırlandırılmıştı. Oysa bu tür bileşmeler var olmayan bir gerçeklik yanılsaması yaratmak için kullanılabilir. Aynı nesne iki tane gösterilebilir; bir adam kendisiyle konuşabilir. Bu amaçla iki ayrı çekim yapılır ve sonra öyle ustalıkla yan yana koyulurlar ki eklemenin fark edilmesi olanaksızdır. Bu yöntem yıldız oyuncuların aynı anda iki rolde parlamasını olanaklı kılmıştır. Kaba hizmetçi Henny Porten, zarif hanımefendi Henny Porten'la konuştuğunda büyük sansasyon olmuştu - (İnanılmaz! Rollerden yalnızca birini oynamıyor, ikisini aynı anda oynayabiliyor!) Ölürken bedenden ayrılan ruh, Conrad Veidt'in *The Student of Prague* ve Friedrich Ermler'ın *The Fragment of an Empire* filmlerinde sanatsal olarak kullanılmıştır. İkinci filmde sembolik bir savaş sahnesi vardır: bir Alman askeriyle bir Rus askeri birbirlerine süngüyle saldırırlar. Ani bir omuz çekimiyle ikisinin de aynı yüze sahip olduğu görülür (ikisi de aynı oyuncu tarafından canlandırılmıştır). Birlerini tanırlar ve süngülerini düşürürler. Alman ve Rus karargahlarındaki generaller çok öfkelenirler ve dövüşün baştan alınmasını emrederler; ancak tekrar emir verdikleri subaylar da askerler gibi aynı yüze sahiptirler. "İnsan"ı farklı üniformalar içinde kendine karşı çeviren savaşın budalalığı -bu paradoks daha önce neredeyse hiç bu kadar etkileyici bir biçimde ortaya konulmamıştı. "Tüm insanlık ortak bir şeye, tartışılmaz bir bağa sahiptir" - soyut düşünce bu ortak bağın görülebilir yapıldığı yapay bir gerçeklik yaratılarak somutlaştırılmıştır. Tüm insanlar aynı yüze sahiptir ve şaşırtıcı bir biçimde açıklanan gerçekle karşılaştırıldığında üniformalarının farklı olması anlamsız ve absürd görünür.

8) *Özel Mercekler*

Aynı nesnenin çoğaltılması montajdan ayrı olarak, doğrudan çekim yapılırken özel kesimli merceklerle, prizmaların ilave edilmesiyle ve başka araçlarla başarılabilir. Yine de bu araçla-

rın potansiyelleri çok geniş değil gibi görünür. Aynı yüz, yüz kez çoğaltılabilir, biçimi bozulabilir -ancak bunlar çok az çeşitleme olanağı veren, bu nedenle de kısa sürede sıradan ve bayat gelecek çok özel ve katı etkilerdir. Granowsky bu yolla *Song of Life* filminde şampanya bardaklarını, küçük çocukları ve kuru kafaları sembolik bir biçimde çoğaltır. Bu numara basmakalıp ve mekanik görünür, ayrıca kolayca saçmalaşabilir.

Charlie Chaplin *The Circus* filmindeki ayna labirenti sahnesinde montaj ya da özel lenslerden yararlanmadan bir adamı çoğaltarak şaşırtıcı ve eğlenceli etkiler yaratmayı başardı.

9) *Odağın Kullanılması*

Eski günlerde odak dışı her hangi bir görüntü yalnızca bir hata olarak kabul edilirdi. Dezavantaj olduğu varsayılan diğer pek çok şeyde olduğu gibi fotoğrafçılık bunu da özel amaçlar için kullanmayı öğrendi. Başta bu yöntem, açılma ve kapanma gibi, bir görüntünün yavaş yavaş ortaya çıkmasını ya da yok olmasını sağlamak için kullanıldı. Bazen bulanık bir görüntüyü belirsizliği ve anlaşılamamazlığı çekici yapar; ne geldiğini kestirmek olanaksızdır, her türlü spekülasyona açıktır ve sonra birden görüntü belirginleşmeye başlar, her şey berraklaşır. Eisenstein'ın *The General Line* filminde olay örgüsünün çevresinde döndüğü esrarengiz makinanın -santrüfüjlü süt ayrıştırıcısının- ilk görüntüsü, mucizeyi ilk kez açıkça gösteren ilk görüntünün yavaş yavaş odağa girmeye başlamasıyla, öyküyle uyumlu bir biçimde özellikle heyecan verici yapılmıştır. Görüntü netleşirken, görülen ışık pırıltılarının makinanın alüminyum yüzeyindeki parlak noktalar olduğu anlaşılır ve sonra makina sanki sislerin içinden çıkıyormuş gibi birden odağa girer.

Bulanıklık ayrıca öznel bulanık görüş izlenimleri vermeye yarar: sarhoş bir adamın ya da anesteziden ayılan birinin bulanık görüşü gibi. Hatta görüntü çok derinlere uzanıyorsa omuz

çekimi gibi ayrıntıları ortaya çıkarmak için de kullanılabilir: kameranın odak alanı sınırlı olduğu için, ön plan ve arka plan odak değiştirilerek sırayla gösterilebilir. Bu yolla, örneğin, biri önde ve yakında, diğeri uzakta ve arkada iki kişi arasındaki diyalog belirginleştirilir. Seyirci, yönetmenin isteğine bağlı olarak, önce birine, sonra diğerine bakmak zorunda bırakılır.

10) *Yansıma Görüntüler*

Son olarak, nesnenin kendisi yerine, yansıtıcı bir materyal üzerindeki görüntüsü görüntülenebilir. İzleyici başta numaranın bilincinde olmaz ve kendini gerçek nesneyi gösteren normal bir görüntüye bakıyor zannederse, bu özellikle etkileyici olur. Örneğin, bir adamın tamamen durgun bir su yüzeyindeki yansıması görüntülenebilir; izleyici ne kameranın yukarıya çevrilmiş olduğunu ne de gerçek yerine bir yansımaya bakıyor olduğunu söyleyemeyeceği için normal bir görüntüye baktığına inanabilir. Sonra su birden karıştırılır ve görüntü titrer, biçimi bozulur ve anlaşılmaz olur. Filmde hiç suya ilişkin bir şey olmasa bile, böyle bir sahne yalnızca etten-kemikten bir adamı titrek bir karikatüre dönüştürmek ya da halüsinasyonu anlatmak için kullanılabilir (bak. Granowsky'nin *Song of Life* filminde düş görüntüleri).

Nesne bir aynadan da görüntülenebilir. İzleyici gerçek nesneler gördüğünü düşünür, izlemeye devam ederken, görüntüye bir taş atılır, aynanın camı kırılır; gerçeklik -izleyici açısından- paramparça olur. Bu çok güçlü bir görsel şok yaratacaktır.

Aynı amaç için biçim bozan aynaların her çeşidi kullanılabilir. Eğer araç ustaca kullanılırsa, izleyici yalnızca bir aynanın görüntülendiğinin farkına varmayacak ve bu nedenle biçimi bozulmuş nesneyi gerçek bir nesne olarak kabul edecektir.

### Kameranın ve Film Şeridinin Biçimsel Araçlarının Özeti

Sinemadan hoşlanmayan insanların gözde iddiaları (film doğanın mekanik yeniden üretiminden başka bir şey değildir, do-

layısıyla da sanat değildir) ile kışkırtılarak filmsel temsilin çeşitli özelliklerini detaylı olarak inceledik ve en temel düzeyde bile insan gözünün gördüğü görüntü ile kameranın gerçeklikten yarattığı görüntü arasında önemli ayrılıklar olduğunu keşfettik. Ayrıca bu ayrılıkların, gerçekliği sanatsal olarak biçimlendirmek için kullanılabileceğini keşfettik. Başka bir deyişle, sinema tekniğinin "dezavantajları" olarak adlandırılabilecek (ve mühendislerin üstesinden gelmek için ellerinden geleni yaptıkları) şeyler gerçekte yaratıcı sanatçının araçlarıdır.

Konuyu vurgulamak ve iyice açıklamak için film aracının karakteristiklerinin ve bunların uygulamalarının kısa bir özetini ekledik.

1. HER NESNE BİR TEK GÖRÜŞ AÇISINDAN GÖRÜNTÜLENMELİDİR.

*Uygulamaları* :

a) Nesnenin şeklini en karakteristik olarak gösteren görüş.

b) Nesneye ilişkin özel bir kavramını aktaran görüş (örn. ağırlık ve otoriteye işaret eden alttan görüş).

c) Sıradışı olmasıyla izleyicinin dikkatini çeken görüş.

d) Arkası dönük olanın görünmemesinden doğan sürpriz etkisi (Chaplin ağlıyor. Hayır! Kokteyl karıştırıyor!)

2. NESNELER PERSPEKTİFLE YAN YANA VEYA ARKA ARKAYA KOYULUR.

*Uygulamaları* :

a) Önemsiz nesneler tamamen ya da kısmen örtülerek gizlenir; böylelikle önemli nesneler vurgulanır.

b) Başka bir şeyle örtülen şeyin birden açığa çıkarılmasıyla sürpriz etkisi.

c) Optik yok etme -bir nesne diğerinin önüne gelir ve onu yok eder.

d) Perspektif sayesinde ilişkiler vurgulanır (mahkum ve demir parmaklıklar).

e) Süslü yüzey şekilleri.

3. GÖRÜNEN EBAT. ÖNE DOĞRU OLAN NESNELER BÜYÜK, ARKADAKİLER KÜÇÜK.

*Uygulamaları* :

a) Bir nesnenin tek tek bölümlerini vurgulama (kameraya doğru uzatılan ayak büyük görünür).

b) Ebatın göreceli etkiyi vurgulamak için büyütülmesi ve küçültülmesi.

4. IŞIK VE GÖLGENİN DÜZENİ. RENKLERİN YOKLUĞU.

*Uygulamaları*:

a) Nesnenin hacmini ve kabartılarını ışık ve gölgeyi ayarlayarak isteğe göre biçimlendirme.

b) Işık ve gölge düzeniyle vurgulama, gruplandırma, tecrit etme, gizleme.

5. GÖRÜNTÜNÜN SINIRLI OLMASI.

*Uygulamaları*:

a) Görüntü temasının seçilmesi.

b) Bütünü ya da bir kısmını gösterme.

c) Sürpriz etkisi. Hep orada olan ama çerçeveyle kesilen nesne birden çerçeve dışından görüntüye girer.

d) Gizemciktirimin artırılması; ilginin merkezi görüntünün dışındadır (örneğin, yalnızca bir insan üzerindeki etkisi görülür).

6. NESNEYE OLAN UZAKLIK DEĞİŞEBİLİR.

*Uygulamaları* :

a) Nesneler küçük ya da büyük yapılabilir.

b) En uygun uzaklığın seçilmesi (bir iğne, bir dağ).

c) Boyutların görelileştirilmesi (bebek evi-insan evi).

7. ZAMAN-UZAM SÜREKLİLİĞİNİN YOKLUĞU.

*Uygulamaları* :

a) Ayrı zamanlı epizotları yan yana (ve arada) gösterme.

b) Gerçekte farklı olan uzamların birleştirilmesi.

c) Bir olayın seçilen bölümlerini göstererek karakteristik yönlerini sunma.

d) Zaman ve uzam bağlantısı değil, anlam bağlantısı olan şeylerin kombinasyonunu gösterme.

e) Ayrınsanamaz montaj. Değiştirilen gerçeğin (fantastik) yanılsaması (birden görünme ve kaybolmalar vb.).

f) "Kısa" ya da "uzun" montajla çekim sekanslarının ritmi.

8. UZAMSAL YÖN DUYGUSUNUN YOKLUĞU.

*Uygulamaları* :

a) Hareketin göreceliliği: durgun şeyler hareketli, hareketli şeyler durgun.

b) Uzamsal koordinatların göreceliliği (dikey, yatay vb.)

9. DERİNLİK ALGISININ AZALMASI.

*Uygulamaları* :

a) Boyutların perspektif değişimleri daha ilginç kılınır.

b) Düzlemsel projeksiyonda perspektif ilişkileri daha ilginç kılınır.

10. SESİN YOKLUĞU.

*Uygulamaları* :

a) Görünür olana daha güçlü vurgu; örneğin, yüz ifadelerine ve jestlere.

b) Duyulmayan seslerin nitelikleri ve etkileri görünür alana aktarılarak özel olarak ortaya çıkarılır (tabanca patlamasının birdenbireliği-havalanan kuşlar).

11. KAMERA HAREKETLİDİR.

*Uygulamaları* :

a) Düşme, yükselme, sallanma, sendeleme, baş dönmesi gibi öznel durumların sunulması.

b) Kişinin daima sahnenin (olaylar dizisinin) merkezi olması gibi öznel tutumların gösterilmesi.

12. FİLM GERİYE ÇEVRİLEBİLİR.

*Uygulamaları* :

a) Hareket yönlerinin tersine çevrilmesi.

b) Olayların tersine çevrilmesi (kırık parçalar bütün bir nesne yapmak için birleşir).

13. HIZLANDIRMA.

*Uygulamaları* :

a) Bir hareketin ya da olayın hızlandırılması; (kargaşayı sembolize etmek için) devimsel karakterde değişiklik.

b) Zamanın sıkıştırılması (çiçeklerin kıpırdanışı).

14. YAVAŞLATILMIŞ HAREKET.

*Uygulamaları* :

a) Bir hareketin ya da bir olayın yavaşlatılması; devimsel karakterde değişiklik (tembellik, süzülme).

b) Zaman sürecinin uzatılması (çok hızlı geçen olayları daha açık gösterme).

15. DONDURULMUŞ GÖRÜNTÜLERİN ARAYA GİRİLMESİ.

*Uygulamaları* :

Hareketin aniden durması; felç (Lut'un karısı).

16. KAPANMA VE AÇILMA, ZİNCİRLEME.

*Uygulamaları* :

a) Öyküdeki değişiklikleri belirtmek.

b) Öznel izlenimler: uyanma, uykuya dalma.

c) Zincirlemeyle iki görüntü arasında daha güçlü ilişki ve tutarlılık.

17. ÜST ÜSTE BİNDİRME (ÇOK ÇEVRİM)

*Uygulamaları* :

a) Kaos, karmaşa.

b) Yan yana koyma ve bindirme sayesinde ilişkileri belirginleştirme.

c) Sembolik benzerlikleri belirginleştirme.

d) Gerçekliğin değiştirilmesi (ölürken ortaya çıkan hayaletler).

18. ÖZEL MERCEKLER.

*Uygulamaları* :

Çoğaltma, biçim bozumu.

19. ODAĞIN DEĞİŞTİRİLMESİ.

*Uygulamaları* :

a) Öznel izlenimler: uyanma, uykuya dalma.

b) Yavaş yavaş açımlama sayesinde geciktirim ("yavaş yavaş ortaya çıkar").

c) İzleyicinin bakışını ileriye ya da öne yönlendirme.

20. YANSIMA GÖRÜNTÜLER.

*Uygulamaları* :

Bir nesnenin (ya da "dünyanın") biçiminin bozulması, yok edilmesi.

Kameranın ne görüntülediği -yani, hangi nesnelerin, ne tür olaylar ve yerlerin seçildiği, oyuncuların nasıl olduğu vb.- konusuna girmeden, film aracının donanımlarının doğayı değiştirmek ve biçimlendirmek için ne kadar sınırsız olanaklar içerdiğini gördük. Yönetmen görüntülemek istediği belli bir sahne seçer. Bu sahne içinde nesneleri dışarıda bırakabilir, gizleyebilir, dikkat çekici yapabilir ve her şeye rağmen gerçeklikle çatışmayabilir. Şeylerin büyüklüklerini azaltabilir veya çoğaltabilir, küçük nesneleri büyük nesnelerden daha büyük ya da tam tersini yapabilir.

Uzam ve zamanda tamamen ayrı yerlerde olan şeyleri bir birinin yanına, arkasına, arasına koyabilir. Küçük olsa ve göze çarpmasa bile önemli olanı seçebilir ve böylece bir parçanın bütünü temsil etmesini sağlayabilir. Dik olanı yatırıp, boylu boyunca yatan şeyi dikeltebilir ve hareketsiz duran şeyleri ha-

reket ettirip, hareketli şeyleri dondurabilir. Duyumsal algının bütün alanlarını dışarıda bırakır ve böylelikle diğerlerini ustalıkla eksik olanların yerine geçirerek daha dikkat çekici kılar. Sessiz konuşmayı kullanabilir ve bu yolla ses alanını yorumlar.

Dünyayı yalnızca nesnel olarak göründüğü gibi değil, ayrıca öznel olarak da gösterebilir. İçinde nesnelerin çoğaltılabileceği yeni gerçeklikler yaratır, hareketlerini ve eylemlerini geriye çevirir, biçimlerini bozar, hızlandırır ve yavaşlatır. Yerçekimi etkisinin yok olduğu, esrarengiz güçlerin cansız nesneleri hareket ettirdiği, kırık şeylerin bütünlendiği büyülü dünyalar var edebilir. Gerçeklikte hiçbir bağlantısı olmayan nesnelerin ve olayların arasına sembolik anlamı olan köprüler kurar. Somut bedenlerden ve uzamlardan titrek ve parçalanmış hayaletler yaparak doğal yapıyı değiştirir. Nesnelerin ve dünyanın hareketini dondurur ve onları taşa dönüştürür. Taşa hayat verir ve onu hareket ettirir. Kaotik ve sınırsız alanlardan biçimsel olarak güzel ve derin anlamlı, resim kadar öznel ve kompleks görüntüler yaratır.

Çoğu film yönetmeninin emrindeki sanatsal araçları o kadar özgün bir biçimde kullanmadığını da eklemek gerekir. Onlar sanat yapıtları üretmez, sadece insanlara öyküler anlatırlar. Yönetmenler,onların patronları ve seyirciler biçimle değil içerikle ilgilenirler. Yine de sinemanın daha iyisini yapabileceğini gösterecek bolca örnek vardır; çok sayıda birinci sınıf, eksiksiz, tutarlı ve kusursuz sanat yapıtı olmasa da –ki bunun için sinema sanatı çok yeni ve hala daha çok deneysel aşamadadır- tek sahnelerle, tek tek buluşlarla, tek bir oyuncunun çabalarıyla neler yapılabileceğini, hala nelerin gizli ve kullanılmamış olduğunu gösterecek yeterince film her şeye rağmen vardır. Ayrıca sanatta kötü olan büyük nicelikler yerine iyi olan küçük şeylere tutunmamıza engel olacak hiçbir şey yoktur.

## 3 FİLMİN İÇERİĞİ

### Beden Aracılığıyla Düşünce

Sinemanın temsillerinde kullanabileceği ham maddeler yalnızca maddesel nesneler ve fiziksel olaylardan ibarettir. Fakat zihinsel süreç bunlar aracılığıyla ifade edilebilir. Hepsinden önemlisi yüz mimikleri ve vücut hareketleridir; bunlar aracılığıyla insanın düşüncesi ve duyguları en doğrudan ve bildik yoldan ifade edilir. Yine de içsel olayları dışarıdan görünür kılmanın tek yolu bunlar değildir ve olasılıkla en iyi ve en etkili yolu da değildirler.

Çoğu insan günlük yaşamda diğer insanların hareketlerinin canlı ve anlamlı olmaktan ne kadar uzak olduğunu gözlemleme alışkanlığında olmadığı için, film oyuncularının hareketlerinin genellikle ne kadar doğallıktan uzak ve abartılı olduğunun nadiren farkına varır. Günlük yaşamdaki "doğal oyunculuk" garip tir. Çok belirsiz, kuşkulu, anlaşılmaz ve bireyseldir. Çoğu insan "doğal oyunculuğunu" çok ekonomik kullanır ve çok az sayıda adalenin kullanımına hapsolduğu için kullanımı tekdüzedir. Bir insanın yüz ifadesi genellikle sıradan bir gözlemciye onun zihinsel durumu hakkında en küçük bir fikir vermez. Bazı insanlar ağlarken gülüyormuş gibi görünür ve bazı insanların gülümsemesi çok ekşidir. Hepsinden önemlisi günlük yaşamda gördüğümüz bir çok yüz ifadesi bir anlamı layıkıyla iletmeyi başaramaz; etkileyici değildir, kişi onu nasıl yorumlayacağını bilemez, teslimiyet, kuşku, sersemlik ya da ihtiyatlılık anlamlarına gelebilir. Yüz buruşturulur ve kırışıklıklarla doludur, ama etkinin bütünü uyumlu değildir, bağdaşık bir mesaj iletmez. Yüz ifadeleri çoklukla bir durumun parçası olduklarında anlaşılabilir olurlar; çünkü konuşma ve başka çeşitli göstergeler kişinin ne hissettiğini açığa vururlar. Yüz çizgilerinin düzensiz hareketinin sıkıntı, hırs ya da hoşnutluk anlamına geldiği ancak bu yolla anlaşılabilir.

Yetiştirilişimizden kaynaklanan nedenlerle anlamak bizim için güç olsa da, hayvanların ve ilkel insanların ifadeleri doğası gereği çok daha anlaşılırdır. Uygar insanda bunun bozulmuş olası çeşitli sebeplere bağlıdır. Toplumsal göreneklerimizin hepsi dış ifadelerimizi yoksullaştırma eğilimindedir; çünkü insan ilişkilerinde kişisel arzuları ve duyguları denetsiz olarak açığa vurmanın yakışıksız olduğu düşünülür. Çocuklu bir anne gözlemlenirse, çocuğun yüz ve el-kol hareketlerine sürekli müdahale ettiği fark edilir ("Gözlerini beyefendinin üzerine öyle dikme! - "Doğru dur!"). Yine, modern insanın düşünceleri ve duyguları ilkel insanlarda ve hayvanlarda olduğu kadar doğrudan değildir. Güdülerinin çeşitliliği, düşünmesindeki çeviklik ve esneklik, küçücük dürtülerin şimşek hızıyla çakışması ve baskılar; tüm bunlar yüz mimiklerinde ve beden hareketlerinde doğal yansımalarını gösterirler. Böyle bir birine karışan şeylerin çeşitliliği nedeniyle açık seçik bir bütün oluşmaz.

Oysa iyi bir sanat yapıtında her şey açık olmalıdır. Belirsiz bir şey gösterilecekse, belirsizliği de açık olmalıdır. Dolayısıyla perdede görülen insan ifadeleri sade olmalı ve yanlış anlamaya yer bırakmamalıdır.

Bu yüzden bir sinema oyuncusu "arı" ifade yaratabilecek kapasiteye sahip olmak zorundadır. Örneğin, yüzü öyle biçimlendirilmiş olmalıdır ki istenen ifade en küçük ayrıntısına kadar ortaya çıkmalıdır. Bir oyuncunun bu işten yüzünün akıyla çıkamaması, genellikle yüzündeki her bir adaleyi gerekli ifadeye uyduramamasından ileri gelir. Kararlılığı anlatması beklendiğinde yüzün geri kalanıyla birlikte sertleşmeyi reddeden belgisiz ve zayıf bir ağza sahip olabilir; ya da yüzünün dingin bir mutluluğu ifade etmesi gerektiğinde bir türlü gevşetemediği çatık kaşları olabilir.

Gerçek yaşamda ifadesi az ya da çok belirsiz olan insanlara alışmış olan seyirciye filmlerdeki "arı" oyunculuk neden yapay

gelmez? Dediğim gibi çoğu insanın bu konuda algısı pek keskin değildir. Gerçek yaşamda olsun, filmlerde olsun gördükleri insanların yüz mimiklerini yakından gözlemleme alışkanlığında değildirler. Gördükleri şeyin anlamını kavramak onlara yeter. Dolayısıyla, aslında sinema oyuncularının abartılı -bazen de basmakalıp ve yapay- ifadelerini fazlasıyla doğal olan her hangi bir ifadeden daha kolay anlarlar. Ayrıca sanatseverler düşünüldüğünde, onlar filmlere doğa gözüyle değil, sanat gözüyle bakarlar. Sanatsal temsilin tasvir edilen nesneyi daima açıkladığını, çoğalttığını ve anlaşılır kıldığını bilirler. Gerçek yaşamda tam anlaşılamayan, yalnızca ima edilen ve karıştırılan şeyler bir sanat yapıtında eksiksiz, bütün ve konu dışı noktalardan arındırılmış olarak açıkça görünür. Bu ayrıca sinema oyunculuğu için de geçerlidir.

Buna rağmen, oyunculuğun biçimlenmesi kesin sınırlar içinde olmalıdır. Bir anlatı filminde, yani "doğalcı" bir filmde, ifadenin biçimlendirilişinin acemice bir yapaylığa dönüşmesi çok kolaydır. Görülür olana bu kadar bağımlı olan bir aracın -özellikle sessiz film söz konusu olduğunda- oyuncunun ve yönetmenin yüz ifadelerini ve jestleri fazla vurgulamalarına yol açması elbette anlaşılabilirdir. Böyle abartılı yüz ve el-kol hareketlerinin bir filme ne kadar çok yakıştığını kaba güldürüler bilhassa açıkça gösterir. Fakat "doğalcı" bir filmde buna dikkat edilmesi gerekir. Her sanatsal araç sanatçıyı doğal olanı bozmaya yönlendirir; diğer yandan aracının koşullarına boyun eğmek sanatçıya uysa bile, doğaya sadakatsiz olmak konusunda aslında kendisine engel olmalıdır.

Sıradan bir sinema oyuncusu tam anlamıyla "filmsel" olduğu için izleyicinin kolayca alıştığı bir ifade tekniği geliştirmiştir. Yine de bunun sanatsız olduğu için reddedilmesi gerekir; özellikle arzulanan zihinsel süreci görsel açıdan basmakalıp bir dille göstermeye yarayan ucuz bir numara olduğu için de red-

dedilmelidir. Oyuncunun göğsü görünür şekilde inip kalktığında, sıkıntının anlatılmak istendiği herkes için açıktır. Bu inip kalkma hareketi resimsel açıdan çok yeterli ve etkileyicidir; fakat doğaya karşı çıkış böyle bir yorumun "doğal" kabul edilmesine çok acımasız tepki gösterir. İfade yalnızca nahoş bir biçimde vurgulanmamış, ayrıca insanın düşündüğü ve hissettiği şeylerin tümünün hiçbir biçimde onun yüzünden ve hareketlerinden anlaşılamayacağı gerçeğini hesaba katmaksızın düşünceler ve duygular basitçe görünür yapılmıştır. "Erwin bu habere çok üzüldü." şeklindeki bir ara yazı kadar anlamsız bir işaret dili geliştirilmiştir. Şüphesiz sesli film, konuşmaların duyulabilmesiyle birlikte oyunculuğun bu işlevini yararlı bir biçimde azaltmıştır.

Bu arada iyi oyuncular ve iyi yönetmenler en iyi etkilerin neredeyse her zaman mümkün olduğunca az "oyunculuk"la başarıldığını göstermişlerdir. Büyük oyuncular çok az adali enerji harcayarak çalışırlar, onlar yalnızca görünüşleriyle doyurucu bir etki yaratmayı başarırlar. Tiyatronun yetersiz görsel olanaklarından dolayı her şeyi abartılı bir şekilde oynamak zorunda olan tiyatro oyuncuları ise abartılmış etkilere alışkındırlar. Ancak bu tekniği sinemada kullanmanın uygunsuz ve gereksiz olduğu kısa sürede kanıtlandı; çünkü perdeye yansıtılırken görüntünün çok büyütülmesine bağlı olarak en önemsiz hareket bile çok açık bir şekilde görülebilir. Özellikle Rus etkisi altındaki gelişme yüz mimiklerinin çok fazla kısıtlanması, oyuncunun tipikliği nedeniyle seçilmesi ve doğru bağlamda sunulmasıyla etkisini yalnızca görünüşüyle yaratmasına izin verilen bir "dekor" gibi kullanılması doğrultusunda olmuştur. Bunun için elbette iyi düzenlenmiş bir senaryo gereklidir. Eğer oyuncu "oynamayacak" ise, zihinsel durumu çevresinde olup bitenlerle -kendisi öylece etrafa bakınaktan başka bir şey yapmasa bileher an tam olarak anlaşılır kılınmalıdır. Bu gelişme muhtemelen oyuncu sayısının azalmasına, -Rus sinemasında zaten olduğu

gibi- doğru tip olması gereken rastlantısal figüranların sayısının artmasına yol açabilir. Eğer sinema (senaryodaki) anlamı fotojenik anlatım aracılığıyla ifade ederek oyunculuğun katkısını azaltan bir biçem geliştirmeye devam ederse, insan gittikçe bir çok donatımlıktan biri olacaktır ve ona bir köpek ya da çaydanlık gibi pek donatmak için değil de görünüşü ve varlığı için gereksinim duyulacaktır. Bu amaç için "gerçek" tipler rol yapanlardan daha uygundur; gerçek bir sigortacı, polis, ayakkabıcı, hamal, onların yerine geçirilecek figüranlardan hiç kuşkusuz daha iyidir. Oyuncu yalnızca "oyunculuk"a ihtiyaç duyulduğunda gereklidir; bundan dolayı amatörler, gerçek tipler tiyatronun işine yaramaz.

Tüm bunlardan anlaşılacağı gibi "oyunculuk" bir filmde zihinsel durumları ifade etmenin tek yolu değildir. (Burada konuşmanın ifadeci değerinin göz ardı edilmesi önerilir, çünkü bu konuda söylenebilecek her şey yalnızca sözlü filmi değil, tiyatroyu da kapsar.) Ayrıca şu da var ki, eğer sinema insan uğraşlarını ifade etmek için sadece oyunculuğa bağımlı olsaydı, bedensel ifadeler kısa sürede bir alet gibi körleşirdi; hala anlaşılır olurlardı, ama artık seyirci bunlarla etkilenemezdi. Elindeki olanaklar çok ilkel olduğu için (konuşmanın açıklayıcılığı olmaksızın yalnızca jestler ve mimikler) bir oyuncunun tiyatrodaki sanatsal derinliği sessiz filmde yakalayamayacağını öne sürmek mantıklı olabilir. Bir oyuncu Shakespeare'nin ünlü tiratlarından birini okuması gerektiğinde, bunu sanatsal bir başarıya dönüştürmek için tek başına her türlü olanağa sahiptir. Fakat sessiz bir oyunculuktan başka bir şey kullanmasına izin vermeksizin aynı doruklara çıkmasını beklemek haksızlık olurdu. Bir sessiz film bir Shakespeare oyunu kadar derinlikli olabilir; ne var ki bir oyuncunun "dilsiz eylemi" asla bir Hamlet tiradı kadar derinlikli olamaz.

Sessiz filme değil, geleneksel anlamda sessiz "oyunculuk"a fazla bel bağlayan filme karşı çıktığım anlaşılacaktır. O halde

zihinsel durumları temsil etmekte kullanılan diğer araçlar nelerdir? İşte basit bir örnek: Çileli palyaço herkesçe bilinen gözde bir temadır; örneğin Sjöström'ün *He Who Gets Slapped* filminde güç duruma düşen bir bilim adamı palyaço olur. Yüzü beyaz bir yılgıya boyanmıştır. Bu maskenin altında oyuncunun yüzü hiç görünmez, ama izleyici yine de zavallının acısını kuvvetle hisseder; çünkü adamın önceki halini bilmektedir, dolayısıyla şu anda ne hissettiğini de. Oyuncunun hiçbir katkısı olmaksızın, canlandırdığı figürün düşünce durumu böylece herkes tarafından anlaşılır; çünkü filmin olaylar dizisi öyle düzenlenmiştir ki bu sahnenin psikolojisi yanlış anlaşılmaz. Benzer bir başka örnek *The Blue Angel*'deki Profesör Unrath'dır.

Bu yolla oyuncunun rolü yalnızca görünmesine indirgenebilir. Oyuncu "ifadeci" oyunculuğu bir kenara bırakmasına rağmen, zihinsel durumları yaptığı şeylerle de ifade edebilir. De Mille'nin *Chicago* filmi sansasyonel bir davanın görüldüğü bir mahkeme salonunda halkın oturduğu sıraların çekimlerini içerir. Faltaşı gibi açılmış gözleriyle dalmış bir halde davayı izleyen bir sıra dolusu kızın omuz çekimi görülür; kızlar aynı zamanda sakız çiğnemektedirler ve ağızları bir makina gibi çalışmaktadır. Sonra davada heyecanlı bir an gelir ve kızlar omuz çekimiyle tekrar gösterilir, zihinsel durumlarını -heyecanlarını- gösterir bir biçimde sanki emredilmiş gibi hepsi bir anda sakız çiğnemeyi bırakırlar, nefeslerini tutarlar. Heyecan yalnızca yüz ifadesiyle de gösterilebilirdi, ancak zihinsel durumun böyle özgün bir aksiyon öğesiyle gösterilmesi daha caziptir. Bir noktaya dikilmiş gözler ve inip kalkan göğüsler yüzlerce defa görülmüştür ve artık izleyicinin "heyecan"ı gerçekten anlamasını sağlayamazlar. Fakat bu dolaylı yöntem öyle yenidir ki zihinsel sürecin çok açık olmasına yardım eder. Etkileyicidir; çünkü görülen olay ile görülemeyen duygu arasındaki bağlantı yalnızca kavramsal ve temasal olmakla kalmaz, ayrıca ikisi arasındaki

yapısal bir benzerlikten yararlanır. Görsel olay -düzenli ritmik bir hareketin birden durması- zihinsel sürecin en belirgin karakteristik özelliğini taşır: kızların mahkemeyi izlerken ki sakin ilgilerinin birden bölünmesi. Ayrıca bu durum görsel alana çok akıllıca taşınmıştır.

Böylece oyuncunun zihinsel durumunu yansıtan dışsal bir olay, küçücük bir eylem keşfedilmiştir. *The Woman in the Moon* filminde Willy Fritsch'in telefon ederken masasındaki vazoda duran çiçeklerin başlarını kesmesi ne kadar sıkıntılı olduğunu yüz ifadesinden daha açık gösterir. Ayrıca bu (basit olmasına rağmen) gerçek bir sinema malzemesidir; çünkü bu eylem, görülebilen bir eylemdir. Feyder'in *Les Nouveaux Messieurs* filminde yaşlı kontun dansçı arkadaşına Bakan Gaillac'ın yabancı bir ülkedeki bir göreve atandığını söylediği bir sahne vardır. Gaillac Suzanne'nin gizli sevgilisidir. Bu yüzden habere çok üzülür ama kendisini tutmalı ve hiçbir şey belli etmemelidir. Böyle bir şey nasıl yapılır? Suzanne ve Kont çay içmektedirler. Kont haberi kıza tam çay doldururken söyler. Kız hiç istifini bozmadan, kibarca, "Öyle mi?", der. Ama elleri titrer ve çayı tabağa döker. Suzanne'nin duygularını yüzüyle ifade etmenin hiçbir yolu yoktur, çünkü sahnenin anlamı duygularını bastırmak zorunda olmasında yatar. Öyle olsa da, güçlüğün "filmsel" bir yolla üstesinden gelmeyi beceremeyecek daha az yetenekli bir yönetmen, kızın yaşadığı şoku belli etmesine izin vermekten çekinmezdi: Kız irkilir, başka yöne döner, ürkek ürkek etrafa bakar ve hiçbir şey anlamamış gibi davranan kontu öylece bırakıp giderdi. Buna karşılık Jacques Feyder inandırıcılığı bozmadan kendisine Suzanne'nin bastırmaya çalıştığı tepkilerini ve aynı zamanda gerçek duygularını gösterme olanağı veren küçük bir epizot sunar. Böyle örnekler iyi bir film çalışmasının nasıl olması gerektiğini en iyi şekilde gösterir.

Bu konuda Greta Garbo'nun ünlü aşk sahnesi, *Flesh and*

*Devil* filmindeki sigara sahnesi de anılabilir. Greta Garbo bir partide genç subay John Gilbert'le tanışmıştır. Kendilerinden geçmiş bir halde birbirlerinin gözlerinin içine bakarak dans etmektedirler; ama dışarıdan her şey çok normal görünmektedir, birbirine karşı kayıtsız olmayan iki insan da aynısını yapar. Henüz hiçbir şey bildirilmemiştir, yalnızca neler olabileceğini gösteren küçük bir pırıltı vardır... Bahçeye çıkarlar, kız dudaklarının arasına bir sigara alır, adam bir kibrit yakar, ama kadın sigarasını yakacağı yerde belli belirsiz bir geriye çekilme hareketi yapar, alev ikisinin de yüzlerini aydınlatır, birbirlerine bakarlar. Bu sosyal ritüelin birden keyfi bir kesintiye uğraması tutumlarındaki değişikliği, duyguların açık bir davranışla gösterilmesinden daha iyi gösterir; bu yeterlidir. Şimdi farklı bir şey olacaktır.

Sinemada cansız nesneler ruhsal durumları göstermekte oyuncular kadar faydalıdır. Kırık bir pencere camı titreyen bir ağız kadar, bir sigara izmariti yığını parmakların sinirli sinirli masaya vurulması kadar anlamlı olabilir. Bir kez daha -sinemanın karakteristik özelliği olan- insanın bir sürü nesneden biri olarak sınıflandırılması sade bir şekilde açıklanır. İnsan uğraşlarının izleri cansız nesneler üzerinde de vücudun kendisinde olduğu kadar görülebilirdir.

**Anlam ve Buluş**

Sessiz filmin hiçbir düşünce iletmediği, zaten aslında iletmesinin olanaklı olmadığı çünkü dilin çok küçük bir rol oynadığı sık sık söylenir. Eğer düşünce ile soyut anlamda düşünceyi kast ediyorsak, doğrusu film onları sağlayamaz. Ancak bu tür zihinsel içerik, edebiyatta bile çok büyük rol oynamaz -söz sanatları bu konuda üstün değildir. Edebiyatta dil genellikle yalnızca somut olayları betimlemek için kullanılır. Öyküdeki karakterlerin ne düşündüğünü ve ne yaptığını, çevrenin neye ben-

zediğini betimlemek için kullanılır; eğer insanlar konuşuyorlarsa, konuşmaları genel olarak somut meselelerin çevresinde döner. Dilin soyut düşünceler, anlatımlar için değil betimlemeler için kullanıldığı edebiyat kötü edebiyat değildir. Öyleyse bu konuda edebiyat ve sinema arasında temel bir ayrım yoktur. Edebiyat betimlemek için sözleri, sinema görüntüleri kullanır. İki araçta da yol gösterici düşünceler soyut biçimde değil, somut epizotlarla kaplanarak verilir.

Sinemanın derinliksiz olmasının gerekmediği bir çok başyapıtla kanıtlanmıştır. Chaplin'in *The Gold Rush* filmi unutulmaz örnekler içerir. Charlie'nin aç kalmış bir maden arayıcısı olarak pis ve yağlı botlarını pişirip yediği bir sahne vardır. Zarifçe ve mükemmel bir sofra adabıyla sıra dışı yemeğini dilimler -üst kısmı kaldırır, böylece üzerinde kalan çivilerle birlikte taban eti sıyrılmış bir balık kılçığı gibi kalır; çivileri sanki tavuk kemiğiymişler gibi dikkatlice emer ve bağcıkları çatala spagetti gibi dolar.

Bu sahnede zengin ve fakir arasındaki fark özgün, dikkat çekici ve çarpıcı bir tarzda eşsiz bir biçimde sembolize edilmiştir. Sık sık yapıldığı gibi, yoksul bir adamın fakir yemeğiyle, zengin bir adamın bol yiyecekleri yan yana gösterilerek aynı karşıtlık yaratılabilirdi. Ne var ki, bunun gibi doğrudan soyut olandan alınan bir etki sıradandır, özgün değildir ve bu nedenle çekiciliğini kaybeder ve sanatsal olarak değersizdir.

Eğer *The Gold Rush* filmindeki sahne pişmiş botu kurt gibi yiyen aç bir adamdan başka bir şey göstermeseydi, bu sahne yoksulluğun grotesk bir karikatüründen fazla bir şey olmazdı. Sahnenin üstünlüğü ve etkisi, sefaleti anlatırken aynı anda zenginliği de bu yemeğin zengin bir adamın yemeğine olan özgün ve görsel açıdan dikkat çekici benzerliğiyle anlatmasına bağlıdır.

Bot artıkları = balık artıkları
Çiviler = tavuk kemikleri
Bağcıklar = spagetti

Chaplin, nesnel olarak farklı şeylerin biçimsel benzerliğini göstererek karşıtlığı izleyicinin gözleri için tamamen netleştirmiştir. Ayrıca buluşun sanatsallığı, "iyi yaşama karşı açlık" gibi doğal ve son derece insani bir temanın gerçekten filmsel olan nesnel araçlarla resim gibi sunulmuş olmasında yatar. Nesnelerin şekillerinin böyle çağrıştırılmasından daha görsel başka hiçbir şey düşünülemez.

Berbat yemeği sanki seçme bir balıkmış gibi düşünerek, yerinde ve zarif bir tavırla yiyerek Chaplin yalnızca yoksulluğu göstermez, (deyim yerindeyse) yoksulluğu zenginliğin bir alt derecesi ve iyi yaşamın çarpıtılması olarak gösterir. Ve bu ilişkiyi kurarak sefaletin daha sefil görünmesini sağlar -çünkü küçük, büyük yüzünden küçük; siyah, beyaz yüzünden siyahtır.

Genel olarak, Charlie Chaplin'i ayıran yalnızca perişan bir serseri olmaması, zenginlik bakış açısından gösterilen yoksul bir insan olmasıdır. Şık melon şapkası, smokini andıran ceketi, iki dirhem bir çekirdek bastonu ve bıyığı ile yoksulluğu servetsizlik olarak tanımlar. Bu alakasız "perişanlık"tan çok daha dikkat çekicidir.

*The Gold Rush* filminde bot yemeğiyle aynı prensipten yola çıkılarak bulunmuş olan bir başka sahne de iriyarı altın madencisinin, açlıktan yarı çıldırarak, arkadaşı Charlie'yi bir tavuk olarak gördüğü ve yakalayıp yemeye çalıştığı sahnedir. Charlie'nin çaresiz el-kol hareketleri kanat çırpmasına dönüşür ve ocağa eğildiğinde tavuk su içmeye eğilmiş gibi görünür. Yemeğe duyulan şiddetli arzunun doruk noktası, insanın insana vahşi elini sürdüğü, arkadaşın vücudunun yenebilir bir ete dönüştüğü an -insanın zihninin derinlerinde yatan düşünce- bu kez arkadaşın ve besili bir tavuğun görünüşlerindeki umulmadık

benzerlikle resim gibi gösterilir. Dramatik çelişkiyi anlatan, aslında yine karşıt şeylerin görsel benzerliğidir.

*The Gold Rush* filminden bir örnek daha: Charlie arzularının doruğuna ulaşmıştır -taptığı kızla dans etmektedir. Ama pantolonu düşmektedir, bir ip yakalar ve beline bağlar. İpin diğer ucunda bir köpek bağlıdır ve dansa o da katılmak zorun kalır. Böylece, mutluluğu ve başarıyı yakaladığında bile kötü talihin safrasının her zaman ona bağlı olduğu anlatılır.

Chaplin'in *A Woman of Paris* filminden iki örnek: Bir kız diğerine heyecan verici bir haber götürür, sevgilisi kıza sadık değildir. Arkadaş masaj yaptırmaktadır ve iki kız heyecanla konuyu tartışırken masörün duygusuz ve etkilenmemiş bir biçimde işini sürdürdüğü görülür; bir saatin sarkacı kadar sakin, elleriyle aynı anda öne arkaya sallanır; hiçbir ilgi göstermeden tamamen mekanik bir şekilde tartışan kızlardan önce birine sonra diğerine bakıp durur. Yalnızca yüz ifadesiyle değil, soğukkanlı öne arkaya hareketiyle de anlatılan bu robot gibi kayıtsızlık iki ana figürün alt üst olmuşluğunu daha çok vurgular. Bazı kişiler ümitsiz olsa bile dünyanın sessiz ve engellenemez dönüşü, bu olayla çok dikkat çekici bir biçimde sembolize edilmiştir.

Farklı anlatılmış olsa da benzer bir tema Pudovkin'in *The End of St. Petersburg* filminde de vardır. İki köylü kente gitmektedir. Bu onların son ümididir -yiyecek hiçbir şeyleri kalmamıştır. Sessiz bir çaresizlik içinde rüzgara karşı mücadele ederek tarlalardan geçerler. Sonra bir yel değirmeni gösterilir, kanatları sakin ve kayıtsız bir biçimde dönmektedir. Pudovkin köylüleri gösterirken bu görüntüyü bir kaç kez aniden gösterir - yel değirmeni durmaksızın dönen dünyayı sembolize eder ve bir karşıtlık örneği olarak dramatik eyleme hizmet eder.

*A Woman of Paris* filminin son sahnesi: Adamı ve kadın, Adolphe Menjou ve Edna Purviance, ayrılmıştır. Kadın şimdi

bir köyde yaşamaktadır. Bir gün yolda, eski sevgilisi iyi bir arabanın içinde karşı yönden gelirken, o içinde öğrencilerinin olduğu bir at arabasını sürmektedir. Sürücüleri birbirini tanımaksızın araçlar geçer, otomobil uzaklaşarak gözden kaybolur - bu filmin sonudur. Burada da soyut gerçek, gerçekliği bozmadan somut biçimle yer değiştirmiştir: iki yaşamın çizgileri kesişir ve ayrılır. Ama bunu göstermek için seçilen somut epizot sıradan ya da klişe değildir, çok özgündür; yerinde iki şeyin üst üste bindirilmesi -yaşam çizgisi ve köy yolu- dahice ve etkileyicidir.

Eğer Chaplin'in gelişimi incelenirse onun gülünç buluşlarındaki insani niteliğin gittikçe derinleştiği görülür. Aynı dönem sanatçıların yapıtlarından güçlükle ayırt edilebilecek ilk ikimakaraları yalnızca çok az ciddi temeli olan ya da hiç olmayan katıksız şakalar içerir. Onlar da dahice ve şaşırtıcıdır, ama derin üzüntüyü gösteren jestlerin gözleri sulandırdığı *The Gold Rush* gibi filmlerle kıyaslanamaz.

İlk kısa filmlerde bile buluşlar çok farklı nesneler arasında yaratılan şaşırtıcı çağrışımlara dayanır. Charlie bir tefeci çırağı olarak bir müşterinin getirdiği çalar saati sanki bir doktor hastasını muayene ediyormuş gibi inceler. Kulaklarına bir stetoskop takar ve saatin tik-taklarını dinler (kalp atışı-saat mekanizması), sonra çok dikkatli ve ciddi bir yüzle saate bir çekiçle vurur, bir konserve açacağıyla arkasını çıkarır (konserve-çalar saat), çarkları bir cımbızla dışarı çıkarır ve sonuçta ufak tefek parçalardan oluşan yığını, saatin işine yaramayacağını söyleyerek üzgün sahibinin şapkasının içine fırlatır. Bu sahne çok komiktir, ama temelde aydınlatıcı değildir; tabii bir eleştirmenin yaptığı gibi, psikanaliz açısından şaşırtıcı paralellikler bulunduğunu iddia etmezsek. Biçim ya da işlevin şaşırtıcı benzerliği kullanılmıştır, ama bağlanan şeyler arasında özünde hiçbir bağlantı yoktur -bir konserve ile çalar saati, kalp atışı ile bir saatin tik-

taklarını eşit sayma fikrinde hiçbir derin anlam yoktur. Nesnel olarak birbirinden bu kadar uzakta olan şeylerin bu kadar ustaca bir araya getirilmesi, bu "gülüt"ün bütün anlamıdır.

Nesnel olarak tamamen bağlantısız olan şeylerin şaşırtıcı biçimsel benzerliklerini gösterme ilkesi diğer sanat dallarında da sıkça kullanılır. Uyağın ve aliterasyonun estetik çekiciliği, anlamları aynı olmayan sözcüklerin biçimsel benzerliklerine yapılan vurguya bağlıdır. (Böyle bir açıklamayla uyak ve aliterasyonu aynı estetik prensipten elde etmek mümkün olabilir.) Romancılar aynı yöntemi anlamlı epizotlar bularak kullanırlar. Müzikte de benzer bir şey olduğuna şüphe yoktur. Bu bağlantıları daha yakından incelemek ilginç olurdu.

Diğer yandan bu, yaratıcı düşünmeyle de bağlantılıdır. Bir nesnenin ya da epizotun işlevindeki ani değişikliklere komik filmlerde olduğu kadar düşünce süreçlerinde de rastlanır ve bunlar da şakalar kadar sıktır. Örneğin: Charlie Chaplin bir polistir. İri yarı bir gangster küçük adamı korkutmak için bir feneri sanki tel parçasıymış gibi büker. Charlie feneri kavrar ve cam muhafaza gangsterin kafasına geçene dek aşağı iter -gaz muhafazanın içine dökülür ve gangster "güçlü" gaz sayesinde alt edilir. Gaz fenerinin işlevi böylece yeniden şekillendirilmiştir. Başta psikolojik olarak karakter yalnızca sağlam bir direğin psikolojik karakteridir, birinin gücünü kanıtlamak için bükülebilen bir şey. Yalnızca lamba gömleği için bir koruma olan muhafaza birden ve şaşırtıcı bir biçimde kafa için bir kutuya dönüştürülür. Şimdiye dek aydınlatma için kullanılan gaz birden bir silaha dönüştürülür ve temelde bir güç denemesinin sonucundan başka bir şey olmayan bükülmüş fener direği bir adamın gazla anestezisinin tıbbi prosedüründe baş vurulması gereken bir nesne olur.

Birinin aklına iyi bir fikir geldiğinde veya birden bir şeyi anladığında sık sık aynı süreç gerçekleşir. Psikolog Köhler bu-

nu hayvan psikolojisine ilişkin deneyleriyle göstermiştir: Örneğin, şempanzeler kafeslerinde yerde duran tahta sandıkların, kafesin tepesinde asılı duran meyveye ulaşmalarına yardım edecek bir yapı dikmek için kullanılabileceğini birden anlarlar. Burada da bir nesne işlevini beklenmedik bir biçimde değiştirir. (bak. Max Wertheimer'in üretken düşünme üzerine çalışması.)

Son olarak aldatılan kocanın yatak odası dolabında bulduğu çıplak adam orada ne aradığına ilişkin soruyu ünlü sözlerle cevaplar: "Bana inanmayacaksınız ama otobüs bekliyorum!": Bir epizot ("bir adam beklemektedir") birden ve umulmadık bir biçimde yeniden şekillendirilir. Bir şakada, komik filmlerde olduğu gibi, özellikle yüzeysel olarak benzer iki durum arasında anlamlı bir bağlantı olmadığı için etkinin eğlendirici olması bir yana, "iyi fikir"de (maymunların fikri gibi) yeniden şekillendirme başarı ve bilgilenmeye yol açar.

Chaplin buluşları tamamen "filmsel"dir ama yalnızca filmde kullanılmaz. Örneğin, palyaço Grock'un müzikholdeki gösterisinde, bir Chaplin filminde de uygunsuz kaçmayacak görüntüler vardır. Bunlar, Grock'un bir piyanonun yukarı kaldırdığı kapağını bir kaydırak olarak kullanmasında olduğu gibi tamamen optik ilkelere dayanır. Burada da açıkça bir yeniden şekillendirme söz konusu: Kuyruklu piyanonun üzerinde eğik duran kapaktan küçük bir yokuş yapılır -aslında bir parçanın lüzumsuzluğunun ortadan kaldırılmasından başka bir şey yapılmaz. Kapağın tamamen rastlantısal ve işlevsiz eğik pozisyonu yararlı bir nitelik kazanır. Chaplin'in pantomimi numaraları yalnızca filme değil ayrıca tiyatro sahnesine de uygundur (Chaplin'in kariyeri müzikhol sahnelerinde başlamıştır); çünkü eski Amerikan komedi filmleri, kameranın ve montajın "keşfi"nden önceki film stillerini temsil eder. Bu eski filmlerde, kamera ve montaj yalnızca teknik kayıt araçları olarak hizmet ederler ve bu nedenle ikincildirler.

Eisenstein'ın *The General Line* filminde bir traktör bir araziyi çok sayıda küçük parçaları ayıran çitlere çarpıp yıkarken görülür. Bu sahnede modern tarımın simgesi olan traktörün ortaklığı zorunlu kıldığını sembolik olarak göstermek amaçlanmıştır. Oysa bu fikir yüksek derecede sanatsal değildir; çünkü gösterilen epizot gerçekleşmesinin olanaklı olup olmadığına bakmaksızın, soyut bir düşünceden somut bir sahne yaratmaktadır. "Doğalcı" bir filmde sembolik bir sahne öyle planlanmalıdır ki yalnızca ima edilen anlamı anlaşılır bir tarzda görülebilir yapmakla kalmamalı, ayrıca olaylar dizisine ve filmde anlatılan dünyaya da muntazam bir biçimde uymalıdır. Çünkü şaşırtıcı ve dikkat çekici etki en başta birbirinden bağımsız ve kendine özgü anlamlarla yüklü iki temanın benzerlikleri açığa çıkarılarak üretilir. Eisenstein'ın örneğinde iki temadan biri (somut olan) diğerine (sembolize edilen düşünceye) feda edilir ve benzerlik yapay olarak başarılır. Çitleri yıkmak için traktörün kullanılmasında uyduruk bir şey vardır. Bu sahne Ermler'in *The Fragment of an Empire* filmini anımsatır: Bir tank dehşete düşmüş bir askerin bağlı olduğu çarmıhın hızla üstüne gider. Bu sahne gerçekmiş rolüne soyunmadığı için, yüzeysel olduğu gerekçesiyle eleştirilemez.

Diğer yandan, aynı Eisenstein filminde bürokratik bir Sovyet memuru mürekkep hokkasını süsleyen porselen Lenin başının üzerinde dolma kalemini temizlerken yaratılan etki mükemmeldir. Burada altta yatan düşünce -"bürokratlar devrim idealini lekeler"- olayların doğal akışıyla çatışmadan somutlaştırılmıştır. Devrimin en bilinen sembolü -Lenin- memurla, uyduruk olmayan bir tarzda aynı görüntüye ve olaya taşınır ve lekleme somut olayda doğal olarak nedenlenmiştir.

*A Woman of Paris*'te buna karşıt bir sahne vardır: Düzenli evlilik yaşamının ve çocukların özlemini duyduğu için bir kız sevgilisine kendisiyle evlenmesi için yalvarmaktadır. Sevgili bu

sıkıcı tartışmaya bir nokta koymak için pencereye doğru gider ve dışarıya bakar. Yaramaz çocukları tarafından kızdırılmış ve bitkin düşürülmüş şişman bir kadın görür; gülümseyerek kızı pencereye doğru çeker ve dışardaki grubu gösterir. Eğlendirici olsa da bu ustaca bir buluş değildir; çünkü somutlaştırılarak sahneye taşınması gereken soyut düşünce ("evliliğin sakıncaları") fazla açıkça ortaya sürülmüştür. Şişman kadının olay örgüsüyle hiç bir ilişkisi yoktur, ortaya çıkışı tamamen semboliktir ve esasında nedeni olmayan bir rastlantıdır yalnızca. Böyle rastlantıların sanat yapıtında yeri yoktur.

Buluşlar yalnızca soyut düşünceleri filmde ifade etmek için kullanılmazlar. Genellikle ustaca araçların yalnızca anlatının gerçeklere dayanan bölümünü yerinde ve etkileyici bir biçimde göstermesi amaçlanır. Örneğin: Bir kız yok etmek istediği bir bebeğe sahiptir. Görüntü anneyi önce bir evin ön kapısının önünde dururken gösterir (böylece kapı az ya da çok gizlenir); kapı açılır; şişman bir kadın ziyaretçiyi içeri alır; kapı kapanınca bir isim levhası görülür: "Bayan Jones. Ebe." Bu çok parlak bir buluş değildir; fakat yalnızca gösterilen epizottan anlaşılamayacak şeylerin anlaşılır yapılması yöntemine ilişkin bir fikir verir. Kızın görmeye gittiği kadın kimdir? İsim levhası bunu anlatının akışı sırasında doğal bir yolla ortaya koyar. Epizot sona erip kapı yeniden kapanana dek açıklamanın verilmesinden doğan gerilim zekicedir.

Son olarak, film sahnesinin salt anlatının ötesine geçen anlamının, her zaman soyut olarak biçimlendirilebilir bir düşünce olması gerekmez. *The General Line* filminde köylü kadın şişman zengin köylüye gelir ve dileklerini sunar. Zengin köylü sedirinde doğrulur, bir kepçeyi yukarı kaldırır, kocaman kasesinden dolu bir kepçe panç alır, onu içer, sonra konuşur, ricayı reddeder ve yeniden tembelce minderine gömülür. O geriye yaslanırken, benzer kaykılma hareketiyle kaseye geri inen kep-

çenin omuz çekimi gösterilir. Burada çizilen paralellik soyut bir düşünce sunmaz. Deyim yerindeyse- ana eylemin görsel özü, farklı bir materyalle bir çeşit mecazi yankı gibi tekrarlanır ve böylece özellikle dikkat çekici yapılır.

## 4 KUSURSUZ FİLM

Sinemanın teknik açıdan gelişimi, çok geçmeden doğanın mekanik yeniden üretimini en uç noktaya taşıyacaktır. Filme sesin eklenmesi bu yönde açıkça atılan ilk adımdı. Sesli filmin ortaya çıkması, en iyi sinema sanatçılarının izledikleri yolda yer almayan teknik bir yeniliğin dayatılması olarak görülmelidir. Onlar, anlaşılır ve katıksız bir sessiz film biçemi bulmaya çalışmakla meşguldüler; onun kısıtlayıcı özelliklerini, bir kutudan görülen küçük resimleri (peep show) sanata dönüştürmek için kullandılar. Sesli filmin ortaya çıkışı, yönetmenlerin, mümkün olan en üst derecede (kelimenin en yüzeysel anlamıyla) "doğallık" yönündeki sanatla ilgisi olmayan talebi karşılamak için kullandıkları pek çok formu paramparça etti. Sesli film yalnızca yıkıcı değildir, tamamen şans eseri kendine özgü sanatsal olanaklar da sunar. Sanat severlerin büyük bölümü sadece bu rastlantı sebebiyle yapımcıların gittikleri yoldaki çukurları hala fark etmezler. Sinemanın da, balmumu müzesindeki kusursuz modellerin yaratıcı sanata karşı kazandığı zafere doğru gittiğini anlamazlar.

Tam iyi ürünler vermeye başlamışken sessiz filmin gelişimi belki sonsuza dek durduruldu; yine de geride bir kaç tane olgun film kaldı. Kuşkusuz, gelecekte "ilerleme" daha hızlı olacaktır. Renkli filmler ve stereoskopik filmler ortaya çıkacak; sesli filmin sanatsal olanakları gelişiminin çok erken bir aşamasında bastırılacaktır.

Teknik açıdan mükemmelliğe ulaştığında renkli filmin sunacak neyi vardır? Siyah-beyaz filmi terk ederek sanatsal açıdan

ne kaybedeceğimizi biliyoruz. Renkli film aynı kompozisyonal kesinliği, aynı şekilde "gerçeklik"ten bağımsız kalmayı başarmamıza olanak verecek mi?

Resmin başyapıtları rengin siyah-beyazdan daha geniş olanaklar sağladığını; aynı zamanda çok incelikli ve özgün biçemlere fırsat verdiğini kanıtlar. Fakat resim ve renkli film kıyaslanabilir mi? Ressamın eli doğayı betimlerken biçim ve renkle tamamen özgürken, film fiziksel gerçeklikteki renk tonlarını mekanik olarak kaydetmek zorundadır. Akromatik fotoğrafçılıkta her şeyin grinin tonlarına indirgenmesi, doğadan yeterince bağımsız ve ondan ayrılan bir sanat aracı ortaya çıkardı. Renkli filmde, gerçeklikteki renklerin yerine niteliksel olarak farklı renklerin geçirilmesi pek olası değildir. Kuşkusuz, tek tek renkler dışarıda bırakılabilir; örneğin, tüm maviler çıkarılabilir ya da tam tersi yapılarak mavi dışındaki tüm renkler çıkarılabilir. Ayrıca bir ya da daha çok renk tonunu niteliksel olarak değiştirmek (örneğin, tüm kırmızıları oranjın tonlarına dönüştürmek ya da tüm sarıları yeşilimsi yapmak) ya da tüm renklerin yerini bir başkasıyla değiştirmek (tüm kırmızıları maviye, tüm mavileri kırmızıya dönüştürmek) de mümkündür. Ancak tüm bunlar sadece gerçekliğin değiştirilmesi, biçimsel bir araç olarak yararlılığı kuşkulu mekanik değişimlerdir. Dolayısıyla geriye sadece görüntülenecek şeyi ustaca seçerek renklere egemen olma olanağı kalır. Özellikle renkli görüntülerin montajında her türlü prosedür akla uygundur. Ancak, sinemanın karakteristik bir özelliği olan kameranın biçimleyici niteliklerinin bu yolla daha da kısıtlanacağını ve yapıtın sanatsal yanının kameranın önüne ne koyulduğuna ya da önünde ne canlandırıldığına yoğunlaşacağını gözden kaçırmamak gerekir. Böylece kamera gittikçe salt mekanik bir kayıt aracı yerine koyulur.

Hepsi bir yana, üçboyutlu film ve büyük perdenin bizlere sunulmak üzere olduğunu düşünürsek, renkli filmin sanatsal

potansiyelleri üzerine spekülasyon yapmak pek gerçekçi değildir. Üçboyutlu film ve büyük perde yönündeki çabalar sürmektedir. Bunlar sayesinde gerçeklik yanılsaması o derece artırılmıştır ki, teknik olarak uygulanabilir olsalar bile, izleyici sanatlı renk etkilerini değerlendiremeyecektir. Perdede renklerin sanatlı ve uyumlu bir şekilde sunulmasının, nesnelerin dikkatli seçilmesi ve düzenlenmesi sayesinde mümkün olması akla uygundur. Ancak eğer film görüntüsü stereostopik olursa artık perdenin sınırları içinde düzlemsel bir yüzey olmaz ve dolayısıyla bu yüzeyin kompozisyonu olamaz; geriye yalnızca tiyatro sahnesinde de olanaklı olan etkiler kalacaktır. Boyutları büyütülmüş perde ikiboyutlu veya üçboyutlu her hangi bir kompozisyonu daha az ilginç kılacaktır. Ayrıca gerçeklik yanılsaması böylesine güçlendirilirse, montaj ve değişen kamera açıları gibi biçimleyici yöntemler kullanılmaz olacaktır. Gerçeklik yanılsaması çok güçlüyse, montajın farklı zaman ve mekanların yığılması gibi görüneceği açıktır. O zaman kameranın konumundaki bir değişikliğin görüntü alanındaki gerçek bir yer değiştirme gibi duyumsanacağı da açıktır. Kamera hareketsiz bir kayıt makinası olmak zorunda kalacak, film şeridinde yapılan her kesme gerçekliğin bozulması olacaktır. Olaylar sabit kamerayla tam uzunluklarında çekilmek ve oldukları gibi gösterilmek zorunda kalacaklardır. Sinemanın sanatsal olanakları tiyatronunkilerle aynı olacaktır. Sinema artık ayrı bir sanat dalı olarak kabul edilemeyecektir. İlk ortaya çıkışının da gerisine atılacaktır; çünkü sinema sabit kamera ve kesilmemiş şeritle işe başlamıştı. Tek fark, o zaman beklentiler varken, şimdi dört gözle beklenecek bir şey kalmayacak olmasıdır.

Bu merak uyandırıcı gelişme bir dereceye kadar, şimdiye dek görsel sanatların tüm tarihine nüfuz etmiş olan doğaya benzeme çabalarının doruk noktasını belirtir. İnsanları doğaya sadık görüntüler yaratmaya iten çaba, nesneleri yeniden yaratarak

onları denetim altına alma ilkel arzusundan kaynaklanır. Taklit etme, insanlara özel deneyimlerle başa çıkma fırsatı verir; kurtuluş sağlar ve dünyayla kendisi arasında bir çeşit karşılıklılık yaratır. İnsan eliyle olağanüstü derecede gerçek nesneye benzeyen bir görüntü yaratılmış olduğu için, doğaya bağlı bir yeniden üretim aynı zamanda büyük heyecan yaratır. Yine de çeşitli karşı eğilimler -bunların bazılar tamamen algısaldır- mekanik bir biçimde gerçeğe sadık taklitlerin yüzlerce yıl önce başarılmasını engellemiştir. Çok seyrek rastlanan istisnaları bir yana bırakırsak, bu tehlikeli amaca ulaşmakta yalnızca bizim modern çağımız başarılı olmuştur. Gerçekte, sadece kopyalamakla yetinmeyip, yaratmak, yorumlamak, biçimlendirmek yönündeki sanatsal dürtü her zaman olmuştur. Oysa estetik kuramın bu tür etkinlikleri çoğunlukla onaylamadığını söyleyebiliriz. Leonardo da Vinci gibi sanatçılar için bile teoride doğaya mümkün olduğunca sadık olma isteği doğaldı; Plato'nun sanatçıları fiziksel nesnelerin yeniden üretimlerinden başka hiçbir şey yapmamakla suçlaması ise genel tutumdan uzaktır.

Günümüzde bazı sanatçılar bu öğretiyi bağırlarına basarlar ve sıradan halk bunu daha da ileriye götürür. Yaratıcısının yalnızca uygulamada değil zihinsel olarak da bu ilkeden ayrıldığını gösteren yapıtlar, resim ve heykelde ancak son yıllarda ortaya çıkmıştır. Bir kişi sanatçının doğayı taklit etmesi gerektiğini düşünüyorsa, Van Gogh gibi resim yapar, kesinlikle Paul Klee gibi değil. Modern sanatın güçlü ve yaygın bir biçimde reddinin tamamen doğaya sadık olmadığı iddiasıyla desteklendiğini biliyoruz. Sinemanın gelişimi bu idealin hâlâ ne kadar güçlü olduğunu açıkça gösterir.

Fotoğrafçılık ve ondan doğan sinema, doğaya öylesine yakın sanat araçlarıdır ki sıradan halk onların, çizme ve boyama gibi eski moda ve kusurlu taklit etme tekniklerine üstün olduklarını düşünür. Ekonomik nedenlerle sinema sıradan halka başka bir

sanat dalından daha fazla bağımlıdır; halkın "sanatsal" tercihleri daima üstün gelir. Arada bazı iyi nitelikli yapıtlar kaçırılabilir ama bu sinema sanatının temel kusurlarını telafi etmez. Kusursuz film, tam yanılsama konusundaki asırlık çabalamanın amacına ulaşmasıdır. İkiboyutlu görüntüyü mümkün olduğunca maddi modeline benzetme girişimi başarıya ulaşır; orjinal ve kopya neredeyse ayırt edilemez olur. Böylece, model ve kopya arasındaki farka dayanan biçimleyici olanakların tümü bertaraf edilir; özel form adına sanata sadece orijinal olanın doğasında bulunan şey bırakılır.

H. Baer *Kunsblatt*'daki dikkat çekici kısa makalesinde, renkli filmin grafik sanatlarda zaten bulunan eğilimlerin başarılmasını temsil ettiğini belirtir:

"Fotoğrafçılığın da bir dalı olduğu grafik sanatlar her zaman rengin peşinden gitmiştir. En eski ağaç baskılar, blok kitaplar elde boyanarak tamamlandı. Daha sonra, siyah-beyaza ikinci bir renkli levha eklendi -Dürer'in 'Ulrich Varnbühler'in portresinde olduğu gibi. Burgmair tarafından yapılmış, siyah, gümüş ve altın renklerinde zırhı içinde görkemli bir şövalye resmi vardır. On sekizinci yüzyılda asitle oyulmuş çok renkli resimler üretildi. On dokuzuncu yüzyılda Daumier ve Gavarni'nin taşbaskıları seri olarak renklendirildi... Renk göz açısından çekiciliği arttırarak grafik sanatları istila etti. Uygarlaşmamış insan kesinlikle siyah-beyazla tatmin olmadı. Çocuklar, köylüler ve ilkel insanlar en üst derecede parlak renkler talep ettiler. Sinema perdesinin önünde toplananlar büyük kentlerde yaşayan ilkellerdir. Bu nedenle sinema parlak renkleri yardıma çağırır. Bu yeni bir uyarıcıdır."

Sessiz film, sesli film ve renkli sesli filmin onunla birlikte var olmasına olanak tanınırsa, "kusursuz" filmin bir felaket olması gerekmez aslında. Tiyatroya bir alternatif olduğu için "kusursuz" filme karşı çıkılmaz; iyi yapıtların, ayrıca operaların,

müzikal komedilerin, balelerin, dansların aslına uygun gösterilerini uzak yerlere taşımaya yardımcı olabilir. Ayrıca, onun varlığının diğer -gerçek- film formlarının üzerinde, onları kendi çizgilerinde gelişmeye zorlayacağı için büyük olasılıkla mükemmel bir etkisi olacaktır. Örneğin, sessiz film ara yazılarla diyaloglar üretmeyecektir; çünkü o zaman konuşmanın yokluğunun yapay ve rahatsız edici olduğu hissedilecektir. Sesli filmde de, onunla tiyatro arasında kalan belirsiz formlardan kaçınılacaktır. Aynı şekilde tiyatro sinemanın kesin varlığıyla kendi karakteristik özelliğini -dramatik konuşmanın baskınlığını- vurgulamaya zorlandığını hissedecektir. Böylece "mükemmel" film hakiki film formlarına kendi yerlerini bulduracaktır.

Her şeye rağmen gerçek şu ki, estetik olarak sinemanın bu kategorileri mekanik açıdan mükemmel yeniden üretimlerle birlikte varlıklarını sürdürebilseler de, doğayı taklit etme kapasitesi açısından ondan aşağıdadırlar. Bu nedenle "kusursuz" filmin kesinlikle eski film formlarından üstün olduğu düşünülür ve hepsini alt edecektir.

## 1933
## GÖRÜNTÜYÜ HAREKET ETTİREN DÜŞÜNCELER

Bugün bildiğimiz filmi temelde iki teknik özellik karakterize eder: İkiboyutlu yüzey üzerindeki mekanik işlem aracılığıyla çok sadık bir biçimde dünyamızdaki nesneleri fotoğrafik olarak yeniden üretir; nesnelerin şekline gösterdiği titizlikle hareketleri ve olayları da yeniden üretir.

İnsanın eskiden kalma çevresinin benzerlerini yaratma arzusu, insanoğlu hareketleri yeniden üretebilecek düzeye geldiğinde yeni doyumlara ulaştı. Benzerleri yaratma dileğinin psikolojik sebepleri her neyse, burada olayların görüntülerini yaratmanın nesneleri durgun şekilleriyle ve renkleriyle betimlemekten daha önemli olduğunu, çünkü en temel biyolojik reaksiyonun seyredilen nesnelere tepkimek değil olaylara tepkimek olduğunu açıklamaya yeterlidir. Bunun yanında, sanat başından beri hareket halindeki şeylerle ilgilenmiştir: av sahneleri, savaş, zafer alayları, cenazeler, danslar ve ziyafetler.

Böyle resimsel betimlemeler bize canlı görünseler de, olayların ayırıcı özelliğinden, yani zaman geçerken değişmekten yoksundurlar. Resim ve heykel durgun sanatlardır: Bir eylemin karakteristik temasını yakalar ve onu kaydederler, ama zamansal açılımını gösteremezler.

Görsel temsil, konusunu ya mekanik doğrulukla yeniden üretmelidir ya da -terimin estetik anlamıyla- onun ayrılmaz özelliklerini sadık bir biçimde icra etmelidir. Ek olarak, temsil korunabilmesi ve her hangi bir zamanda yeniden bakılabilmesi için görüntüyü tespit etmelidir (fixate). Oyuncular bir oyun sunarken ya da ilkel insanlar bir avcıyı ve avını tasvir ederken tespit etmenin temel özelliğinden yoksundurlar. İnsan sağlam ama hareketsiz resimler yapmakta başından beri mükemmelleşmiştir. Günümüze kadar devinimi devinimle sunmayı, bu yolla sadık ve kolayca elde edilebilir yeniden üretimler sağlamayı başaramamıştır. Sinema bile bu ayrıcalığı yakalayamaz: Devinimi devinimle sunmaz, hareketsiz görüntülerin art arda gösterilmesi sayesinde bunun yanılsamasını yaratır. Bu gözlerimizin işleyişinden ötürü olanaklı olan bir prosedür, görkemli bir vekildir, ancak temelde devinimi devinimle sunmaktan ayrılan bir şeydir.

Öyleyse neden gerçek olmayan devinime baş vurmak zorundayız? Neden kuramsal olarak çok açık olan çözüm hiç kullanılmaz? İlke olarak bir engel yoktur, nedenler asıl olarak tekniktir. İnsan bedenini hareket ettirme yeteneğine sahiptir, ayrıca gerekli eylemleri arzulanan sıklıkta ve hemen hemen aynı şekilde yapacak olan mekanizmaları hizmetine sunmuştur. Üretimde kullanılan makinalar en karışık hareketleri yaparlar. Ne var ki doğal olayları mekanik olarak taklit etmek için, işe yarar çok az mekanizma geliştirilmiştir. Kuklalar ve gölge figürler eylemde bulunurlar, ama mekanik olarak değil insan eliyle idare edildikleri için temelde tiyatroya benzerler. Kabul etmeliyiz ki elektrikli ya da otomatik robotlar da vardır; şapka-

sını çıkararak selam veren veya vitrinlerdeki mallara işaret eden tahta figürler de. İçinde yüzlerce küçük işçinin ve makinanın harıl harıl çalışırken gösterildiği fabrikaların ve madenlerin canlı modelleri müzelerde sergilenir. Bu tür aygıtların tümü, devinimin mekanik olarak tespit edilmesi ve insan idaresine ihtiyaç duyulmaksızın her hangi bir zamanda yeniden üretilebilmesi koşullarını yerine getirirler; ancak şimdiye kadar oyuncaklardan başka hiçbir şey, -korku filmlerinde çeşitli canavarlar olsa da- sanatsal olarak kullanılabilecek hiçbir şey yaratılmadı.

Kısacası, devinimin temsilleri ya insan eylemleriyle idare edilirler ve devinimi mekanik olarak kaydetmezler ya da mekanik ama çok ilkeldirler. Doğal hareket eden insan figürleri, rüzgarda kımıldayan yapraklar, kayalardan aşağı akan sular, gökyüzünden geçen bulutlar gösteren tatminkar yeniden üretimleri ikiboyutlu veya üçboyutlu olarak üretmek teorik olarak akla yakındır; tüm bunlar gerçek devinim içindedirler, bir takım mekanizmalarla idare edilirler. Böyle canlandırma bir sahne belki bir yüzey üzerinde, mekanik olarak kumanda edilen mıknatıslar aracılığıyla arkadan kontrol edilen demir talaşlarıyla da üretilebilir.

Tiyatro makinistleri bulutları arka perdeye yansıtarak hareket ettirmekte güçlük çekmezler. Burada gereken devinim basit ve düzdür. Genel olarak günümüzde bu tür yöntemlerle yeniden üretilen hareketlerin ya kendileri basit ve düzdür ya da karmaşık olmayan devinimlerle idare edilirler.

Fotoğrafçılık beklentilerimizi arttırmıştır: Yeniden üretimlerin yalnızca nesneye sadık olmasını değil, ayrıca yeniden üretilen nesnenin kendisinin mekanik göstergeleri olarak sadakatlerini garantilemelerini bekleriz. Görüntülenen nesneler hassas emülsiyon üzerinde kendi görüntülerini mekanik olarak bozarlar. Bu durumun üstesinden gelen yeniden üretimler var mıdır?

Kopyası daha sonra yeniden üretim için kullanıldığında, orjinal olanın tüm doğal ayrıntılarını sunan çok sadık bir temsil

ortaya koyacak şekilde kendi devinimini mekanik olarak tespit eden, dikkate değer bir fiziksel yöntem örneği elbette vardır. Yeterince açık olduğu gibi bu örnek görülebilir şeylerin dünyasından değildir: ses kaydetme yöntemidir. Psikolojik açıdan karmaşık olsalar da her tür müzik, sesler ve diğer gürültüler fiziksel olarak titreşimlerin genişlik, sıklık ve şekilleri aracılığıyla tüm işitsel niteliklerin hakkını veren bir titreşim hareketine indirgenebilirler. Ses kayıt cihazları ses titreşimlerinin kendi izlerini ya mekanik olarak petrol mumunun, gomalağın veya plastiğin üzerine ya da ışık ışınıyla fotoelektriksel olarak filmin üzerine bırakmalarını sağlar. Yeniden üretimde bu şekilde elde edilmiş olan izler bir nevi ray yerine geçer ve böylece orijinalinin aynısı olan bir hareket yaratmaya yardımcı olur. Bu tekniklerle sunulan sesler çok karmaşık olsalar da, yöntemde kullanılan şekillerin görsel olarak bir boyutlu çizgilerden başka bir şey olmadığını ya da çok basit olduklarını fark ederiz.

Sinemanın öncelleri arasında, ilkel bir biçimde de olsa devinimin devinim üretmesini sağlayan bazı garip aygıtlar vardır. Devinimle devinim üretmek ya resimlerin kendilerini hareket ettirerek, ya yansıtılmış görüntülerini optik olarak hareket ettirerek ya da devingen bir aracın üzerine yansıtarak yapılırdı. On yedinci yüzyılda matematikçi Millet de Chales tarafından yapılan Laterna Magica yandan gösterilen cam slaytlar kullandı. Bu teknik yalnızca bir kaç resim sekansını aynı slayt üzerinde art arda göstermeye değil, aynı zamanda araba penceresinden bakarken edinilen izlenimi taklit ederek bir sahnenin görsel alandan sürekli bir devinim içinde kaydırılmasına da olanak tanıdı. Aynı ilke Savoy'lu* çocukların kullandığı *Vues Optiques* olarak bilinen aygıtta da geçerliydi. İzleyiciler burada optik bir sistem aracılığıyla boyanmış ya da basılmış manzaralar seyrederlerdi. Bunlar genellikle bir makaraya sarılır ve bir kol aracı-

* Savoy: Londra'da halk türü operaların temsil edildiği tiyatro.

lığıyla kutudan yanal olarak geçirilirdi. Burada gerçek hareket tarafından yeniden yaratılan hareketin sanal bir hareket olması dikkate değer; tıpkı bir pencere önünden akıp giden dünyayı seyretmenin sübjektif deneyimi gibi. Fiziksel gerçeklikte tüm ortamın böylesine ilkel bir biçimde basitçe yer değiştirmesi söz konusu değildir.

Derme çatma da olsa tüm görüntünün yer değiştirmesi, özellikle devinimi üreten mekanizma gizlenmiş olduğu için temsilin canlandırılmasına (animate) önemli ölçüde yardım eder. Bu durumda konu seçiminin ve onu sunma yolunun kayıt cihazının doğasına ne kadar bağlı olduğu daha sonra yararlı bir şekilde kanıtlandı. Gerçek film kamerası kullanıma girdiğinde, dış mekanların kaydırmalı çekimleri hiç açık değildi; gerçekte aynı etki yüzyıllardır biliniyor olmasına rağmen yeni baştan keşfedilmesi gerekti. 1896'da yeni Lumiere aparatıyla kameraman ve makinist olarak Avrupa'yı gezen Bay M. A. Promio şöyle yazar: " İtalya'da ilk kez kaydırmalı çekimler yapmak aklıma geldi. Venedik'e vardıktan sonra istasyondan otelime gitmek için bir sandal kiraladım. Canale Grande'nin yanıdan geçen binaları görünce, kendisi hareketsiz dururken hareket eden şeylerin görüntülerini çekebilen film kamerasının muhtemelen kendisi hareket ederken hareket etmeyen şeyleri de çekebileceği fikri aklıma geldi. Örnek bir film çektim ve Bay Louis Lumiere'e göndererek düşüncesini sordum. Tepkisi olumluydu." Bay Promio'nun fikri hakiki bir buluşun tüm özelliklerine sahiptir, bulduğu şey tarihsel olarak yeni olmasa bile. Eski etkiye, yani devinen dış mekan etkisine, tamamen yeni bir çıkış noktasından varılır ve bu süreçte etkinin temelini oluşturan görecelilik ilkesi kesin ve açık olarak belirtilir: Filmlerde devinim mutlak değildir, daima kameranın durduğu noktaya bağlıdır. O halde bir öncü, kayıt tekniğinin niteliklerini daha sonra sinemanın sanat olma yolunda gelişmesine önderlik eden bir yakla-

şımla değerlendirmiştir. Kameranın yalnızca merceklerin önünde devinen şeyleri kaydeden edilgin bir alıcı olmadığı, kendisi devinerek etken bir rol üstlenebileceği düşüncesi ilerleme yönündeki ilk adımdı. Kameranın hareket ettirilmesi, gözetleme kutusunda (peep show box) görüntülerin hareket ettirilmesi kadar belli olmuyordu.

*Vues Optiques*'de görüntü bütünüyle devinirdi. Bu yüzden, bu teknikle insan figürlerini hareketsiz bir arka planın önünde hareket ettirmek olanaklı değildi. Ancak, arka plan tamamen dışarıda bırakılarak, tüm alan hareket ediyormuş izlenimi verilmeksizin devinen bir figür gösterilebilirdi. Laterna Magica'nın öne ya da arkaya doğru hareket ettirilmesiyle yansıtılmış figürlerin büyüyormuş ya da küçülüyormuş gibi göründüğü sihirbazlık gösterilerinde de bu türden bazı yöntemler kullanılmış olabilir. Merceklerin ve içbükey aynaların kullanımını içeren bu tür numaraların, Antik dönemde bile bilindiğini öne süren söylentiler vardır. Coissac, Damasius'un İskenderiye'deki bir tapınağın duvarında "bir ışık kütlesi"nin nasıl göründüğünü anlattığını aktarır. İlk önce çok uzaktaymış gibi görünmüş, sonra yaklaşınca bir kişinin doğaüstü görüntüsü sanılan bir şeye dönüşmüştür. Bu heyecan verici etki muhtemelen gösterime odaklanmamış olarak başlayıp, kişinin görüntüsü net bir biçimde görünene dek merceği kımıldatarak üretilmiştir. Daha karmaşık bir sistem Fransız Devrimi sırasında, ölülerin görüntülerini hayrete düşmüş seyircilere gösteren sihirbaz E.G. Robertson tarafından kullanıldı. O da Işık kaynağının (lantern) hareketini merceğin konumunu değiştirerek telafi etti ve böylece gittikçe büyüyen ve değişimin sonunda tam odaklanmış olarak kalan bir figür gösterebildi. Yaklaşan bir figürün ilginç etkisini bu yolla sağladı; günümüzde çeşitli büyütüm mercekleriyle (yani, zum mercekleriyle) rahatça meydana getirilen bir etkidir bu. Robertson'ın biçimlerini bozmak ve hareket kazan-

malarını sağlamak için görüntüleri duman üzerine yansıtmış olması da mümkündür. Bu numaranın da uzun bir geçmişi varmış gibi görünüyor -örneğin, Benvenuto Cellini'nin anlattığı Colesseum'da görünen hayaletleri düşünün.

Tüm bu prosedürlerde ortak olan, devinimin yeniden üretilen nesnelerin kendilerinden elde edilmemiş, görüntüye dışarıdan empoze edilmiş olmasıdır. Bu şekilde elde edilen etkiler - yani yana doğru yer değiştirme, gerçek büyüklüğün değişimi ya da kuralsız biçim bozumu- rastlantı sonucu ya da oldukça ilkel bir biçimde olmadıkça karakteristik benzerlik üretmeyecektir.

Devinimi devinimle sunma girişimleri çok başarılı olmadığı için, mucitlerin ilgisini devinim yanılsaması çekti. Hareketsiz resimleri bir birine bağlayarak devinim izlenimi yaratabileceklerinin ayrımına vardılar. Burada kuramsal açıdan ilginç bir soru ortaya çıkar: değişen şeyleri tespit etmeye uğraşmakta doğal bir tutarsızlık var mıdır? Peşinde olduğumuz kalıcı bir kayıt olduğunda, az önce başka bir evreyi kaydettiğimiz yere başka bir hareket evresini daimi olarak nasıl kaydedebiliriz?

Bu noktada, sinemanın üstesinden geldiği iki iş arasındaki farkı göstermek gereklidir: film bir devinimin (bir koşucunun, bir dansçının ya da bir biçicinin devinimi gibi) görüntüsünü sunar ve ayrıca olayların art arda gerçekleşen evrelerini sunar. İlkesel olarak iki işlev arasında kesin bir ayrılık yoktur; çünkü ikisi de zaman boyutunda meydana gelen değişimleri kaydetme kapasitesinden kaynaklanır. Yine de uygulamada fark açıktır ve çok önemlidir, öyle ki görsel sanatlarda iki aktivite tamamen farklı yollarla temsil edilir.

Tüm sanat dallarında, anlık devinim her zaman insanın kolları ve bacakları aktif durumda gösterilerek temsil edilmiştir: koşan bacaklar, dövüşen kollar, kederi gösteren hareketler, dans figürleri. Diğer yandan, bir eylemin zaman içindeki ilerleyişi bir tek görüntüyle temsil edilemez, daima seri halinde olması

gerekir. Bu konuda, İsa'nın ıstırabını gösteren on dört resmi (stations of the cross) ya da azizlerin yaşam öykülerini düşünmek yeterli olur. Zamansal sekans uzamsal sekansa dönüştürülür, öykünün sürekliliği evrelere bölünür ve aynı figür bir kaç temsilde karşımıza çıkar (ayrı ayrı bir kaç resimde ya da aynı resimde bir kaç kez olabilir), böylece özdeşliği parçalanır.

Bir birini izleyen evrelerin bir resim serisine dağıtılması ve buna bağlı olarak özdeşliğin parçalanması -yani, resim ve heykelde öykünün sadece belli devrelerini anlatmak amacıyla kullanılan teknik- sinemada canlı, anlık devinimi tasvir etmek için en iyi yöntem oldu. Elbette önemli bir ayrım vardı: sinemada, tek tek resimleri sekansı sadece teknik olarak vardır, seyirciler tarafından duyumsanmaz. İzleyicinin gözü gördüğü sürece evrelerin sentezi değil, bölünmez bir süreklilik vardır. Filmlerde sentez ilkesi, ancak ayrı ayrı çekilen sahneler montaj sırasında zamanın ve uzamın devamsızlığı hissedilecek şekilde birbirine eklendiğinde tekrar ortaya çıkar.

Daha önce de dediğim gibi, devingen olanı devingen olmayan aracılığıyla tespit etmek çelişkiliymiş gibi gelir. Bu sorunun temelde ne gibi çözümleri vardır?

1) Eğer kameranın önünde duran ve yerinden kımıldamadan yüz ifadesini değiştiren bir kişinin fotografik zaman çevrimini (photographic time exposure) yapmak istersek, bulanık bir görüntü ortaya çıkacaktır; çünkü yüz ifadesinin bir birini izleyen evreleri birbirinin üzerine kaydedilmiş olacaktır. Demek istediğim şu ki, zaman boyutu öylece göz ardı edilemez; bunun için bir karşılık bulunması zorunludur. Periyodik olayların kaydedilmesi her iki tarafa da girebilecek bir durum oluşturur: örneğin, sallanan bir sarkacın fotoğrafı en azından her iki yandaki uç konumun net bir görüntüsünü üretecektir. Bu olanak 1865'te canlılar üzerinde yapılan deneylerde, çalışmakta olan bir kalbin hareketini görüntüleyen Onimus ve Martin tarafından kullanılmıştır. (Bu girişimler, ilk öncüsü fizyolojist Etienne Jules Marey

olan kronofotografın (chronophotography) ortaya çıkışını temsil eder.) Kalbin devinimi bir tür duraklamaya uğradığı ve genişleme ve büzülme anlarında yön değiştirdiği için, iki uçtaki evre fotoğraf camına (photographic plate) net bir biçimde kaydedilmişti. Kesin olarak söylemek gerekirse bu prosedür sadece devinim bir duraklamaya uğradığında ve kaydedilecek evreler fotoğraf camı üzerinde rastlantısal olarak farklı yerlere düştüğünde uygulanabilir. Tamamen hareketsizmiş izlenimi verebilmesi sayesinde periyodik hareketin özel karakteri özellikle açığa çıkar. Gözlemlemek için, devinimin her bir periyodundaki anlık evrelerden sadece biri ve her zaman aynısı seçilirse, bu durum gerçekleşir. Makinalarda devirin düzenli olup olmadığını denetlemek için stroboskop kullanılır. Eğer stroboskobun aralıkları devir sıklığında pozlanırsa, her seferinde devinimin aynı evresi görülür ve makina hareketsiz duruyormuş gibi görünür. O halde bu durumda, üst üste bindirilen evreler aynı olduğu için, aynı yerin art arda pozlanması net bir görüntü üretir.

2) Görüntülenecek olan nesne hareket ederken fotoğraf camı üzerindeki konumunu değiştiriyorsa, zaman içinde birbirini izleyen evreler uzamda yan yana gösterilebilir. Örneğin, bir nesne görüş alanının bir tarafından öbür tarafına doğru hareket ediyorsa, hareketin yörüngesi doğrulukla kaydedilecektir. Bu ilkeye en iyi örnek, yıldızlı bir gökyüzünün zaman pozlamasıdır. Her yıldız parlak ve dairesel bir çizgi şeklinde görünür. Görüntülenecek olan nesneler parlak noktalardan başka bir şey olmadığı ve arka plan düz siyah olduğu için, bu prosedür uygulanabilir. Fotoğraf camı üzerinde yer değiştirerek bulanıklaşacak şekiller yoktur.

Yine de Marey'e göre kronofotografın iki görevi vardır: devinimin yörüngesini ve ayrıca nesnenin çeşitli devrelerdeki konumunu kaydetmelidir. İkinci görevin bu prosedürde yerine getirilemediği açıktır; çünkü çeşitli evreler birbirinin görüntüsünü silecek şekilde üst üste gelir.

3) O halde bir sonraki gereklilik, sürekliliği ayrı ayrı net görüntülere ayırmaktır. Devinimin kaydedilirken işlemin periyodik olarak kesilmesi ve ortaya çıkan pozların net görüntüler sağlayacak kısalıkta olması gereklidir. Doğal olarak, bunun için yeterince hassas bir fotografik emülsiyon ya da yeterince güçlü bir ışık kaynağı da gereklidir. Yüksek hızdaki modern metotlar pozlama süresini saniyenin onbinde birinden daha kısa bir süreye indirmiştir. Daguerre bir görüntü çekebilmek için merceklerini bir kaç dakika açık tutmak zorundaydı. Ancak Eadweard Muybridge 1870'te saniyenin altıbinde birinde enstantene fotoğraflar çekti ve eğer kamerası imkan verseydi, kullandığı emülsiyon daha bile kısa süreli pozlamalar yapmasına olanak sağlardı.

Net görüntüler yaratabilmek için, nesne ne kadar hızlı hareket ederse, pozlama süresinin o kadar kısa olmak zorunda olduğu açıktır. Ayrıca, eylemin tüm temel evreleri kaydedilecekse devinim hızlandıkca, (diğer faktörler aynıyken) bir birini izleyen görüntüler arasındaki zaman aralığı da kısalmalıdır. Örneğin, Marey'in saniyede yirmi görüntü çeken "fotografik tüfek"i kuşların uçuş evrelerini kaydetmeye yetecek hıza sahip değildi.

Pozlama hangi yollarla kesildi? Daguerre merceğin kapağını çıkarıp yeterli bir süre geçene dek elinde tutmuş olabilir. Ottomar Anschütz seri fotoğrafları için, 1874'te Jules Janssen tarafından bulunmuş olan, bugün her fotokamerada bulunan bir tür örtücü kullandı. Kameranın bir kaç resmi hızlı bir sekansta çekmesi beklendiğinde bu mekanizma da elverişsizdir. Bu nedenle, Janssen "fotoğrafik silahı"nın sırayla kırk sekiz resim çekmesini olanaklı kılan, dönen bir örtücü disk yaptı. Dönen diskin üzerine, duyarkatın istenen aralarla pozlanmasına olanak veren delikler açılmıştı. Işık kaynağı periyodik olarak kesilerek de aynı etki sağlanabilir. Bu, günümüzde bilimsel hızlı fotoğrafçılıkta kullanılan metotlardan biridir; fakat 1887'de Anschütz bir dizi slaytı "elektroskop"unun diskine monte etmiş ve onları

aralıklarla aniden parlayan radyo lambalarıyla gösterim için pozlamıştı.

Işıklamanın periyodik olarak kesilmesi, devinimin kaydedilmesini statik fotoğrafların çekilmesine dönüştürür. Eğer ışıklama süresi yeterince kısa ise, nesnenin devinimi neredeyse aynı olur ve ortaya net bir görüntü çıkar. Kaydedilen eylem şimdi ayrı ayrı evrelerden oluşur; bununla beraber, tarihsel olarak sentezden çok analizden söz etmek daha uygun olur, çünkü orjinal olarak bütünlüklü devinim kısmi görüntülere ayrılır.

Marey'in kronofotografında sekansların hareketsiz negatifler üzerine tespit edilmesi, sadece bilimsel fizyolojik araştırmalarda kullanıldı. Devinimin analiz edilmesi gerekliydi, gösterimde yeniden üretilmesi değil. Öyle bile olsa, ilk aşaması eylemin ayrıştırılması olan sinemaya doğru gelişmede, kronofotograf önemli bir hazırlık evresi olmuştur.

Marey'in tekniği yalnızca görüntü düzlemine paralel hareket eden nesnelere uygulanabilirdi; Marey'in yaptığı deneylerde yerine getirebildiği bir koşuldu bu. Ayrıca bütün negatifi her seferinde ışığa açtığı için, erken pozlama ile bozulmamasına dikkat etmek zorundaydı. Bir kır manzarasının önünde koşan bir kişinin bu şekilde görüntülendiğini düşünelim; yeni bir evreyi kaydetmek için negatif her defasında ışıklanacaktır, ayrıca bütün kır manzarası da kaydedilecektir, bu demektir ki fotoğraf camı adamın görüntüsüne olan duyarlılığını yitirecektir. Bu yüzden Marey görüntülerini siyah bir arka planın önünde çekmek zorundaydı -tekniğin daha kapsamlı bir iş için kullanıldığı düşünüldüğünde, bu da önemli başka bir kısıtlamadır. Son olarak devinimin kamaranın hareketsiz görüş alanı içinde gerçekleşmesi zorunluydu. Eğer kaydedilen devinim önemli ölçüde büyük bir alanı içine almak zorundaysa, devinim oldukça büyük bir uzaklıktan görüntülenmek zorundaydı -bu da böyle elde edilen görüntünün ister istemez küçük olması demekti. Ayrıca, nesnenin kameraya doğru olan yönü, negatifin yer değiştirmesi

sırasında değişirdi, yani nesnenin görünüşü perspektif açıdan sabit kalmazdı.

4) Bir sonraki aşamada her bir resim için farklı bir negatif parçası ayrılır. Fotoğraf camı hala hareketsizdir ve bu nedenle mümkün olan yalnızca iki tane çözüm vardır: ya mercek fotoğraf camının önünde hareket ettirilir ya da yan yana sıralanmış kameralar tek bir görüntü çekmek için kullanılır. İlk prosedürün örneği tarihte yok gibi; ikincisi Muybridge'nin (1877) ve Anschütz'ün (1885) seri fotoğraflarında kullanılır.

Bir grup kamera hareket eden bir nesneyi sırayla görüntülediğinde, bir dizi evre kaydedilir. Ancak bir kaç kamera aynı yere yerleştirilemeyeceği için, sabit nokta sürekli değişir. Eğer sırayla yerleştirilmişlerse gösterimde ortaya çıkan sonuç kaydırmalı çekim gibi olacaktır. Bazen, örneğin nesne kamera sırası boyunca hareket ettiğinde, uygun bir etkidir bu. Farklı koşullar altında, uzaklık açısı can sıkıcı bir sorun doğurabilir; Augustin le Prince'nin aparatının kanıtladığı gibi. Agustin le Prince, nesnenin fotoğrafını dönüşümlü olarak iki farklı film şeridinin üzerine çekecek biçimde, belli sayıdaki mercekleri iki dairesel düzende yerleştirmiştir. Joseph Mason bu düzenin verimliğini görüntüleri yansıtarak deneysel olarak kanıtlamaya giriştiğinde, figürleri siyah bir arka planın önünde görüntülemek, film şeritlerini tek resimler halinde kesmek ve farklı görsel açılardan çekilmiş figürler görsel alanın aynı noktasında görünecek şekilde yer değişikliklerini düzeltmek zorunda kaldı. Aynı nesnenin aynı anda çekilen bir kaç görüntüsünün, belirli renkli film sistemlerinde yapıldığı gibi bağlanması gerektiğinde, uzaklık açısına bağlı yer değişikliği özellikle rahatsız edicidir. Bu uzamsal bir uzaklık açısı yaratır, oysa devinen nesnelerin görüntüleri aynı yerden, ama sırayla çekildiğinde -eşit derecede sakıncalı- zamansal uzaklık açısı ortaya çıkar. Diğer yandan, stereoskopik film, çok az farklı görüş açılarından çekilmiş iki görüntüyü izleyicinin zihninde birleştirerek uzaklık açısından yararlanır;

böylece bir insanın iki gözünün gördüğüyle aynı üçboyutlu etkiyi elde eder.

O halde Muybridge ve Anschütz'ün seri fotoğraflarında, hareket yörüngesindeki her bir evre için farklı kamera kullanılarak kamera ve devinen nesne arasındaki ilişki sabit tutulmuştur. Böylece, yarış atları, keçiler ve deve kuşları, tam kameranın merceklerinin görüş alanından geçtikleri anda koşan bacaklarıyla her bir kamerada ayrıldılar (released). Bu metot aracılığıyla, ayırma mekanizması (releasing mechanism) nesnenin devinimine bağlı kılındı. Sonuçta, sadece nesne rastlantı sonucu sabit bir hızda hareket ettiğinde, görüntüler sabit aralarla çekilebildi. Ama en azından şimdi seri evreleri tek tek pozlanan seri negatiflerin üzerine kaydetmek mümkündü. Tek tek resimlerin bir birinden bağımsız olması, kesinlikle ve tamamen başarılmış oldu.

5) Şimdiye kadar anlattığımız metotların hiç biri bugün bildiğimiz "sinema" değildi. Neredeyse her yeni buluşun, eski metodun bazı yeni özelliklerle biraz değiştirilmesi ya da daha ayrıntılı hale getirilmesiyle çözüme ulaşılmasını sağlayan bir ön aşamadan geçtiğini insan yaratıcılığının tarihi kanıtlar. İlk motorlu taşıtların içine motor yerleştirilmiş olmasına rağmen atla çekilen taşıtlara benzemesinde olduğu gibi, devinimin ilk fotoğrafik kayıtları da sıradan hareketsiz kameraya dayanıyordu: bu kayıtlar ya bir tek kamerayla bir tek negatifin üzerine ya da bir kaç kameranın birleşimiyle yapılırdı.

Kesin sonuca ulaştıran buluş devinen nesnenin her yeni evresi için yeni bir negatif parçasının kullanılmasına dayanır. Bu noktaya kadar negatif hareketsizdi. Bu nedenle görüntülenen her evrenin fotoğraf camında farklı bir alana düşmesini sağlayacak şekilde hareket ederek işbirliği sağlamak nesneye bağlıydı. Negatifin hareket ettirilmesiyle, nesne aynı yerde durabilirdi ve buna rağmen aynı noktadan seri fotoğraflar çekilebilirdi.

İlk aygıtların bazılarında bir kaç parça negatif hareketli bir taşıyıcıya monte edildi. Marey'in fotoğrafik tüfeği, kenarlarına yirmi parça negatif takılmış dönen, küçük bir cam diske sahipti. Diğerlerinde, büyük bir negatif kameranın içinde dönerken yeterli sayıda pozlanırdı. Janssen'in sayesinde 9 Aralık 1874'te Venüs gezegeninin güneşin önünden geçisini görüntülediği fotografik silahında, negatifin kenarlarına kırk sekiz resim çekilmişti. Tek bir negatif kullanma yöntemi banyo ve baskı göz önünde tutulduğunda daha uygundu ve bu yüzden bu yöntem üstün gelmişti. Günümüzün sinema tekniği bir tek negatif kullanır: Bölüm bölüm pozlanan film şeridi.

İlk kameralarda resimler dairesel olarak yerleştirilirdi. Tahminen bu esnek olmayan negatif camlarında uygulanabilecek en verimli metottu. Selüloit, devinimin hareketli negatifler üzerine kaydedilmesinden, dolayısıyla dönen negatif camlarından daha sonra keşfedildi.

Negatifleri bir silindir üzerine spiral biçimde yerleştirerek, dönme ve doğrusal yer değiştirmeyi bir arada ilk kez Edison'un kullandığı söylenir. Bunun yine kendisine ait olan fonograf silindirler ilkesinden doğmuş bir fikir olduğu açıktır. Spiral disk üzerindeki daireden daha az yer kaplar, ama sonuçta selüloit taban ikisine de üstün geldi. Yine de, W. Friese-Greene'nin 1885'te disk üzerinde spiral düzeni kullanmasına ve ayrıca altı tane resmin her birinin zikzak çizen bir devinim içinde bir fotoğraf camının üzerine görüntülendiği bir deneye değinmek gerekir. Modern televizyon tekniğini anımsatan ikinci ilkeye - kameraman Guido Seeber, eğer mikroskopik küçüklükte negatifler yapılabilirse bunun tekrar yarar sağlayacağını açıklamış olsa da- sinema alanında şimdiye kadar baş vurulmadı. Projeksiyon tekniğinin tarihinden bilinen diğer bazı ilkeler, resim çekmekte hiç kullanılmamış gibidir: Bir davulun dışına ya da pedallı bir tekerleğin parmaklarına yapılan düzenlemelerin yanında, Linnett'in 1865'te yaptığı kineografında (kineograph) ve Casler'in 1894'teki mutoskopunda (mutoscope) kullandığı broşür tipi düzenlemeler vardır.

Esnek tabanın benimsenmesi ile birlikte, eski fotoğraf camına olan son benzerlik de geçmişte kaldı. Kullanılan ilk malzeme selüloit değildi. Friese-Greene yağlı kağıdı denedi. 1889'da kağıt içermeyen ilk rulo film piyasaya sürülmeden önce Eastman da kağıdı denedi. Orange'daki Edison Photographic Works, rulo filmin ilk müşterileri içindeydi.

Tabanın hareket etmesi sorunu çözmeye yetmedi; çünkü nesneler durmaksızın hareket eden bir cama yada filme kaydedildiğinde bulanık bir görüntü ortaya çıkıyordu. Nesnenin kendisinin hareket etmesi bulanıklığın diğer bir nedeniydi. Her görüntü için pozlama süresini, negatifin hareketini olduğu kadar nesnenin hareketini de neredeyse sıfıra indirecek kadar kısa tutmak kuramsal açıdan en basit çözümdü. Fakat pozlama süresi bu kadar kısa olursa en güçlü ışık kaynağı bile oldukça karanlık görüntüler üretecekti. Bu nedenle, bu teknik yalnızca saniyede 250 ya da daha fazla resim gerektiren yavaş çekimler için kullanıldı; ayrıca bu teknikte kamerada ve filmde kesik kesik hareketin normal modern prosedürünü uygulamak çok güç olacaktı. Bu tür yüksek hızda fotoğrafçılık bilimsel amaçlar için kullanıldığında, genellikle hareket eden nesnelerin karanlık taslak görüntüleriyle yetinilir.

Oysa, normal ve iyi aydınlatılmış resimler isteniyorsa, günümüzde bu tür çekimlerde kullanılan negatiflerin daha uzun süre ışıklanması gerekir. Optik dengeleme olarak bilinen teknik daha karmaşık bir çözüm sundu. Bu teknikte negatif taşıyıcının hareketi aynı şekilde süreklidir; ama dönen cam levhalardan oluşturulan optik bir sistem, mercek görüntüsünün pozlama süresini oldukça arttıracak şekilde yeterince uzun süre hareketli negatife eşlik etmesini sağlar. Bu, negatifin merceğe karşı yer değiştirmesini dengelemek amacıyla yeni bir devinim sunulması demektir. Bu ilke de sadece yüksek hızdaki çalışmalarda kullanıldı.

Günümüzde çoğunlukla uygulanan metotta, sürekli hareket eden taban kullanılmaz: Negatif, her pozlama sırasında durdurulur. Bu, hareketli taban ilkesini uygulayarak durgun fotoğrafçılıktan kurtulan filmin -daha gelişmiş bir teknikle de olsa- enstantane fotoğrafçılığa geri döndüğü anlamına gelir. Fotoğraf yine hareketsiz negatifin üzerine çekilir, ancak her bir pozlamadan sonra negatif hızlı bir mekanizmayla yenilenir. Sürekli hareketin aralıklı harekete dönüştürülmesi, film şeridinin deliklerine geçerek negatifi kare kare aşağı çeken tırnak ya da filmi aralıklı döndüren Malta haçı sayesinde başarılır. Malta haçı daha önce ondokuzuncu yüzyılın ortalarında, aralıklı dönen bir diskten çizgi film gösterimi yapan Molteni tarafından kullanılmıştı. Janssen aynı yöntemi fotografik silahında kullandı, oysa Lumiere'nin ünlü *Cinematographe*'sinde pençe mekanizması çekim, baskı ve gösterim için kullanıldı. Günümüzde, Malta haçı çoğunlukla projektörlerde, pençe kameralarda kullanılır.

Son olarak, devinimi üreten enerji kaynağı hakkında bir şeyler söylemek gereklidir. Janssen ve Marey dönen disklerini modern elektriğin ve yaylı motorların (spring motor) öncüsü olan saat makinalarıyla hareket ettirdiler. Elbette eski film kameraları çevirme koluyla çalıştırıldılar, ama o zaman bile harekete geçirme devinimi sürekliydi. Yalnızca animasyon çalışmasında her kare ayrı bir hareketle pozlanır. Bu teknik özellik, filmin tek tek görüntülerin sentetik olarak bir araya toplanması olmadığını, görüntülenen nesnenin hareketi kadar sürekli ve bütünlüklü bir kayıt yöntemine dayandığını göstermeye yardım edebilir. Devinimin tek tek "kareler"e ayrılması (sonradan gösterimde birleştirilmeleri gibi), prosedürün doğasını etkilemeyen teknik bir detaydan başka bir şey değildir. O halde, görsel devinimin kaydı ile fotoğraftaki, resimdeki ve heykeldeki hareketsiz görüntüler arasında temelde bir ayrım vardır. Sinema, çoğaltımla elde edilen hareketsiz görüntünün bir çeşidi olmaktan daha fazla şey ifade eder; özünde yeni ve farklıdır.

## 1934
## DEVİNİM

Film olayları sunmak konusunda uzmandır. Zaman içinde değişiklikler gösterir. Bu aracın doğasıyla açıklanır. Film başlı başına bir olaydır: her an farklı görünür, oysa resim ve heykelde böyle zamansal bir ilerleme yoktur. Devinim en önemli özelliklerinden biri olduğu için, estetik kurallar gereği sinema devinimi kullanır ve yorumlar.

Bununla beraber sinematografik yöntemin teknik olarak karakteristik devinimi, sinemanın yararlandığı anlatım araçları arasında sayılmamalıdır. Film şeridinin kamerada ve projektörde hareket etmesi seyirci tarafından açıkça duyumsanmaz. Bu, sadece perdede devinim yanılsaması yaratmak için kullanılan mekanik bir yöntemdir; ayrıca, film şeridinin kameradaki hızı gösterimin hızıyla karşılaştırıldığında dolaylı olarak izleyici tarafından görülen devinim hızını belirler. Ancak kameradaki ve projeksiyondaki aralıklı devinimin temposu görüntünün ritmini etkilemez.

Seyirci tarafından gerçekte görülen devinim şu etmenlere bağlıdır: (1) Kamera tarafından görüntülenen -canlı ya da cansız- nesnelerin devinimine; (2) perspektif etkisine ve kameranın nesneye olan uzaklığının yarattığı etkiye; (3) devinen kameranın etkisine; (4) bütün devinim kompozisyonunda tek tek sahnelerin montajla sentezinin yapılmasına; (5) montajla birleştirilen hareketlerin birbiriyle etkileşimine.

Devinim sadece öyküyü meydana getiren olaylar hakkında seyirciyi bilgilendirmeye yaramaz. Ayrıca son derece ifadecidir. Çocuğunu yatağına yatıran bir anneyi izlerken sadece ne olup bittiğini anlamakla kalmaz, ayrıca annenin sakin ya da telaşlı, yumuşak ya da özensiz, enejik ya da yorgun, kararlı ya da ikircikli hareketlerinden onun ne tür bir insan olduğunu, tam o anda ne hissettiğini ve çocuğuyla nasıl bir ilişkisi olduğunu da öğreniriz. Bebeğin bilinçsiz çırpınışları ile annenin denetimli tavırları arasındaki karşıtlık, görsel devinimde, en azından annenin ve çocuğun nasıl göründüğü, eylemin nasıl bir ortamda gerçekleştiği gibi statik etmenler kadar etkileyici bir biçimde sahnenin anlamını belirleyen bir konturpuan üretir.

Devinimin ifadeci niteliklerini vurgulamak; bu yolla bir tek sahnenin ve çekimin olduğu kadar tüm filmin karakterini belirlemek oyuncunun ve yönetmenin görevidir. Aynı yolla çeşitli karakterler benzerlikleri ve karşıtlıklarıyla görsel olarak tanımlanacaktır. Bu yöntemle tiyatroda da devinimden sanatsal olarak yararlanılır; ancak her şeyin daha yakından, daha açık göründüğü ve her hareketin yönünün ve hızının görüntünün sınırlı dörtgen çerçevesinde açıkça gösterildiği sinemada bu durum daha geçerlidir. Eğer belli bir karakter ya da belli bir sahne müziksel bir uyuma ve etkileyiciliğe sahip bir devinim teması ile temsil edilirse, görüntünün kazancı iki katına çıkacaktır: içerik görsel olarak yorumlanacak ve hareketli nesnelerin görüntüsü sanatsal bir biçim kazanacaktır.

Büyük bir oyuncu, sinemada olduğu kadar tiyatroda da, tamamen kendisine ait bir hareketin yalın ve karakteristik melodisiyle ayrılır. Bu, devimsel temanın müzik terimlerinin has-

saslığı ile açıklanabileceği, Chaplin ya da Keaton gibi uç durumlarda çok kolayca görünür. (Burada, örneğin, onların akranı olan, büyük bir sanatçı olmadığından kendine özgü bu tür bir hareket melodisi olmayan komedyen Harold Lloyd'u karşılaştırın.) Filmin gerçekçi biçemiyle uyumlu olmayacağı için sıradan bir anlatı filmi vücut hareketlerinin ve yürüyüşün biçimsel niteliklerini aynı ölçüde vurgulayamaz; ancak orada bile iyi bir oyuncu hareketleriyle gücü zayıflıktan, dürüstlüğü kurnazlıktan, güzelliği çirkinlikten açıkça ayıracaktır. *Grand Hotel*'de Greta Garbo lobide esnek ve dinamik bir şekilde yürürken, sadece filmin en güzel anını yaratmakla kalmaz, oynadığı dansçıyı en etkili biçimde karakterize eder. Sinema tarihinde en çok canlandırılan yüze haksızlık etmeyi göze alarak, Greta Garbo'nun duruma bağlı olarak muzaffer, enerjik, yüce ya da yorgun, ümitsiz, kaygılı ve kırılgan yürüyüşünün ritmiyle insan ruhuna aynı güçlü ifadeyi verdiği söylenebilir.

İlk zamanların filmleri daha az gerçekçiydi ve bu nedenle çeşitli dramatik tipleri grafik yalınlıktaki devinimle ifade ederlerdi. Douglas Fairbanks'ın zarif sıçramalarında ve Paul Wegener'in Golem'inin ayağını şiddetlice yere vuruşunda müziksel bir sadelik ve güzellik vardı. Kuşkusuz sonraki biçemin çok "canlı gibi" olması sinema oyunculuğunu melodik biçiminden önemli ölçüde yoksun bıraktı. Eski pantomimlerde çok filmsel olan ve sonsuza dek bir kenara bırakılmaması gereken dansa benzer bir nitelik vardı.

Devinim oyuncuyla sınırlı değildir. Filmde, insan her zaman içinde bulunduğu çevrenin ayrılmaz bir parçasıdır. Oyunculukta çevrenin de payı vardır ve insan bedeninin üretebileceğinden daha etkileyici olabilecek hareketler üretebilir. Güçlü bir adamın fırtınaya karşı inatçı direnişi, aynı zamanda rüzgardan eğilen ağaçlar da gösterildiğinde etkileyici bir biçimde vurgulanır. Don Kişot tarafından durdurulamayacağı gibi onu yeryüzünden silerek yenecek yeldeğirmeninin amansız dönüşü, karşısında insan başkaldırısının anlamsız kaldığı dünyanın değiştirilemez dönüşünü sembolize eder. *Shanghai Express* adlı filmde

Çinliler'e ait bir tren istasyonunda kaynaşan kalabalık, bir aşk sahnesinin sessiz keskinliğine bir karşılaştırma örneği olarak hizmet eder. Bulutların sürüklenişi, buğday tarlasında rüzgarın neden olduğu dalgalanmalar, bir şelalenin çağlayarak akması, bir sarkacın sallanması, pistonların kalkıp inişi bir çok film sahnesine oyuncuların hareketlerine daha çok etki kazandırmıştır. İnorganik dünyadaki eylemler, insan zihninin karmaşık aletinde karşılığı kolayca bulunamayan görkemli bir basitliğe sahip olduğu için bu durum şaşırtıcı değildir.

Her hangi bir hareketin ifadeci niteliği onun hızına bağlıdır ve doğal hareketlerin hızını değiştirerek film onun karakterlerini de biraz değiştirir. Dar sınırlar içinde kamerasını kolu çevirerek çalıştıran eski ekolün kameramanı yönetmenin isteğine göre hızlandırarak ya da yavaşlatarak hareketleri tam olarak düzeltirdi. Telaşlı bir beden hareketi daha yumuşak, hızlı bir eylem daha net gösterilebilirdi; ayrıca yavaş bir hamleye enerji katılabilirdi. Kamera hızının esnekliği, sesli film saniyede ne kadar kare pozlanacağını standardize edince ortadan kalktı; o zamandan beri devinimin biçimini düzeltme olanağı yüz üstü bırakılmıştır. Yavaşlatılmış ve hızlandırılmış hareket için kullanılan özel yöntemler aracılığıyla, elbette, daha esaslı değişiklikler başarıldı.

Gerçekte doğal görünen bir hareket, perdede çok hızlı görünme eğilimindedir; tahminen film çoğu hareketi nispeten daha yakından gösterdiği için böyledir. Harekete ne kadar yakınsak, hareket görsel alanımızın ne kadar büyük bir bölümünü kaplarsa, o kadar daha hızlı görünür. Deneyimli oyuncular stüdyoda yapay bir biçimde yavaş harcket ederler; özellikle omuz çekimleri yavaşlatılmış hızda oynanmalıdır. Bu psikolojik gereklilik ilk zamanlarda anlaşılmamıştı: her şey teatral bir hızda olurdu ve beden hareketlerinin ivediliği şimdi bize komik görünür. Uzaklığın algılanan hareket üzerindeki etkisi sinema salonlarının ön sıralarında da hissedilebilir: perde görüş alanımızın büyük bir bölümünü kapladığı zaman, hareketler daha geniş mesafelere yayılır ve bu nedenle hızlı görünür.

Ritim devinimle yakından ilişkilidir. Örneğin tekrar, doğada olduğu gibi filmlerde de hareketin büyüsünü güçlendirir; uygun adımda topluca yürüyen askerleri, çalışan insanları, makinaları ya da bacaklarını öne savurarak dans eden kabare kızlarını gösteren sahnelerin görsel keskinliği bunu kanıtlar. Fakat sadece nesnelerin hareketlerinden söz etmek yeterli değildir. Bu hareketlerin perdede görünüş biçimleri, nasıl kaydedildiklerinden ve nasıl birleştirildiklerinden önemli ölçüde etkilenir. Kameranın nesneyi çektiği açı hareketi etkileyecektir; yalnızca hareketin hızı kameranın uzaklığına bağlı olduğu için değil, ayrıca perspektif kısaltım hareketin yörüngesini daraltacağı, yani görsel hızı arttıracağı için. Bu yüzden eğimli çekimler, genellikle hız dinamiklerini eğik konumun dinamiklerine ekleyerek hareketi keskinleştirirler.

Bunun yanında kameranın herhangi bir şekilde yer değiştirmesi de hareket üretir ve hareketi değiştirir. Kaydırmalı çekimler nesneleri yanılsama bir devinim içinde gösterir, mantığımız bize onların hareketsiz olduklarını söylese bile. Örneğin hareket halindeki bir trenden görüntüleri çekildiğinde bir birinden farklı uzaklıktaki nesneler bir birleriyle yer değiştiriyormuş gibi görünür; ayrıca kameranın yönüne ya da hızına bağlı olarak nesneler daha hızlı, daha yavaş hareket ediyormuş gibi ya da hareketsizmiş gibi görünecektir.

Bir sahne çekildikten sonra, içerdiği devinimler kurgu odasında biraz daha değişikliğe uğrar. Bir hareketin orjinal bağlamından kesilmiş bir bölümü niteliğini değiştirebilir, ayrıca hareketlerin montajda birleştirilmeleri birbirleriyle karşılıklı olarak çatışmalarına neden olur. Birbirine zıt ve birbirini dengeleyen hareketler genellikle bir arada gösterilir: ilk sahnede soldan sağa doğru giden bir tren, ikinci sahnede sağdan sola doğru kapanan bir kapı. Ya da iki hareketin paralel yönleri iki sahne arasında bir karşılaştırma sunmak için kullanılır. Yine bir hareket yandan gelen daha hızlı bir hareket tarafından kesildiğinde yavaşlamış gibi görünür. Aşırı karşıtlık sürekliliği bozabilir. İyi kurgu hareketlerin hızı, yönü ve konumunda yeterince çeşitlilik

üretecektir, ama aynı zamanda gerekli bütünlüğü de koruyacaktır. Her sekans belirgin hareket modeline sahip olmalıdır, bu birbirini izleyen sahnelerin artan hızının birbiriyle kreşendo yapması ya da hızlı ve yavaş bölümlerin belli bir ritim yaratması şeklinde olabilir.

Montaj, pozlama süresi daha kısayken devinim daha hızlı görünecek şekilde hızı etkiler. Kısa parçalar birbirini hızlı bir şekilde izlediğinde, dramatik bir epizota uygun olabilecek ama aksi takdirde zincirlemeyle yumuşatılması gerekebilecek keskin dinamikler ortaya çıkar.

Görsel devinim zaman içinde gerçekleşen bir eylem olduğu için müzikle bir yakınlığı vardır ve ondan etkilenir. Müzik perdedeki hareketin devimsel karakterini çok etkileyici bir biçimde vurgulayabilir, çizgi filmlerin ıslıklarında, işaretlerinde ve gümbürtülerinde olduğu gibi. Ayrıca müzik devinimin kanatlanmasını sağlar ve böylece sinema doğal olanı tüm özellikleriyle taklit etmeye başladığında yitirilen dansımsı biçimlemenin birazının geri kazanılmasına yardım edebilir.

## 1935
## BİR TELEVİZYON RAPORU

İnsanın merak alanı duyularının erişebileceğinden öteye geçer. Bu tutarsızlığı azaltmaya hizmet eden teknik buluşlar içinde televizyon en sonuncusu ve belki de en önemlisidir. Yeni aygıt büyülü ve gizemli görünür. Merak uyandırır: Nasıl çalışır? Yaşantımızı nasıl etkileyecek? Kuşkusuz televizyonlar doğum günü masalarında ve Noel ağaçlarının altında belirmeye başladığında merak azalacaktır. Gizem ancak yeni olduğu sürece açıklama bekler. Şimdi bundan yararlanmanın tam zamanı.

Her şeyden önce televizyona ilişkin temel sorun nedir? Gözler ve kulaklar tamamen farklı işlevlere sahiptirler, buna bağlı olarak da farklı yapılmışlardır. Göz ışığa gösterdikleri reaksiyonlara göre üçboyutlu uzamdaki nesnelerin biçimi, rengi, yüzeysel nitelikleri ve devinimleri hakkında bilgi verir. Kulak bu anlamda nesneler hakkında çok az şey aktarır; yalnızca nesnelerin ses dalgaları üreten aktiviteleri hakkında bilgi verir. Işık ışınlarının ağtabaka üzerine düşmesine neden olan ışık kaynağının niteliği, yeri ve durumu gözleri genellikle ilgilendirmez.

Kulak sesin kaynağıyla ilgilenir; kaynaktan gelen iletinin olduğu gibi korunması için ses dalgalarının kulak zarına ulaşırken mümkün olduğunca az değişmesini ister. Ses bir nesne tarafından üretilir ama bize o nesnenin biçimi konusunda çok az şey söyler, oysa göz görevini yerine getirebilmek için üçboyutlu bir nesnenin en azından ikiboyutlu bir benzerini görmelidir. Üçboyutlu bir nesnenin ikiboyutlu bir düzleme yansıtılması tek taraflı ama çoğunlukla aydınlatıcı bir görüntü sağlayacaktır. Nesne tekboyutlu hale getirildiğinde -uzamsal olarak bir kağıt üzerindeki çizgiye ya da zamansal olarak bir anda gerçekleşen değişikliklerin sekansına dönüştürüldüğünde- hiçbir biçimde yeterli bilgi sağlanamazdı.

Her hangi bir duyu organı bir anda yalnızca bir uyarıcıyı algılayabilir, bu nedenle iki boyutlu bir görüntü elde edebilmek için göz yan yana çalışan çok sayıda alıcıya sahip olmak zorundadır. Alıcıların ortak çalışması sonucunda ortaya çıkan bu mozaik, üçboyutlu uzamı ve oylumu mümkün olan en iyi şekilde resmeder. Ayrıca kullanılabilir olan zaman boyutu, uyarımın değişimesini devinimi ve eylemi her bir alıcıya kaydetmek için kullanır.

İşitmede farklı bir duruma rastlanır. İşitsel alanda her hangi bir zamanda oluşan sesler ayrı ayrı duyumsanmaz, tek bir zarın -kulak zarı- kaldırabileceği az ya da çok karmaşık bir titreşim olarak birleşirler. Bu birleşik titreşimi bir diyapazonun basit sesi, heyecanlı bir kalabalığın karmaşık gürültüsü ya da bir senfoni orkestrası üretebilir. Kulak bu karmaşık titreşimi bölümlerine ayırmakta bir dereceye kadar başarılı olur, ama farklı ses kaynaklarının yerleri hakkında yetersiz bilgi sunar. Kulak da göz gibi bir alıcı takımıyla çalışır ve onlar da ikiboyutlu bir yüzeye yerleştirilmiştir. Kulak salyangozunun alıcıları paralel tellerdir; bir harpın telleri gibi farklı uzunluklarda ve farklı gerginliktedirler ve açıkça aynı amaç için böyledirler. Salyangozun tellerinin uygun frekansların titreşimleri kendilerine çarptığı zaman oluşan tını ile harekete geçtiği düşünülür. Bu kulağın alıcı alanını ses perdelerini ayırt etmek için kullandığı anlamına

gelir, göz ise kendisininkini uzamsal mevkileri ayırt etmek için kullanır.

İşitme duyumuzun uzam ve sesin geldiği yön hakkında bize söylediği şeyler kesin değildir. Radyo ve fonograf uzam hakkında bilgi veren tınıları genelde dışarıda bırakır ve sesin geldiği yön hakkında değil, yalnızca ses kaynağının mikrofona olan uzaklığı hakkında bilgi verir. Mekanik aygıtlarla nakledilen bu işitsel alan ne sağı ve solu, ne de aşağıyı ve yukarıyı bilir. Yalnızca uzağı ve yakını ayırt edebilir, buna rağmen biz tam ya da en azından yeterli bir izlenim ediniriz. Nakledilen uzamsal nitelikler, sesin uzamda yolculuk ederken geçirdiği değişikliklerden elde edilir: Uzaktaki ses anlaşılmazdır, nispeten daha zayıftır vs.

Sesin geldiği yönü bilmeden de yapabiliyorsak, kulağın yalnızca üç tür veriye gereksinimi vardır: Ses yüksekliğini üreten titreşim genişliği, ses perdelerini üreten titreşim hızı ve ses rengini üreten titreşim şekli (flüt, zil, bir soprano ve köpek havlaması arasındaki fark). Belli bir anda oluşan tüm sesler bir tek bileşik titreşimde kaynaştığı için sesin fiziksel olarak kaydedilmesi ve nakledilmesi için yalnızca bir alıcıya gereksinim vardır. Diğer yandan göz görsel alanı meydana getiren milyonlarca nokta büyüklüğündeki uyarıcı ile ilgilenmek zorundadır. Bu nedenle uzamı, oylumu ve şekli görmek için sayısız göze ihtiyaç vardır -böceklerde her gözde ayrı ayrı merceklere sahipken insanın duyu organında tek bir mercek hepsinin işini görür. Bu gözlerden oluşan duyarlı yüzey üçboyutlu uzamı görüntüsünü yeniden üretir.

Bunlar, modern çağda görüntüleri, müziği ve konuşmaları uzam yoluyla göndermek için kullandığımız yöntemleri belirleyen koşullardır. Işık ve ses kendilerini nakledcrlerken, uzaklığın nispeten küçük olmasına, gözlerimize ve kulaklarımıza mekanik alıcı cihazlarla takviye yapılmış olmasına rağmen ortaya çıkan sonuç kusursuz değildir. Onları taşıyan titreşimler uzamdan geçerken renkler soluklaşır, biçimler belirsizleşir, sesler anlaşılmaz olur. Görmede retinal görüntünün büyüklüğü, ılımlı

uzaklıklarda bile nesnelerin tanınamayacak kadar küçülmesine neden olabilecek görüş açısına bağlıdır. Bu yüzden ses ve ışık iletilerinin niteliklerini elektrik dalgalarının niteliklerine dönüştürmek mümkün olur olmaz belirli bir ilerleme kaydedildi. Çünkü bu dalgalar açık uzamdan ve tellerden hiçbir değişikliğe uğramadan geçerler; yeryüzünün eğriliğine uyum sağlarlar ve neredeyse sonsuz bir hıza sahip oldukları için emisyon ve (ışığı ve sesi) alma hemen hemen eş zamanlıdır. Böylece zaman ve uzam farkı yok edilir.

Görüntülerin telefonla gönderilebilmesi ve radyoda görüntüler görmemiz esrarengiz geldiği için bizi hala etkiler. Böyle diyoruz, çünkü önce sesin elektrikle iletilmesi bulundu. Birinde diğerinden olduğundan daha gizemli bir şey yoktur. Elektrik dalgaları titreşimlerin şekline, sıklığına ve genişliğine karşılık gelen nitelikleri nakleder, başka bir deyişle söz konusu görüngünün tüm esas özelliklerini nakleder. Televizyonun en belirgin sorunu, elbette görüntülerin ikiboyutlu olmasıdır. Eğer analiz edilecek olurlarsa görüntüler, çok sayıda parlaklık ve renk değerlerine ayrıştırılır; belli bir anda bir vericiyle bunların sadece bir tanesi nakledilebilir. Gözün ağtabakasının bir görüntüyü üretebilmek için bir anlamda yüz elli milyon tane alıcı kullandığını düşünürsek, yalnızca bir tane görüntüyü iletmek için bile milyonlarca telefon ve radyo istasyonuna gerek varmış gibi görünür. İyi ki gözlerimiz bir görüntüyü kısa ama belirli bir zaman süresi için alıkoyar, öyle olmasa görüntüyü oluşturan tüm uyarıcılar saniyenin kısacık bir bölümünde gösterilir ve hepsi bir anda görünürdü her halde. Bu zaman aralıklarının kısa olması gerekse de, elektrik açısından nokta büyüklüğündeki uyarıcıları bir verici üzerinden sırayla göndermek için yeterli uzunluktadır. Bir başka deyişle sorun (bir görüntüdeki) uzamsal bağlantıları zamansal bağlantılara dönüştürerek çözülmüştür, yani ikiboyutlu görüngüyü tek boyutlu görüngüye dönüştürerek.

Nakletme hızı, ayrıca görsel nesneler değiştiği ve hareket ettiği için de önemlidir. Film bize düzgün bir devinim sağlamak

için saniyede minimum on altı-yirmi dört arası görüntünün gerekli olduğunu öğretmiştir. Bu nedenle katot ışınları her hangi bir görüntüyü her saniyede yeterince görüntünün üstesinden gelmesine yetecek hızda taramalıdır. Tarama aygıtı birinci, ikinci ve dördüncü boyutların neredeyse hepsini aynı anda dikkate almalıdır.

Televizyon belgesel haber konusunda radyonun kapasitesini çok büyük ölçüde arttırır. Dinleyicinin duyabileceği işitsel dünya, belgesel nitelikler açısından yoksuldur. İşitim, konuşmaları ve müziği, yani görülmeyen ürünleri nakletmekte mükemmeldir; fiziksel dünyanın çok küçük bir bölümünü sunar. Bir yorumcunun ya da muhabirin katkısı olmadan, radyonun hava üzerinden göndermeye çalıştığı dalgalar, bölük pörçük ve anlamsız kalır. Bazen bir kentin caddelerinde yürüyen bir kalabalığın tasvirine düzgün adım yürüyen ayakların ritmik sesleri, bando müziğinin sesi ve konuşmalar eklenebilir. Fakat eninde sonunda böyle bir olayın somutlaşması radyonun hoparlöründen gelen sese değil dinleyicinin hayal gücünün sınırlarına bağlıdır. Kulak bir uslamlama aracıdır; insan tarafından önceden biçimlendirilmiş materyalleri algılamak konusunda çok iyi vasıflandırılmıştır -oysa görme dolaysız bir deneyim, duyumsal hammaddenin devşirilmesidir.

Televizyon sayesinde radyo belgesel bir araç haline gelir. Radyo yalnızca göze hitap ettiği zaman bizleri anında tüm dünyada ne olup bittiğinden haberdar etme görevini yerine getirir; bu onun tek ve en önemli görevi değildir elbette. Komşu kasabanın insanlarının bir alanda bir araya geldiklerini, yabancı bir ülkenin başbakanının konuşmasını, okyanusun öte yanında dünya şampiyonluğu için dövüşen iki boksörü, İngiliz dans bandolarının gösterisini, bir İtalyan kolaratür sopranoyu, bir Alman profesörü, bir tren enkazının için için yanan kalıntılarını, karnavalda maskeli kalabalıkları, bir uçaktan bulutların arasından görünen karla kaplı Alp dağlarını, bir denizaltının penceresinden tropikal bir balığı, kutuplarda buzlarla mücadele eden bir keşif gemisini görürüz. Vezüv dağında parlayan güneşi

gördükten bir saniye sonra, aynı anda Broadway'i aydınlatan neon ışıklarını görürüz. Sözcüklerle anlatmanın dolaylı yolu gereksiz hale gelir, yabancı dil engeli önemini yitirir. Tüm dünya odalarımıza girer.

Televizyon otomobilin ve uçağın akrabasıdır: Bir kültürel ulaşım aracıdır. Kuşkusuz, radyo ve sinemanın aksine, gerçekliğin sanatsal olarak yorumlanmasında yeni bir şey sunmayan bir nakil aracıdır sadece. Geçtiğimiz yüzyılın hediyesi olan ulaşım araçları gibi televizyon da gerçekliğe olan tutumumuzu değiştirir: dünyayı daha iyi tanımamızı sağlar ve özellikle farklı yerlerde aynı anda olan şeylerin çeşitliliği hakkında bir fikir verir. İnsanın anlamak için verdiği mücadelenin tarihinde ilk kez, eşzamanlılık zaman içinde bir sekansa dönüştürülmeden bu şekilde yaşanıyor. Çoğunluğun içinde biri olarak bulunduğumuz yeri anlamaya başlıyoruz: daha alçakgönüllü, daha az ben merkezci oluyoruz.

Her şeye rağmen televizyon denen teknik aygıt bu yararlı değişikliklere tek başına neden olmaz. O yalnızca insanların değerlendirmesi gereken olanaklar sunar. Zaman ve uzama karşı kazanılan bu yeni zafer algılanabilir dünyanın zenginleşmesini temsil etse de, çağımızın kültürel anlamda karakteristik yaklaşımı olan duyumsal uyarıma inancı onaylar. Buluşlarımızla (fotoğrafçılık, fonograf, sinema, radyo) gurur duyarak birebir deneyimi överiz. Seyahat etmenin gerekli olduğunu düşünürüz ve okullarda resimler ve filmler gösteririz. Ancak insanın yaşadığı dünyaya ilişkin imgelemini geçmişte olduğundan daha tam ve kesin yaparken, aynı zamanda söylenen ve yazılan sözcüklerin alemini, dolayısıyla düşünce alemini daraltırız. Doğrudan deneyim sağlayan araçlarımız mükemmelleştikçe, algılamakla bilmeyi ve anlamayı bir tutma tehlikeli yanılsamasına daha kolayca düşeriz.

Televizyon aklımız için yeni ve zorlu bir sınavdır. Eğer yeni araca hükmetmeyi becerirsek bizi zenginleştirecektir. Ancak aklımızı uyutabilir de. Eskiden bir deneyimin doğrudan ulaştırılamaması ve onu başkalarına aktarmanın dilin kullanılmasını

zorunlu kılması sayesinde insan zihninin fikirler geliştirmeye zorlandığını unutmamalıyız. Bir şeyleri anlatmak için özelden genele gidilmesi gerekir; seçmek, karşılaştırmak, düşünmek gerekir. Oysa parmakla göstererek iletişim kurulabildiğinde, dudaklar suskunlaşır, yazan eller durur ve zihin daralır.

İyi bir belgesel ya da eğitici film ham bir deneyim değildir. Materyal akıl süzgecinden geçmiş, ayıklanmış ve yorumlanmıştır. Televizyonda şeylerin doğrudan nakledilmesi materyalin böyle biçimlendirilmesine pek olanak tanımaz. Öyle de olsa, nasıl gözlemleyeceğini ve gördüğü şeyden nasıl bir sonuç çıkaracağını bilen insanlar çok şey kazanırlar. Diğerleri ekrandaki görüntüyle aldatılacaklar ve görülen şeylerin farklılıkları karşısında kafaları karışacaktır. Bir süre sonra kafalarının karışmasına da son verebilirler: Anlamayı ve üzerinde düşünmeyi bir yana bırakarak ve her şeyi görme haklarından gurur duyarak büyük bir mutluluk duyabilirler; tıpkı bir dünya turundan sonra kendi memleketlerinin tren istasyonuna, ayrılırkenki kafalarıyla dönen gözü pek ve geçkin İngiliz kızları gibi.

Katkıları abartılmadığı zaman duyular faydalıdır. Yaşadığımız kültürde bize nispeten çok az şey öğretirler. Yüzyılımızın dünyası bir soytarıdır: Yalnızca boyalı yüzünü gösterir, ama gerçek yüzü ne gözlere ne de kulaklara doğrudan açıktır. Haber filmleri bize çok az şey anlatır; bu yalnızca materyalin kötü seçilmiş olmasından ya da nasıl değerlendireceğimizi bilmemizden kaynaklanmaz. Böyledir, çünkü dünyanın var olan durumunun ya da politik olayların ya da devletin bir davranışının iç yüzü sunulan göstergelerde, bir adamın kişiliğinin yüzünde ifade bulması kadar açıkça ifade edilmez. Belirtiler onları yorumlayacak bir hekim yoksa bir şey ifade etmez. Yaşadığımız zamanı anlamak için halkla, sanayicilerle konuşmalıyız ya da diplomatların anılarını okumalıyız. Eğer televizyon salt göstermekten çok dünyayı anlamamızı sağlayacaksa, en azından görüntülere bir yorumcunun sesini, müzik ve başka sesler eklemelidir; çünkü biz özel olanı görürken sözler genel olanı anlatabilir ve biz sonuçlarla karşı karşıyayken sebeplerden söz edebilir.

Televizyona radyodan geçen sosyal özelliklere ne demeli? Şunu kabul etmeliyiz ki büyük insan kitleleri aynı programı izlediğinde dünya görüşünde bir birlik ortaya çıkacaktır. Ayrıca programların değiş tokuş edilmesi uluslar arasında bir uzlaşma sağlayabilir. Devlet bildirileri, parlamento toplantıları, törenler ya da duruşmalar yayınlandığında, yurttaşlar ülkesinin durumuyla daha yakından ilgilenmek isteyebilir. Toplumsal yaşamın merkezi güçlerinin, bireye sayısız aracılarla ulaşmasına neden olan dolaylı devletin karmaşık sisteminin eksiklerine, devlet işlerine herkesin "telsiz katılımı" eklenir.

Fakat bir şeyleri aynı anda yapmakla, birlikte yapmak pek aynı sayılmaz. Radyo ve televizyon toplumsal yaşama sıcak bir aile havası kazandırırlar; ama aynı zamanda bireyi diğer insanlarla bir araya gelmekten alıkoyarlar. Artık bir şeyi kutlamak, yas tutmak, öğrenmek, zevk almak, desteklemek ya da protesto etmek için insanlarla birlikte olmaya gerek duyulmaz. Konser salonlarımızın ve tiyatrolarımızın pek öyle birlik duygusu yaratmadığı doğru. Koltuklarda yabancılar oturur, herkes kendi başına dinler ve izler, üstelik diğerlerinin varlığı faydalı olmaktan çok rahatsız edici olur. Ancak seyirci gülerek, bağırarak, cevap vererek, alkışlayarak ve yuhalayarak kendisini olayın bir parçası yaptığında, aktif ve pasif katılımcılar arasındaki uzaklık ortadan kalktığında, seyirciye, seçmene, öğrencilere ve cemaate olduğu kadar oyuncuya, konuşmacıya, öğretmene ve vaize de elektroniğin yerini dolduramayacağı bir şey olur.

Televizyon var olan fiziksel varlığı radyodan daha mükemmel sunacaktır. Birey kendi köşesinde daha da tecrit edilecek ve ticaret dengesi buna bağlı olarak istikrarsızlaşacaktır: Zenginliklere aşırı bir akın, karşılığında hizmet olmaksızın tüketim. Odasında kaykılmış, gördüğü manzaradan millerce uzakta, acınacak bir münzevi, saçmaladığını hissetmeksizin gülemeyen ya da alkışlayamayan bir "seyirci" asırlar boyu süren gelişmenin son ürünüdür; kamp ateşlerinden, pazar yerlerinden ve arenalardan günümüzün tuhaf manzaraları karşısında yalnızlıktan içi sıkılmış tüketicisine götüren bir ilerleme.

## 1938
## YENİ BİR LAOKOON: SANATSAL BİLEŞİMLER ve SÖZLÜ FİLM

Aşağıdaki incelemeye, her sözlü filmin bu metnin yazarında uyandırdığı ve yeni aracı (medium) gittikçe daha çok tanımanın yatıştıramadığı rahatsızlık yol açmıştır. Orada yolunda gitmeyen bir şeyler olduğuna dair bir duygu bu: ilkenin esasındaki çelişkiler nedeniyle varlığı özgün olamayan yapımlarla karşı karşıya kalıyoruz. Bu rahatsızlık galiba izleyicinin dikkatinin ikiye bölünmüş olmasından kaynaklanıyor. Seyircinin dikkatini çekme girişimleri sırasında işbirliği yapmak yerine iki araç (ses ve görüntü) birbiriyle mücadele ediyor. İki araç da aynı konuyu ayrı ayrı yöntemlerle ifade etmeye çalıştığı için sedaları beklenmedik bir biçimde karşılaşıyor; birinin anlatmak istediği şeyin yarısından fazlasını anlatmasını diğeri engelliyor.

Bu fiili durum, ihlal edilmeleri sözlü filmin böylesine kusurlu olmasına yol açan estetik kanunlarının kuramsal açıdan incelenmesini gerektirdi. Konu tartışılırken çoğunlukla değinilen ilkelerin yanlış olduğundan ya da en azından yanlış ele a-

lındığından kuşkulanmaya başlayınca böyle bir girişim daha zaruri göründü. Yeni aracın doğasının yorumlanmasına çabalandığı ama varlığının kabul edilebilir olup olmadığına ilişkin daha temel sorunun sorulmasından vazgeçildiği bir noktaya gelinmişti. Aslında şimdiye dek bu sorunun sorulmasının saldırganlık, bozgunculuk ve gericilik olduğu düşünüldü. Buna rağmen bu sorunu aydınlatmanın gerekli olduğu düşüncesindeyim.

Bu amaçla, tamamen genel anlamda, bir sanat yapıtının birden fazla araca (konuşma, devinen görüntü, müzik sesi gibi) dayandırılmasının koşullarını ve böyle yapıtların alanının, doğasının ve değerinin ne olabileceğini araştırmaya koyuldum. İster istemez eksik kalan bu araştırmanın sonucu sözlü filme uygulandı.

*Tiyatro görüntüyü ve konuşmayı başarılı bir şekilde birleştirir.* - Filmin aralarındaki rekabette uzlaşma sağlayamadığı iki öğe elbette görüntü ve konuşmadır. Günlük yaşamda konuşmanın görmemizi, görmenin dinlememizi engellemediğini düşünürsek bu şaşırtıcı bir rekabettir. Ancak beyaz perdenin karşısına oturur oturmaz bu tür sıkıntıların farkına varırız. Belki de tutarsız davranıyoruz; çünkü sanat yapıtının konuyu ve onun niteliklerini -duyumsal veriler aracılığıyla- kesin ve ifadeci bir yolla sunduğu türden biçimsel kesinliğe gerçek dünyanın görüntülerinde rastlamaya alışkın değiliz. Normalde bizi çevreleyen dünyadan çevreye uyum sağlamamıza yetecek belirsiz ipuçlarından birazcık daha fazlasını toplarız. Fiziksel gerçeklik şeyleri ve olayları saf hallerine yakın olarak biçimlendirir ve birleştirir, hakiki "düşünceler" görgül dünyanın en altındadır. Yalnızca pratik amaçlar için baktığımızda bir rengin belirsizliği, çizgilerden oluşan bir kompozisyonun uyumsuzluğu bizi pek rahatsız etmez; bir cümlenin yazınsal anlamda karışık olması onun anlamını kavramamıza engel olmaz. Bu nedenle, günlük yaşamda görsel ve işitsel öğelerin birleşimlerinin dengesiz olmasının rahatsızlığa neden olmaması bizi şaşırtmaz. Buna karşılık sanat söz konusu olduğunda bir nesnenin belirsiz ifadesi, bir hareketin uyumsuzluğu, yersiz bir söz yapıtla iletil-

mek istenen etkiyi, anlamı, güzelliği bozacaktır. Uyumlu olmayan araçların birleşiminin katlanılmaz olması bundan ileri gelir.

Sözlü filmlerin yarattığı rahatsızlığın devinen bir görüntüyle, konuşmanın birleşmesinden kaynaklanması olanaksız gibi görünür; çünkü iki aracın birleşmesi kuşkusuz kadim ve çok verimli bir sanat olan tiyatro tarafından onaylanmış gibi görünür. Belki de yanlışlık sözlü filmin eskiliğinden dolayı muteber birleşimi kullanış tarzında yatmaktadır. Aslında tiyatro da zaman zaman esasında bir melez olmakla suçlanmıştır. Bazı eleştirmenler tiyatronun tarihi boyunca, tüm yapımı ya sahnedeki görsel temsile ya da işitsel temsile emanet eden iki uç prosedür arasmda gidip geldiğini açıklamışlardır. Dolayısıyla tiyatro hiçbir zaman çözülemeyen bir iç çatışmayı, ikisinin karışımından meydana geldiği iki ifade biçiminden katıksız olan bir tanesine ağırlık vererek çözmeye çabalamış olabilir: Salt devinen görüntü -dansta gördüğümüz gibi- ya da günümüzde belli radyo oyunlarında mükemmel bir biçimde kullanılan salt sözlü ifade. Kuşkusuz tiyatronun katıksız ve uç biçimlere ağırlık vermesi, bunların karışımlarının kesinlikle kabul edilemez olduğunu göstermez. En temel sanatsal dürtülerden biri, insanın doğanın çeşitliliğinden kaçma arzusundan ve o yüzden bu sersemletici gerçekliği en yalın yollarla anlatma arayışından ileri gelir. Bu nedenle kendi kaynaklarıyla kusursuz yapıtlar üretebilen bir anlatım aracı, başka bir araçla birleşmeye karşı direncini sonsuza kadar koruyacaktır. O halde tiyatroda tek ve daha yalın bir araca doğru olan eğilim anlaşılırdır -daha basit ve tam anlamıyla katıksız görsel temsille ya da katıksız diyalogla daha doğrudan cezbeden etkiye doğru bir eğilim. Bunun yanında, tiyatro yönetmeni daha somut ve nispeten daha basit olan görsel aracı, daha soyut ve karmaşık sözlü araçla birleştirerek, insan yaşamını daha mükemmel yansıtan daha zengin yapıtlar üretebileceğinin de farkındadır. Bu nedenle bir anlamda kendisini feda eder -tiyatroya gerçekten inanan bir insan için kesinlikle çok güç olacak bir fedakarlık: Yorumlamayı, zenginleştirmeyi, daha elle tutulur yapmayı kabul ederek oyun yazarının yapıtına

hizmet etme arzusunu tiyatroya dair içgüdüsüne zorla kabul ettirir. Başarılı olabilmek için "halis" tiyatro, yani tamamen sahne temsili olan bir gösteri yönündeki coşkun isteğini yenmek zorundadır. Sırası gelmişken, böyle pantomimler de her denendiğinde verimsiz kalmışlardır ve bir dans gibi biçimlenmedikçe ya da görsel açıdan bir film gibi zenginleştirilmedikçe de öyle kalmak zorundadırlar.

*Tam ve ayrılmış temsillerin paralelliği.* - Bir sanatta bir kaç aracın işbirliğinden doğabilecek zenginlik ve uyum, "gerçek" dünyayı tecrübe ederken, bizim için tipik bir durum olan her türlü duyusal algılamanın kaynaşmasıyla özdeş değildir. Çünkü sanatta çeşitli algısal araçlar arasındaki farklılık onların bir birinden ayrılmalarını gerektirir -bu ayrılıkların üstesinden kusursuz birlik gelebilir.

Açıkça anlaşılacağı gibi görsel ve işitsel öğeleri bir cümlenin diğerine, bir devinimin sonraki devinime bağlanması gibi birleştirmeye çalışmak anlamsız ve anlaşılmaz olacaktır. Örneğin, bir insanın vücuduyla sesi arasında gerçek yaşamda var olan birlik, bir sanat yapıtında ancak iki öğe arasında biyolojik olarak birbirlerine mensup olmalarından daha esaslı bir bağ varsa mümkün olacaktır. Sanatçı kendi dünya imgelemini -renkler, şekiller, sesler, hareketler gibi- doğrudan algılanabilir duyumsal nitelikler aracılığıyla kavrar ve geliştirir. Algılanan şeylerin ifadeci özellikleri konunun karakterini ve anlamını yorumlamaya yarar. Konunun özü doğrudan görülen şeylerde açık olmalıdır. Duyumsal görüngünün bu (daha alt) düzeyinde görsel ve işitsel görüngü arasında sanatsal bir bağ kurmak mümkün değildir. (Bir resme ses koyulamaz!) Böyle bir bağ ancak ikinci, daha yüksek bir düzeyde, yani ifadeci nitelikler düzeyinde kurulabilir. Koyu kırmızı şarap kemanın gizemli sesiyle aynı ifadeye sahip olabilir, ama kırmızıyla ses arasında algısal bir görüngü olarak biçimsel bir bağ kurulamaz. O halde farklı duyumsal alemlerden doğan öğelerin birleşimi sanatsal açıdan ikinci düzeyde mümkün olur.

Bununla birlikte bu tür birleşmeler daha alt düzeyde saptanan ayrılıklara saygı göstermelidir. Bu aslında, kapalı ve bütünlüklü bir yapıya ait olan her bir duyumsal alanın bu alt düzlemde kurulmasını gerektirir -bu yapı kendi yöntemiyle ve tek başına sanat yapıtının konusunu bütünüyle sunmalıdır. İkinci düzeyde tamamen maddesel olan engel kalktığında, farklı alanlardan (örneğin görsel ve işitsel) doğan öğeler yine de bir önceki düzeyde belirlenmiş gruplaşmaları ve ayrılıkları muhafaza etmelidir. Diğer yandan, anlatıma bağlı olarak birbirlerine benzeyen ya da karşıt olan yönlerinden yararlanıp karşılıklı ilişki yaratabilirler. Örneğin, bir dans grubunun tüm figürleri bir bütün oluştururlar, ama hepsi birden eşlik eden müzikten ayrılırlar. Fakat iki duyumsal alanın örüntüleriyle iletilen ifadeler arasındaki benzerlik bunları tek bir sanat yapıtında birleştirmeyi olanaklı kılar. Örneğin, dansçılardan birinin yaptığı bir hareket eşlik eden müzik cümlesine ifade ve anlam açısından benzeyebilir... Tıpkı bir oyuncunun yaptığı hareketin söylediği cümleye uyması gibi.

Bir sanat yapıtında bir kaç anlatım aracının birleşimi, tam ve kapalı ve alt (ya da ilk) düzeyde bir birinden kesinlikle ayrılmış örüntüler arasında, ikinci yapısal düzeyde bir ilişki kurulmasıyla değerlenen biçimsel bir araç sağlar. Bu iki düzeye ek olarak başka, daha üst düzeylerin de olabileceğine değinmiştim, ama bunlar pek önemli değildir. Bunlardan bir tanesi, bir sanat yapıtında temsil edilen nesnelerin gerçek dünyamıza ait olduklarını göz önünde bulundurarak onların karakteristik özellikleriyle ilgilenir; örneğin, insan bedeni ve sesi arasındaki fiili ve somut bağlantılar. Bu düzey günlük yaşama daha yakındır ve bu düzeyde kurulan ilişkiler dolayısıyla bizim sağduyumuz açısından daha açıktır. Ancak bu düzeyde farklı algısal alanlardan doğan örüntüler arasında kurulan bu tür bağlantılar onları bağdaşık, kaynaşık ya da değiştirilebilir kılmaya yetmez. İlk düzeydeki farklılıkları bir engeldir. Çünkü ilk düzeyde olan şeyler yapıtın bütünü için bağlayıcıdır.

(Fiziksel dünyaya ait öğelerin ilişkilerinin zamansal ve uzamsal bir rastlantı olmaktan öteye gidebileceği anlaşılacaktır. Örneğin bir insanın bedeni ve sesi, aksi takdirde ortak bir bağları olmayan rastlantısal komşular değillerdir. Daha doğrusu, aynı organizmaya bağlı oldukları için ifadeleri sürdüğü sürece yakından ilişkilidirler; bu, beden ve ses arasındaki fiziksel bağlantıyı daha anlamlı kılan bir benzerliktir. Ancak ne sanatta ne de gerçekte, anlam yakınlığı her zaman görgül bir yakınlığa eşlik eder; ne de anlam yakınlığı yalnızca görgül olarak birbirine bağlı şeylerde bulunur.)

Edebiyatın tüm duyuları -görme, işitme, koklama, dokunma, tat alma- serbestçe karıştırarak ve gerçek yaşamda olduğu gibi ayrılmaz surette kaynaştırarak kullandığına dair bir karşı çıkış olabilir. Oysa böyle bir karşı çıkış ancak yazarın sözcüklerinin, yazarın üretemeyeceği doğrudan algısal duygulanımların yerine geçecek belleksel imgeleri, okuyucunun zihninde canlandırma aracından başka bir şey olmadığına inanan kişiler için geçerli olabilir. (Nitekim Schopenhauer şöyle der: "Sözcükler aracılığıyla hayal gücünü harekete geçirme sanatı tanımı bana şiirin en yalın ve en doğru tanımıymış gibi geliyor.") Ancak edebi dilin, örneğin bir senaryo yazarının çekilecek olan bir filmin sahnelerini anlatmak isterken baş vurmak zorunda olduğu bir tür çareden daha fazla bir şey olmadığı doğru mu? Sözcükler yalnızca bir geçiş mi yoksa edebi yaratının en son biçimi mi? Edebiyatın özel doğası, her nesneyi türünün ortak adıyla adlandıran bu yüzden nesnenin öznel somutluğundaki aslına ulaşmadan onu yalnızca genel olarak tanımlayan dilin soyutluğunu barındırmaz mı? Edebiyat en karakteristik ve en güçlü etkilerini bu özellikten sağlar. Şiirsel sözcükler doğrudan şeylerin anlamına, karakterine, yapısına gönderme yapar; nesnenin imgesinin soyut niteliklerine bu yolla gönderme yapar. Yazar belli bir mekanın fiziksel somutluğuyla kısıtlanmaz; bu nedenle gerçekte uzamda ve zamanda komşu olamayacak olsalar da bir nesneyi diğerine bağlamakta özgürdür. Ayrıca materyal olarak, gerçekte algılanabilir şeyleri değil de yalnızca onların adlarını

kullandığı için imgelerini farklı duyumsal kaynaklardan alınmış öğelerden oluşturabilir. Yarattığı birleşimlerin fiziksel dünyada olanaklı, hatta hayal edilebilir olup olmadığını dert etmek zorunda değildir. Goethe, şiirlerinden birinde meşe ağacını sisten elbise giymiş kule gibi bir dev olarak tanımladığında, "kule"yi yalnızca yükseklik, "dev"i heybetlilik anlamlarında, "elbise"yi de örtülmek sözcüğünün yerine kullanır -hiçbir ressamın yapamayacağı bir şey. Yazar ikinci (ya da bir üst) olarak adlandırdığım, görsel ve işitsel sanatların da aralarında bağ kurdukları düzeyde çalışır. Yazarın rüzgarın hışırtısını, bulutların ağır ağır gidişini, çürüyen yaprakların kokusunu, yağmur damlalarının tene dokunuşunu gerçek bir bütünde nasıl birleştirdiğini şimdi anlıyoruz.

Yazarın doğrudan somutluk düzeyine de eriştiği ve böylece onun da bu düzeyin canlandırma özelliklerinden yararlanabildiği bir bakıma doğrudur. Çağrıştırdığı şeyleri görmemizi, işitmemizi, koklamamızı ya da onlara dokunmamamızı sağlayamaz, ama onları adlandırmak için kullandığı sözcükler sestir, yani işitsel bir materyaldir. İfadenin aktarıldığı sesli ve sessiz harflerin sekansı, vurgu ritimleri, legatolar ve durgular aynı zamanda kavramlarla anlattığı şeyleri, farklı ve daha somut olan ses aracıyla da anlatmasını olanaklı kılar. Bu anlamda edebi bir yapıt da kendi içinde bir bileşimdir ve bu nedenle incelediğimiz kurallara uymalıdır.

*Sanatsal araçların birleşiminde gerekli olan koşullar.*- Sanatsal araçlar, daha önce öne sürdüğüm gibi ayrı ve bütünlüklü yapısal formlar olarak bir araya gelirler. Örneğin, şarkıyla ifade edilmek istenen bir tema, bir metnin sözleriyle ve müzik sesleriyle sunulur. İki öğe bütünün uyumunu sağlayacak biçimde birbirleriyle uyumludur, ama yine de ayrılıkları açıktır. Birleşimleri başarılı bir evliliğe benzer, benzerlik ve adaptasyonun uyumu sağladığı ama iki eşin de kişiliklerinin değişmediği bir evlilik. Böyle bir evlilikten doğan, iki öğenin kendisinde ayrılamayacak bir şekilde karıştığı bir çocuğa ise kesinlikle benzemez.

Aynı şekilde, bir tiyatro gösterisinde görsel temsil ve diyalog bütün konuyu ayrı ayrı sunmalıdır. Eğer öğelerden birinde bir boşluk varsa, bu diğeri tarafından kapatılamaz. Renk, şekil ve devinimleriyle, oyuncuların görünüşleri ve hareketleriyle, dekorun ve bu dekorda hareket eden insanların uzamsal organizasyonuyla diyalogun içeriğini seyircinin gözleri için yorumlamak yönetmenin görevidir. Boşluk, sınırlı bir ara, yani oyunu bozmayan, onun bir parçası olan bir durgu görevi görmedikçe görsel gösteri bölünemez. Diyalogun çıkarı için görsel eylemin ifadesiz ya da boş olmasına kesinlikle izin verilmemelidir; çünkü en özlü cümleler bile böyle bir eksikliği telafi edemezler, görsel bir boşluğu kapatamazlar. Aynı şekilde diyalogdaki bir bölünme de ancak bir ara biçiminde olabilir; işitsel temsilden görsel temsile zamansal bir geçiş olarak haklı çıkarılamaz. Elbette diyalogdaki karşılıklı ateşli cevaplara karşılık pantomimde bir duraklama ya da bir anlık sessizliğe karşılık anlamlı bir pantomimin kontrpuansal karşıtlığı olabilir; ama yalnızca ahenkli bir müzik parçası çalarken sık sık çeşitli seslerin ve enstrümanların girip çıkması gibi.

*Diyalog tam olmalıdır.* -Dramatik gelişime ara sıra küçük bir diyalog ekleyerek, öyküyü neredeyse tamamen perdedeki görsel temsille sürükleyen bazı "entelektüel" film yönetmenlerinin revaçtaki alışkanlıklarının çok az haklılık payı olduğunu netleştirecek yeterince şey söylendi. Böylesi bir prosedür iki tam öğe arasında bir paralellik yaratmaz, yani çok yoğun görsel bölüm ve çok "gözenekli" işitsel bölüm arasında: Diyalog aralı olacağına, bağlantı kurulamayacak aralarla ayrılmış konuşmalardan ibarettir. Bu yönetmenlerin beyan ettikleri amaçları, konuşmayı belirli doruk noktalarda, acil olduğunda, bir anlamda görsel görüntüyü güçlendirmek için kullanmaktır. Araçların farklılığı tamamen göz ardı edilir; sonuçta konuşma kırıntıları, demir atmadan yüzdükleri boş işitsel alanda, gülünç bir şaşırtıcılıkla sipsivri ortaya çıkarlar. Abartılı uzunluktaki sessizlikleri, uygun gürültülerle ya da müzikle doldurarak bu kusur giderilemez; çünkü şarkı örneği işitsel sanat aleminde bile müzik ve

konuşmanın, ancak iki tam ve ayrı öğe -şiir ve melodi- arasında paralellik sağlandığında birleştirilebileceğini zaten öğretti. Eğer diyalog parçalara dağıtılmamış her biri kapalı ve sürekli yapılar olan büyük bileşimlerde toplanmış olsalardı, en azından Beethoven'in *Dokuzuncu Senfoni*'sindeki önemli örneğe ya da Mahler'in daha sonraki girişimine gönderme yapılabilirdi. Mahler'in yapıtında enstrümantal müzik kompozisyonunun doruk noktasına insan sesi girilmiştir ve o andan itibaren yapıt daha geniş, daha heybetli bir temelden yükselir. Oysa sözlü filmde bu yöntem bile işe yaramaz, çünkü görsel biçimde sessiz sahneler ve diyalogla tamamlanmış sahneler arasındaki ayrım hâlâ bir engel oluşturur.

Perdedeki görüntü kendisini sürekli engeller ve bu nedenle diyalog "üste çıkmaya" çabalarsa, sinema salonlarında yaşanan deneyim, söz ve görüntünün gerçekten kaynaşmasının mümkün olmadığını herkese gösterecektir. Görsel temsil -sanatsal olarak olmasa da en azından teknik olarak- her zaman tamdır. Diyalogun ara sıra eşlik ettiği tam görsel temsil kısmen bir paralelliği temsil eder, birleşmeyi değil. Diyalogun doğası gereği kesik kesik olması temel bir kusurdur. (Kuşkusuz bir diyalogun kesilmesi, perdedeki görüntünün birden ortadan kaybolmasının yaratacağı türden psikolojik bir şok yaratmaz. Psikolojik olarak bunun nedeni diyalogun kesilmesinin işitsel temsilin kesilmesi olarak algılanmamasıdır, perdedeki görüntünün yok olması ise görsel temsili kesecektir. Sessizlik seslerin dünyasının ortadan kaldırılması olarak değil, daha çok etkisiz bir karşılaştırma örneği olarak duyumsanır, bir portredeki düz arka planın resmin bir parçası olması gibi boş ama "pozitif"tir. Bir görüngü bizi psikolojik anlamda rahatsız etmese de sanatsal açıdan karşı çıkılabilir.)

Yapımcıların ve dağıtımcıların diyalog taleplerini karşılamak zorunda kalan yönetmenin yetkisini sadece asgari düzeyde temsil ettikleri için, bu konuşma parçaları kuramsal açıdan çok az öneme sahiptirler. Çünkü bu durumda yönetmen yapıtını, dayatılan (sözlü filmi sanatçıya zorla benimsetcn) bir ilkeyle

saflığı bozulmuş bir sessiz film, yani kelimenin gerçek anlamıyla bir film olarak düşünür. Oysa konuşma miktarını azaltarak ve böylece tiyatro tarzından uzaklaşarak yeni ve özerk bir sanat formuna, yani "sözlü filme" ulaştığına inanıyorsa, bu onun profesyonel duyarlılıktan yoksun olduğunu gösterir. Daha az sözcük kullanıldıkça ve öykünün yükü daha kaçınılmaz biçimde perdedeki görüntü tarafından taşındıkça, konuşma kırıntıları daha rahatsız edici, yabancı ve saçma görünecektir; kullanılan şeyin sessiz filmin geleneksel tarzı olduğu daha da belirginleşecektir; ancak arılığı bozulmuş olarak.

Karşılaştırıldığında, film stüdyolarında film endüstrisinin hizmetinde çalışan daha alçakgönüllü zanaatçılar sanatsal açıdan daha aklı başındadırlar. Araçlarıyla sık ilişki kurmaları sayesinde onun gereksinimlerine ilişkin sezgisel bir anlayışa erişmişler ve bu nedenle -ya da kısmen bu nedenle- "yüzde 100 diyaloglu" filme yönelmişlerdir. Bu yapımlarda, konuşma süresi boyunca filme eşlik eder, hiç boşluk vermeden; bu yolla araçların birleştirilmesinde temel koşullardan birini, yani paralelliği yerine getirirler. Ek olarak, bu tür sıradan bir filmde, sessiz film sürecinde geliştirilen görsel ifade araçlarının radikal bir biçimde azaltıldığı görülür. Daha sonra göstereceğim gibi, bu eğilim sözlü filmin yarattığı estetik koşullardan ileri gelir. Öyle olsa da, bu prosedür sayesinde görüntü ve konuşma arasındaki dengesizlikten kaçınılamadı ve sanatsal açıdan geçerli sesli filmler üretilemedi. Bunun yerine, stüdyo uygulamaları sinemanın yeni tılsımlarından vazgeçmeye razı olmaksızın geleneksel tiyatro tarzına doğru gider.

Her durumda, konuşmanın filmde kullanılmasında tam diyalog - sanatsal olarak tam ve kapanık bir sözcük örüntüsü- esas koşul olacaktır. Şimdi, bu koşulun tiyatro tekniğinden prensipte farklı olacak bir teknikle yerine getirilip getirilemeyeceğini incelememiz gerekir.

*Görüntü ve söz tiyatronun üslubundan farklı bir üslupla birleştirilebilir mi?* -Temsilin görsel bölümü göz önüne alınırsa, böyle yeni bir sanatın uzmanlığı, tiyatro aksiyonu ve film

aksiyonu arasındaki bazı temel ayrımlara dayandırılabilir. Çoğunlukla böyle bir ayrımın bulunduğu kabul edilir ve uygulamayla kanıtlanır. Bununla beraber tiyatronun sinemanın ayırıcı özelliklerinden yoksun bırakılması için hiçbir asli neden yoktur. Canlı bir oyuncunun yerini onun fotografik görüntüsü alsa bile, kuşkusuz bir sanat formu olarak tiyatro özünde aynı kalır; televizyonda yayınlanan tiyatro temsilleri bunu kanıtlıyor. Ayrıca tiyatro da doğal renklerin yerine siyah-beyazı geçirebilir - zaten tekrenklilik filmin değişmez karakteristik özelliği değildir. Sinemadaki kaydırmalı çekimlerde olduğu gibi bütün görüntünün yer değiştirmesi, dönen sahnelerle ve benzer yöntemlerle son zamanlarda -daha gösterişsiz bir biçimde de olsa- tiyatroda da sağlanır; fakat kuşkusuz bir farklılık varsa ne ölçüde olduğu prensipte bir şey değiştirmez. Ayrıca, modern tiyatroda gerçek film gösterimleri -örneğin fon olarak- kullanılır. Kabul edelim ki şimdiki biçimiyle tiyatro görüş uzaklığını ve açısını değiştiremez; sinemanın montajla yaptığı gibi bir yerden bir yere de atlayamaz. Bugünkü haliyle tiyatro için teknik açıdan imkansız olan şeyin yarın sıradan olabileceğini anlamak için televizyonu göz önüne almamız yetecektir.

Bu hususta, şunu da anlamalıyız ki sinema bir sanattır ama tamamen yeni ve ayrı bir sanat değildir. Devinen görüntünün sanatı, resim ve heykeldeki gibi durgun görüntü sanatından ayrıdır. Fakat bu yalnızca sinemayı değil, dans ve pantomimi de kapsar; sinemanın mekanik kayıt tekniğinden aldığı özelliklerin, dansla, pantomimle, dolayısıyla tiyatroyla ortak olan diğer özelliklerinden daha önemli olup olmadığı konusu en azından sorgulanabilir. Kesin olan bir şey var ki, sinemanın diğer araçlarla ortak olan özellikleri göz ardı edilmeye çalışılırsa -filmlerin *ad majorem gloriam*'ında yapıldığı gibi- sinema sanatının doğru değerlendirilmesi beklenemez. Devinen görüntü sanatı diğer sanatlar kadar eskiye dayanır, insanlığın kendisi kadar eskidir; sinema da onun en son emaresinden başka bir şey değildir. Dahası, sinemanın diğer sanatların seviyesine, ancak kendisini fotografik yeniden üretimin bağlarından

kurtardığı ve -çizgi film ve resim gibi- katıksız insan yapısı olduğu zaman erişebileceğini düşünmeye de cesaret edebilirim.

O halde tiyatronun görsel aksiyonu ile sinemanın devinen görüntüsü arasında prensipte hiçbir fark yoktur. Dolayısıyla tiyatroda "zenginleştirilmiş görüntü" ile yapılan deneyler sözlü filme doğrudan uygulanabilir. Nedir bu deneyler? Bunlar bize, "zenginleştirme" girişimlerinin kolayca ciddi sahne sanatından sapmalara dönüştüğünü gösterir. Tasarımcı göz kamaştırıcı düzenlemelere yöneldiğinde ve yönetmen salıneyi hareketle doldurduğunda, görsel temsil oyun yazarının sözlerini yorumlamaktan çok dikkati tamamen kendi üzerine çeker.

Elbette bu tartışma, tiyatro temsilinin görüntüye sadece ikincil ve destekleyici bir işlev yüklerken, diyaloga ön planda uygun bir pozisyon sağlamayı amaçladığını varsayar. Şimdi, bu varsayıma dayanmadan da yapabilecek diğer sanatsal formların olanaklarını incelememiz gerekir.

Diyalogun ifade edilmesi ne kadar basit olursa, seyircinin dramatik konuşmayı dikkatlice takip etmesi o kadar az engellenir. Bu durumda bir dramatik edebiyat yapıtı, başka bir sanat yapıtı gibi, herhangi bir derecede yoğunluğa sahip olabilir: Bizi hikayeden alıkoyacak görsel her hangi bir şey olmadığında bile (örneğin radyo temsillerinde olduğu gibi) duyularımıza neredeyse açıklanamaz işler sunan Shakespeare'in karmaşık ve ağır fikirlerinden, çok basit somut bir durumu anlatan gevşek dizelere kadar. Daha basit diyalog formları -ki bunların edebi olarak daha az değerli olması gerekmez- daha zengin görsel temsilleri bundan zarar görmeden taşıyabilir. Muhtemelen edebiyat tarihi bu tür basit diyaloga çok az örnek sunar; ama oyun yazarı yapıtlarının daha zengin sahne aksiyonlarıyla zenginleştirildiğini görme fikrine alışırsa bu durum belki değişebilir. Aslında, muhtemelen yazar kendisi her iki araçla da çalışma, yani iki misli "bütün" eser yaratma işini üstlenebilir. Bunun gerçekleştiğini ve terazinin giderek görsel aksiyonunun lehine eğildiğini farz edelim: Bu durumda önce işitilebilir ve görülebilir olanın dengeli olduğu yapıtlara; sonunda da diyaloğun, günümüde ti-

yatroda pantomimsel aksiyona verilen atıl işlevi kabul ettiği, görüntünün ağırlıklı olduğu yapıtlara ulaşırız.

Bu ikinci türün yapıtları yeni ve eski sanat türlerine ait olur mu? Bileşenler arasındaki salt niceliksel bir değişiklik yeni bir sanat formu doğurabilir mi? Kalabalık bir dans grubunun gösterisine bir flütten başka bir şey eşlik etmeyebilir, ya da tam tersine bir dansçının solosuna bütün bir senfoni orkestrası eşlik edebilir...yeni bir sanat formundan mı söz ediyoruz? Eğer sadece öğelerin sözü edilen değişikliği bize yaşantımızı temsil etmenin yeni yollarını, şimdiye kadar hiç ifade edilmemiş şeyler söylemenin yeni yollarını verecekse, tiyatro sanatının salt bir çeşitlemesi olmaktan çok kendine özgü özel bir formla karşı karşıya olup olmadığımıza karar vermekte hiç acele edilmeyecektir. Şimdi her şey şu ana kadar teoride ortaya koyduğumuz prosedürün uygulamaya geçirilip geçirilemeyeceğine karar vermeye bağlıdır.

*Çeşitli sanatsal araçların özel karakteristikleri.*- Örneğin, devinen görüntü ve konuşma gibi farklı araçların birleştirilmesinin, günlük yaşamda görsel ve işitsel öğelerin yakın ilişkili olmasıyla, aslında ayrılmaz bir biçimde kaynaşımş olmasıyla kolayca mazur gösterilemeyeceğini daha önce açıkladım. Böyle bir birleşme için sanatsal nedenler olması gerekir: Bu birleşme araçlardan yalnızca biriyle anlatılamayacak bir şeyi ifade etmeye yaramalıdır. Bileşik bir sanat yapıtının, sadece araçlar tarafından üretilen eksiksiz yapılar paralel bir formda bütünleştiğinde mümkün olduğunu anladık. Doğal olarak, böyle bir "çift hat" sadece bileşen öğeler aynı şeyi anlatmadığında anlamlı olacaktır. Aynı konuya farklı şekilde değinerek birbirlerini tamamlamaları gerekir. Her bir araç konuyu kendi tarzında ele almalıdır ve ortaya çıkan farklılıklar araçlar arasında var olan farklılıklara uygun olmalıdır.

Lessing'in *Laokoön*'unda çeşitli araçların karakter açısından farklı oldukları görsel sanatlar ve edebiyat örnekleriyle gösterilir. Örneğin, temsili ve temsili olmayan araçları birbirinden ayırırken, resmin ya da dansın -müzikle karşılaştırıldığında- temel

teşkil eden temaları daha dolaylı ve örtük bir üslupla aktarabileceği kolayca anlaşılır. Temsil elle tutulur somut nesnelere bağlıdır ama tamamen bu nedenle pratik deneyimlere daha uygundur. Müzik böyle fikirleri daha doğrudan, daha sade ve güçlüce aktarır; ancak somut nesneler ve olaylar yığınını dışarıda bıraktığı için, nesneleri tanımlamaya ihtiyacı olmayan yorumu aynı zamanda daha soyut ve geneldir. Müziğin dansı ve sessiz filmi bu kadar mükemmel bir biçimde tamamlamasının nedeni budur: Duyguları, ruh hallerini ve ayrıca görsel temsilin tasvir etmek isteyecceği ama somut nesnelerin kullanılması nedeniyle sadece kaçınılmaz olarak bölümlere ayırarak ve belirsizce aktarabileceği hareketlerin özündeki ritmi etkin bir biçimde aktarır.

Farklı araçların birbirlerine göre değerlerini karşılaştırmanın bir anlamı yoktur. Kişisel tercihler vardır, ama her araç doruklara kendi yöntemiyle ulaşır. Eğer edebiyatın hepsinden daha kusursuz (complete) bir araç olduğunu söylersek, şunu da unutmamalıyız ki bu evrensellik diğer araçların özel bir dayanıklılık gösterdiği zayıflıklara da yol açar. Ancak içerik düşünüldüğünde sözcükler diğer araçların alanlarının hepsine birden sahiptir: Dünyamızdaki şeyleri durağan ya da sürekli bir değişim içinde tasvir edebilir; eşsiz bir rahatlıkla bir yerden diğerine, bir andan sonraki ana atlayabilir; sadece dış duyularımızla algıladığımız dünyayı değil, ruh, hayal gücü, duygu ve arzu alemini de sunabilir. Sözcükler bu içsel ve dışsal gerçekleri sadece kendi içlerinde barındırmakla kalmazlar, ayrıca insan zihninin onlar arasında kurduğu mantıksal ve sezgisel ilişkileri de içerirler. Nesneleri -kendi bireysel somutluklarından yoğunluğu azaltılmış genelliğe kadar- herhangi bir soyutluk derecesinde sunabilirler. Algı ve anlayış arasında gidip gelebilir ve böylece en ruhi talepleri olduğu kadar en dünyevi talepleri de karşılayabilirler. Ve özellikle, şairlerin çalıştığı, görüngü ve düşüncenin karşılaştığı cezbedici alanda çok rahattırlar.

*Dramatik diyaloğun yararlı bir tamamlayıcısı olarak görsel aksiyon.*- Öyle olsa bile, terazinin algıdan anlayışa götüren u-

cunda, dil varsayımın belli bir derecesinden öteye geçemez. Nesneleri, bize onların maddesel doğalarını sunacak kadar somutlaştıramaz. "Renk" diyebilir, ama bize rengi gösteremez. Diyalogları sahne aksiyonuyla, öyküleri resimlerle tamamlama uygulamaları bu yüzdendir. Aynı zamanda böyle bir tamamlamanın zorunlu olmadığını da anlarız. Yazar herhangi bir nesneyi sanatsal amacının gerektirdiği kesinlik derecesinde tasvir edebilir.

Bu nedenle, bir oyunun sahnelenmeye gereksinimi yoktur; sadece buna imkan verir. Buna bağlı olarak, oyuncuların hareketleri olduğu kadar dekorlar da, dikkati tek başına da tam olan dramatik yapıta çekmelidir. Sahne yapımı ancak şair yapıtını tamamladıktan sonra özgürce ve tesir altında kalmadan var olur. Sahne aksiyonu şair tarafından aktarılan imgelemi somutlaştırır. Renkler, biçimler ve gürültüler seyirciye hoş gelen ve şairin kendisinin de sözcüklerinin ritmi ve sesiyle saygı gösterdiği daha basit ve daha temel duyu deneyimlerine hizmet eder. Ses ve görüntü, doğaya sözcüklerle icra etmekten daha yakın, temel sanatlardır. Müzik, resim, heykel, mimari, dans ve sinema insan zihninin daha ilkel olan yanına hitap eder. Konuşma sayesinde aydınlanmış olmasına rağmen insan, bu arkaik araçları ve onların etkili yorumunu yeğler.

Daha somut ve biyolojik olarak daha eski olan görüntü daha güçlü etkiler üretebilir; resim ve özellikle de devinen görüntü ortaya çıktığında sözcüğün tehlikeye girmesi bu nedenledir. İyi bir salıne yapıtı görsel aksiyonu seyirciden belli bir uzaklıkta tutarak ve sahnedeki eylem miktarını sınırlayarak onun doğal üstünlüğünü yumuşatır.

*Görsel aksiyon oyunun ayrılmaz bir parçası haline gelemez mi?*- O halde tiyatroda görsel aksiyon diyalogun hizmetindedir. Diğer yandan, görsel aksiyon oyun yazarının söylediği ya da söylemiş olabileceği şeyleri tekrar etmekle kalmaz. Konuyu edebiyatta elverişli olmayan özel bir yöntemle sunarak, görsel aksiyon araçların birleşmesinde gerekli olan koşullardan birini yerine getirir. Böyleyken, oyun yazarı için dilin belli durumlar-

da yetersiz bir araçmış gibi görünmesi akla yatkın değil midir? Sözcüklerle ifade edemeyeceği, sadece sahne aksiyonu sayesinde ifade edebileceği şeyler yok mudur? Bu nedenle iki aracı da kullanmayı gerekli görmüş olabilir mi?

Oyun yazarları oyunlarında dış sahne aksiyonuna çeşitli ölçülerde göndermelere de yer verirler. Bir tarafta tamamen iç aksiyona konsantre olan şair türü vardır. Onun tek dileği diyalogun sözcüklerinde ifade edilen fiziksel güçlerin çatışmasını sunmaktır. Radyo oyunları bu doğrultuda ilerlese de, bu uç duruma gösterilecek çok az örnek vardır her halde. Zıt kutupta ise dış aksiyondan başka bir şey içermeyen -oyun yazarını pantomim anlatıcısına dönüştüren- oyun türünü buluruz.

Yazarın oyuna dış aksiyon için gerekli göndermeleri koyabileceği iki yol vardır. Büyük oyun yazarlarının klasik yöntemi bunları diyalogun içine dahil etmektir. Buna ek olarak, dekoru ve sahne üzerinde ne olduğunu tasvir eden sahne tariflerine de genellikle rastlarız. Sahne tarifleri klasik oyunlarda olduğu gibi seyrek ve kısa olabilirler ya da -bazı modern oyunlarda olduğu gibi- romanlarda rastlanan tipte çok uzun tariflere dönüşebilirler. Ancak bunların ille de ikinci bir araç olarak düşünülmesi gerekmez. Burada görsel aksiyonun oyun yazarlığını istilasından değil, daha çok kurgusal edebiyat tekniklerin benimsenmesinden söz ediyoruz. Görsel aksiyonun edebi olarak tasvir edilmesi ile görsel olarak üretilmiş bir şeyin sözcüklerle anlatılması arasında önemli bir ayrım vardır. Film senaryosu yazarlarının tekniğinden bildiğimiz gibi, ikinci durumda sözcükler salt bir çare olarak kullanılır. Bir şair bir resmi tasvir ettiğinde, ortaya çıkan bir resim değildir ve olması da amaçlanmamıştır. Diğer yandan, sadece kaydetmek için kullanılabilecek başka bir araç olmadığından bir parça görsel aksiyonu sözcüklerle tespit etme girişimi, tasvir yetenekli bir yazar tarafından yapılmış olsa bile edebi açıdan kolayca anlamsızlaşabilir ve okuyucunun hayal gücünden aşırı bir beklenti içine girebilir. Hamlet'in babasının hayaletini gördüğü sahnede Garrick'in yorumunu sözcüklerle muhafaza etmeye çalışmış, on sekizinci

yüzyıl yazarı G. Ch. Lichtenberg'e ait bir parçayı örnek olarak çevireceğim: "Garrick birden döner ve aynı anda dizleri birbirinden ayrı bir halde iki ya da üç adım geriler; şapkası yere düşer; her iki kolu, ama özellikle sol kolu yükselir, sol eli başının hizasında, sağ kolu daha kıvrık, sağ eli daha aşağıda, parmakları ayrılmış ve ağzı açıktır; sanki felç olmuş gibi öylece durur, geniş ama aşırı olmayan bir adımın ortasında onun düşebileceğinden korkan ve hayalete daha aşina olan dostları tarafından desteklenir; yüzünde, korku öyle bir tarzda ifade edilmişti ki konuşmaya başlamasından önce bile ürperdim."

O halde, görsel bir konunun edebi tasviri ile edebi olmayan, görsel bir araca ait şeylerin kaydedilmesi arasında gerçek bir fark varsa, bir yazarın dramatik diyalogunu özel bir tür görsel sahnelemenin tamamlamasını - ona eşlik etmesini değil- gerekli bulması mümkün değil midir? Yapıtının sonraki "göstcrisi"nden çok "diğer yarısı"nı temsil ettiği için, yazarın kendisinin de görsel yapımın ayrıntılarına dikkat etmek zorunda olmasıyla kanıtlandığı gibi, bu gerçekten yeni bir sanat türü olurdu.

*Şimdiye kadar sanatçılar tek bir aracı tercih etmişlerdir.*- Çalışmaları sanki estetik kanunlarının uygulamada ortaya çıkışını temsil eden büyük sanatçılar, buraya kadar böyle bir imkanı kullanmaya çok az eğilim göstermişlerdir. Shakespeare tiyatro dünyasıyla sürekli ilişki içinde yaşamıştır, ama yine de Goethe onun bir tiyatro yazarı olmadığını ve yazarken tiyatroyu düşünmediğini söyleyebilir. Aslında onun mümkün olan tüm sahne etkilerini ve dolayısıyla bizim anladığımız anlamda bir sahne gösterisinin mümkün olmadığını görmesinden daha radikal bir yol yoktur. Aynı şekilde, Moliere'in, Goethe'nin, Schiller'in, Goldoni'nin -tüm tiyatro adamlarının- oyunları kağıt üzerinde bile tamdır ve aynı şey Yunan klasikleri için de geçerlidir. Yer ve zaman, karakterler ve olaylar dizisi anlatımlarının büyük bir bölümünü oluşturan belli oyunlar -örneğin, *Bahar Noktası* ya da Kleist'in *Penthesilea*'sı- gerçekte sahnelenemez gibi görünür; çünkü şairlerin sözcükleri o kadar güçlü, o kadar fantastik imgeler yaratır ki onları sahne yapıtında birleştirmeye ya da geliştirmeye çalışmanın gülünç olacağı düşünebilir.

Bütün kayıtlı sanat tarihi boyunca, bir aracın diğerine yardımcı bir ilave olmasını değil de, bir ölçüye kadar iki aracın ortak çabasını içeren sadece bir tane önemli örneğe rastlarız: opera. Yine de incelersek bileşenlerden birinin, müziksel olanın, kesinlikle üstün olduğunu görürüz. Aslında, libretto salt müziğin amacına hizmet eden bir vasıtadır. Genellikle tam anlamıyla bestecinin ihtiyaçlarına göre uydurulur ve edebi değeri çok azdır. Operanın gerçek özü için vazgeçilmez değildir; esasen olaylar dizisini açıklamaya ve sahne yapımını olanaklı kılmaya yarar. (Richard Wagner'in yapıtı müzik ve libretto arasında dengeye yaklaşır, ama bu yapıt o kadar tartışmalıdır ve teoriden o kadar etkilenmiştir ki tek başına geçerli bir karşı iddiayı temsil etmez.) Aslında tarihsel olarak, operanın ortaya çıkması pek de müzik ve edebiyatın birleşmesini değil, dramatik öğenin, aksi takdirde lirik bir biçemle sınırlandırılan müziğe üstün gelmesini temsil eder. On beşinci yüzyılda müzik sayesinde Yunan tragedyaları tarzındaki tragedyaların dramatik ve görkemli niteliklerini arttırmak için yapılan girişimlerden doğan opera, hareket içindeki insanın çabalarını, duygularını ve toplumsal ilişkilerin yol açtığı çatışma ya da uyum durumlarını müzikle ifade etme isteğini gerçekten karşılar. Diyalog, oyuncunun en doğal yoldan duyulmasını sağlamak ve olaylar dizisini pantomimin devinen görüntüsüne ek olarak, sadece müzikle anlaşılabilir kılınabilecek bu basit temaların ötesine taşımak için teknik ve ikincil bir araç olarak kullanılır. Başka bir deyişle opera neredeyse tamamen müzikal bir formdur ve diyalogun görevi az çok sessiz filmlerdeki "yazıların" göreviyle sınırlıdır.

Burada şunu da hatırlamak gerekir ki büyük oyuncular, doğaçlama yaparak çalışmalarına ve böylece temsili esas olarak beden anlatımlarına ve sese saklamalarına olanak tanıyan vasat oyunları çoğunlukla tercih ederler; diğer yandan onların bu yetenekleri dramatik edebiyatın büyük yapıtları için tehlike oluşturur. Aynı şekilde, iyi dansçılar ve sessiz film yönetmenleri birinci sınıf olamayacak basit ve düz müzikleri seçerler.

Bir araya getirilen bütün bu gerçekler şunu gösterir ki şimdiye kadar sanatçılar gerçekten birden fazla araca dayanan yapıtlar üretmeye çok az yetenek veya eğilim göstermişlerdir. Kuşkusuz, verilen tüm örneklerde gerçekten birden fazla araç kullanılır, ama her bir araca farklı bir kişi bakar ve araçlardan biri liderliği üstlenir: Üstün olan araç yardımcı araç tarafından daha basitçe desteklenen temadan zengin bir yapı geliştirir. Yardımcı araç asla ucuz olacak kadar ihmal edilmemeli ya da kendini gösteremeyecek kadar bastırılmamalıdır. Sanat görev hiyerarşisini kabul eder, ama bir kez dahil edildikten sonra bileşenlerden herhangi birinin niteliksel ya da niceliksel olarak körelmesini hoş karşılamaz.

*Sanat yapıtında araçların hiyerarşisi.*- Bileşik yapıtlarda, onlara bakan sanatçılar gibi farklı araçlar da hiyerarşiler kuruyormuş gibi görünür. Antik dönemin dramatik yapıtları bunu en iyi şekilde gösterirler. Onlarda şairin sözleri üstündür, ama genellikle dramatik olayların taslağını çizen salıne aksiyonu ve ayrıca müzikle tamamlanırlar. Başka bir örneğe, mimari yapının resim ve heykelle zenginleştirildiği ortaçağ katedrallerinde rastlanır. Buna tiyatro seyircisini ve dini cemaati de eklediğinizde ve sanat uygarlığın son aşamasında dönüşmeye başladığı tecrit edilmiş bir nesneden çok her şeyi saran bir ritüel olarak karşınızdadır. Bu hiyerarşik ürünler, daha önce de belirttiğimiz gibi, bir kişinin değil bir kaç kişinin yapıtlarıdır ve böyle bir işbirliğinde başarılı olmak için ruhsal bir beraberlik gerekir, yani daha geniş anlamıyla ortak bir inancın varlığı gerekir. Diğer yandan, tek bir sanatçı dünyayı sadece bir tek araçla açıklamak eğilimindedir.

Bir kaç sanatçının işbirliği, farklı algısal araçlar arasındaki karşıtlığın üstesinden gelmeye yardım eder. Her bir sanatçı kendini bir tek duyusal evrenle sınırlayabilir. Tabii ki sonunda bütün yapıt tutarsız olabilir; özellikle hiçbir araç liderliği ele almadığında ve bunun yerine ikisi ya da daha fazlası hemen hemen dengede olduğunda. Bu, örneğin, belli şarkılarda meydana gelir. Opera gibi şarkı da müzikal bir formdur. Ama bes-

telenen şiir önemli ölçüde dikkat çekmeyi başardığında müzik ve şiir arasındaki denge değişir gibi olur. Araçlar arasındaki böyle bir rekabet dinleyicinin yapıtla gerçek bir ilişki kurmasını engeller: benzer ama yine de heterojen olan bileşenlerin uyumundan ileri gelen biçimsel cazibeden zevk almanın ötesine geçemez.

*Film diyalogunun muhtemel avantajları.*- Şimdi sözlü filmi değerlendirmede faydalı olabilecek bazı temel kavramları inceledik. Söylediklerimden, her şeyden önce üstün bir araç olması gerektiği anlaşılır. Sözün üstünlüğü tiyatroya götürebileceği için bu görev devinen görüntüye düşecektir. Öyleyse sorun sessiz film olarak geliştirilmiş olan canlandırılmış görüntü sanatının, operada dramatik aksiyonun iskeletini oluşturan bir tür libretto kullanıp kullanamayacağıdır.

Burada her şeyden önce şunu tekrarlamalıyız ki opera, librettosu sayesinde (kilise müziklerinin öncellerinde olduğu gibi) geniş ve yeni bir alem fethetti, yani dramatik müzik ya da müzikal drama alemini. Sinema söz konusu olduğunda diyalog yeni bir yapıt türüne geçit vermez. En fazla var olanı geliştirir. Şunu unutmamalıyız ki sessiz filmde başlıklar halinde verilen diyalog hiçbir şekilde sinemanın doğduğu yapıtın çıkış noktası ya da temeli değildi. Onlar, görüntülerle oluşturulan ve anlaşılan yapıtlara, yardımcı olarak ve açıklama amacıyla eklenen kolay çarelerdi sadece. Sesli diyalog belki de bu mütevazı işlevi bile yerine getirmeyi beceremez. Opera için faydalı olan şey, sinema için zararlı olabilir.

Bir sanatçı, yani kullandığı araca karşı tam bir duyarlılığın rehberlik ettiği bir kişi, görüntülerle yaratmak yerine, diyalog için görüntü "bestelemeye" sevk edildiğini hissedebilir mi? Onu cezbeden şey görüntüler olduğu için, sahnelerinin anlamını keskinleştirebilecek, olaylar dizisini açıklamak için gerekli olan dolambaçlı yollardan kurtaracak ve daha geniş bir konu alanı sunacak olan teknik bir araç olarak konuşma tarafından teşvik edilebilir. Aslında diyalog dış aksiyonun fazlasıyla gelişmesini ve özellikle iç aksiyonu da olanaklı kılar. Gerçekten karmaşık

bir olay ya da zihin durumu yalnızca görüntülerle aktarılamaz. Bu nedenle diyalogun ilave edilmesi hikaye anlatımını daha kolaylaştırdı. Bu bakımdan, film diyaloğu bazı eleştirmenler tarafından zaman, uzam ve yaratıcılık tasarrufu olarak tanımlanmıştır (filmin mevcut uzunluğunu ve yönetmenin yaratıcı gücünü yapıtın gerçekten uygun içeriği için saklayan bir tasarruf). Yine de geriye romanda ve oyunda rastladığımız türden bir aksiyonun filmde haklılığı olup olmadığını görmek kalır.

Kalabalık bir film seyircisinin konuşmanın ortaya çıkışını neden alkışladığını kolayca anlayabiliriz. Seyircinin istediği heyecan verici olaylara mümkün olduğunca eksiksiz olarak katılmaktır. Bunu tam anlamıyla başarmanın en iyi yolu görsel aksiyon ile diyaloğun karıştırılmasıdır: dış olaylar göze somut olarak gösterilir ve aynı zamanda karakterlerin düşünceleri, niyetleri ve duyguları sözcükler sayesinde en doğrudan ve doğal yolla aktarılır. Dahası konuşmalarla ve diğer seslerle olayların görülen varlığı zenginleştirilir. Seyirci sadece, diyalog aksiyonu açıklamayacak kadar kısaltılırsa ya da tam aksine çok çok az dış aksiyon varsa ve konuşmanın tamamı sıkıca olursa itirazda bulunur. Kabaca söylersek, sözlü filme yapılan bu itirazlar uzmanların itirazlarıyla aynıdır.

*Diyalog sinemanın dünyasını daraltır.*- Opera örneği diyaloğun kullanımını haklı çıkarmak ve tavsiye etmek gibi oldu. Ancak ihtiyatlı davranmadan ses sanatıyla görüntü sanatını konuşmayla olan ilişkileri açısından karşılaştıramayız. Dramatik diyaloğun başlıca özelliklerinden biri aksiyonu oyuncuyla sınırlandırmasıdır. Bu müziğe tam olarak uyar, çünkü dediğimiz gibi kesinlikle insanları müzikal olarak dramatik aksiyon içinde göstermek için yaratılmıştır. Görüntünün insanı sunmak için diyaloga elbette ihtiyacı yoktur, ama insan görsel dünyada sahnede sahip olduğu baş rolden hoşlanmaz. Kabul edelim ki belli resimlerde insan figürleri ön planda kocaman yer tutarlar; ancak genellikle resim, insanı ona anlam katan ve onun anlam kattığı çevresinin bir parçası olarak gösterir. İnsan, ancak zorla ayrılabileceği alemin bir parçası olarak görünür.

Sinema başından beri dünyasını süsleyen insandan çok insan tarafından canlandırılan dünyayla ilgilendi. Bu nedenle, diyalog nedeniyle insanların gösterileriyle sınırlandırılmış olmak dayanılmaz olmaya mecburdur.

İnsanın doğal çevresinin sunulması, tiyatrodan sonra filmlerin varlığını haklı gösteren başarılardan biri oldu. Doğal olarak sessiz film de oyuncuları sık sık omuz çekimiyle gösterdi. Ama daha önemlisi sessiz insan ve sessiz nesneler arasında, yakındaki (duyulabilir) insan ve uzak mesafedeki (duyulamayan) insan arasında yarattığı gibi bir birleşme yarattı. Görüntünün evrensel sessizliğinde, kırık bir vazonun parçaları bir karakterin yanındakiyle konuştuğu gibi "konuşabilirdi", ayrıca bir yolda yaklaşmakta olan ve ufukta sadece küçücük bir nokta gibi görünen bir insan omuz çekiminde oynayan biri kadar "konuştu". Tiyatroya tamamen yabancı ama resim için bildik olan bu homojenlik sözlü film tarafından yok edildi: oyuncuya konuşmayı bahşetti ve buna sadece o sahip olduğu için diğer her şey geri plana itildi.

Şimdi, özellikle görüntü diyaloga eşlik etmek zorundaysa, görsel aksiyonda insan figüründeıı kaynaklanan bir sınırlama vardır. Katıksız pantomim bu sınırlamanın üstesinden gelmenin üç yolunu bilir. Olaylar dizisini anlatmaktan vazgeçebilir ve bunun yerine "mutlak" beden devinimini sunabilir, yani dans. Burada, müziğin (kuramsal olarak) doğal gürültülerden meydana gelen bir sanata üstün olması gibi, insan bedeni salt pantomime üstün olan melodik ve armonik formlar için bir enstrüman olur. İkinci olarak, pantomim sessiz filmin çözümünü benimseyebilir, yani devinim içindeki daha zengin bir evrenin parçası olabilir. Ve son olarak, tiyatroda yaptığı gibi dramatik konuşmaya boyun eğebilir. Ancak sözlü filmdeki pantomim için bu çözümlerin üçü de erişilmezdir: dans olamaz çünkü dansın konuşmaya ihtiyacı yoktur ve belki de tahammülü bile yoktur; insan figürüne bağlı olması yüzünden sessiz filmin muazzam *orbis pictus*'una dalamaz; ve kendisinden vazgeçmeden konuşmanın hizmetine giremez.

*Diyalog, görsel aksiyonu felce uğratır.*- Konuşma sinemayı yalnızca dramatik portrelerin sanatı olmakla sınırlamaz, ayrıca görüntünün anlatımıyla da çatışır. Sessiz film ne kadar iyiyse insanları konuşurken göstermekten o kadar titizlikle kaçınırdı: Her ne kadar konuşma gerçek yaşamda önemli olsa bile. Oyuncular kendilerini duruşlarıyla ve yüz ifadeleriyle ifade ederlerdi. Ek anlam figürün ışıklandırma ile görüntüde gösteriliş tarzından ve özellikle sekansa ve olaylar dizisine anlam kazandıran şartların bütününden ileri gelirdi. Konuşmanın görünen karşılığı, yani ağzın monoton hareketleri çok az şey katar ve aslında bedenin anlamlı deviniminc engel olurdu. Konuşma eyleminin oyuncuyu görsel olarak monoton, anlamsız ve genellikle gülünç davranışlara zorladığını ağız hareketleri ikna edici biçimde kanıtlar.

Konuşmanın harcketsiz görüntüye (resim, fotoğraf) eklenemeyeceği açıktır; ama ifade araçları resminkilere benzeyen sessiz filme de eşit derece uygunsuzdur. Sessiz filmin, dramatik durumu yoğunlaştırmaya muktedir kendi biçemini geliştirmesini sağlayan tamamen konuşmanın yokluğuydu. Ayrılmak ya da kavuşmak, kazanmak ya da teslim olmak, dost ya da düşman olmak -tüm bu temalar, başın ya da bir kolun havaya kalkması veya bir kişinin diğerini başını eğerek selamlaması gibi, bir kaç basit davranışla düzgünce gösterilirdi. Bu durum basit olaylarla dolu olan ve sözlü filmin ortaya çıkmasıyla yerini dış aksiyon yönünden zayıf ama psikolojik olarak iyi geliştirilmiş tiyatro tipi bir oyunun aldığı, çok sinejenik bir öykü türünü (species of tale) doğurdu. Bu hareket halindeki insanın görsel açıdan verimli görüntüsünün yerini konuşan insanın verimsiz görüntüsünün alması demekti.

Opera söz konusu olduğunda, aksiyonu insanın çevresinde toplayan diyaloga ya da oyuncunun görsel olarak felç olmasına hiç itiraz yoktur. Daha önce dediğimiz gibi operanın amaçladığı şey hareket içindeki insanın müzikal anlatımıdır. Sahne üzerindeki canlandırılmış görüntünün ifadeci özelliklerini çok çok az kullanır; bunlar yardımcı, tamamlayıcı ve açıklayıcı olarak ka-

lırlar. Opera yönetmeni, uzun aryalar için sahne aksiyonunu durdurmakta tereddüt etmez. Bu, diyaloga bolca zaman verir, aslında çok fazla zaman verir: cümleler uzatılmalı ve müziğe uyması için tekrarlanmalıdır. Sonuçta sinemaya zarar veren şey operaya zarar vermez.

Sözlü filmin yolunda bulunan kuramsal güçlükleri tartıştıktan sonra sinema yapıtlarının uygulamada tatmin edici çözüm yolları bulup bulmadığını görmek için çevremize bakarsak, teşhisimizin kuvvetlendiğini görürüz. Günümüzde sıradan bir sözlü film, diyalogla dolu görsel açıdan zayıf sahneler ile zengin ve sessiz aksiyonun tamamen farklı geleneksel biçemini birleştirmeye gayret eder. Sessiz film devriyle karşılaştırıldığında, sanatsal seçkinlikte de dokunaklı bir çöküş vardır; zirvedeki yapımlarda olduğu gibi sıradan filmlerde de görülür. Tamamen sürekli artan endüstrileşmeye bağlı olamayacak bir eğilimdir bu.

Mevcut olan daha saf formlarla karşılaştırıldığında, insanlığın bu kadar radikal bir sanatsal fakirleşmeyi temsil eden bir ilkeye dayanan çok sayıda yapıt üretecek olması şaşırtıcı görünebilir. Bir çok insanın diğer bakımlardan da gerçek dışı bir yaşam sürdüğü ve insanın gerçek doğasına ve onun uygun tezahürlerine ulaşmakta başarısız olduğu bir zamanda böyle bir çelişki gerçekten şaşırtıcı mıdır acaba? Eğer filmlerde tam tersi olsaydı, böyle hoş bir tutarsızlık daha da şaşırtıcı olmaz mıydı?

Bununla beraber, melez formların çok değişken olmasının verdiği bir teselli vardır. Geçmişe dönmek anlamına gelse bile kendi gerçekdışı formlarından daha saf formalara dönüşme eğilimindedirler. Yaptığımız gafların ötesinde, uzun vadede hatanın ve kusurun üstesinden gelen ve insan eylemini iyiliğin ve doğruluğun saflığına yönlendiren doğal güçler vardır.

Bu kitap hala okunuyor olmasıyla, biçimlerinde içeriklerinde ve işlevlerinde gerçekleşen tüm değişikliklere rağmen filmlerin görsel aracın temel özelliklerine bağlı kaldıklarında gerçekten etkileyici oldukları tezini kanıtlıyor gibi. Elbette değişimler dikkate değerdir. Sanat olarak sinema ve eğlence olarak sinema arasındaki ayrım, filmi yapanların ve izleyenlerin kafasını artık meşgul etmiyor gibi. Belli yapıtları incelediklerinde sanattan bahseden sinema eleştirmenleri ya da kuramcıları hala var mı? Bugün yazılarda sinema üzerine oldukça iyi içerik analizleri, film dilinin anatomisi ve hatta felsefe vardır; fakat yazarlar aynı özeni seyrek rastlanan baş yapıtlar kadar ticari ve hafif filmlere de harcamak eğilimindedirler. Yüksek estetik kalite ve gişe başarısı arasındaki ayrım bulanıklaştı; tıpkı saygıdeğer gazetelerin, bu listelerin ne tür ayrımlardan dolayı yayınlandığını belirtmeksizin haftalık, en çok satan kitap listeleri yayınlamaları gibi. Bu nedenle kitabımın adı, ne olduğuna değil, ne olabileceği ya da ne olması gerektiğine atıfta bulunur.

Rudolf Arnheim